

O MUNDO GEEK E SEU IMPACTO NA CULTURA E NA VIDA COTIDIANA NO PIAUÍ (2010-2024)

TIAGO JUNIOR ALVES DESOUSA¹

DIEGO LEANDRO LIMA PEREYRA²

RESUMO

Este artigo tem como foco entender o mundo geek e seu crescimento no Brasil direcionando o olhar para o Piauí, nos anos de 2010 a 2024 e seu reconhecimento fora das suas esferas de inclusão, onde o mundo geek não tem seu devido destaque. Apesar de seu crescimento como um fenômeno que celebra o entusiasmo, intelectualismo, a especialização e a paixão por seus hobbies com interesses em áreas como ciência tecnologia e ficção científica, que com o passar do tempo foram se expandindo para incluir jogos, quadrinhos, filmes, TVs literatura e muito mais, busco como um todo demonstrar o que é a cultura geek e como ela é incorporada na sociedade no dia a dia das pessoas seu modo de consumo, de fazer e de trabalho, na sociedade piauiense vou apresentar a história da livraria Quinta Capa dos irmãos Caio Oliveira e Bernardo Aurélio e como essa livraria costura uma estrada cultural e social para o público geek, por meio da história da livraria a Quinta Capa, da Feira HQ, de seus responsáveis e dos quadrinhos publicados por ela.

palavras-chaves: Mundo Geek; Cultura; Vida Cotidiana; Teresina, Piauí

ABSTRACT

This article focuses on understanding the geek world and its growth in Brazil, directing attention to Piauí from 2010 to 2024 and its recognition outside its spheres of inclusion, where the geek world does not receive its due prominence. Despite its growth as a phenomenon that celebrates enthusiasm, intellectualism, specialization, and passion for hobbies with interests in areas such as science, technology, and science fiction, which over time have expanded to include games, comics, movies, TV, literature, and much more, I aim to demonstrate what geek culture is as a whole and how it is incorporated into society in people's daily lives, their consumption, creation, and work modes. In Piauí society, I will present the story of the bookstore Quinta Capa, owned by brothers Caio Oliveira and Bernardo Aurélio, and how this bookstore weaves a cultural and social path for the geek audience thru the history of the bookstore Quinta Capa, the HQ Fair, its organizers, and the comics published by it.

keywords: Geek World; Culture; Everyday Life; Teresina, Piauí

¹ Graduando do curso história pela Universidade Estadual do Piauí-UESPI, e-mail: tiagojalvesdesousa@aluno.uesp.

² Doutorando no programa de Pós-graduação em História da UFC, e-mail: diegoleandropereyra@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Para entendermos o impacto da cultura geek no mundo atual, partiremos para a compreensão do termo “nerd”, que inicialmente era referido a pessoas ineptas tanto física e socialmente assim como o termo geek que frequentemente era utilizado como um sinônimo de pessoas fora de moda e socialmente desqualificadas.

Nos dias de hoje esses termos passaram a ter novos significados, atrelados a sua transformação no estilo de vida, assim com sua crescente aceitação como bem de consumo deixando de ser associado a pequenos nichos e a indivíduos considerados socialmente inadequados. Como era até pouco tempo atrás, hoje vivemos em um momento em que a figura do nerd/geek passou a ser bem-vista pela sociedade.

Como material de suporte principal recorro ao livro-reportagem ***Quadro a Quadro: o núcleo de quadrinhos do piauí e seus (des)encontros na produção da arte sequencial***¹ de Douglas Lima Barbosa e Paula Beatriz de Oliveira Souza. Onde eles exploram a trajetória da Feira HQ e do Núcleo de Quadrinhos do Piauí. A primeira Feira HQ aconteceu no Shopping Riverside em 25 a 31 de janeiro de 1999, o festival do Riverside foi considerado um sucesso, o que permitiu uma continuidade da Feira HQ.

A fins de compreender a reformulação da nova visão da ideia do nerd usarei a dissertação de mestrado de Patrícia Matos dos Santos ***O Nerd Virou Cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão***². Em que Matos busca nos apresentar como os jovens, que são considerados nerds, foram modelados pelos meios de consumo da mídia e dos produtos de entretenimento de tal forma que esses produtos modelaram essa juventude e foram modelados por eles, criando uma via de mão dupla.

Alterando o cotidiano desses indivíduos ao mesmo tempo em que impactam a sociedade em sua volta, como fonte principal optamos pelos vídeos da Quinta capa que tratam da Feira HQ disponível no seu canal do YouTube, explorando assim a história da Feira HQ, da Quinta Capa e do mundo dos animes.

¹ SOUSA, Dowglas Lima Barbosa. SOUSA, Paula Beatriz de Oliveira. **Quadro a Quadro: o núcleo de quadrinhos do Piauí e seus (des) encontros na produção da arte sequencial**. Tcc (Bacharel em Comunicação Social) – Universidade Federal do Piauí.2009.

² MATOS, Patrícia. **O NERD VIROU COOL: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social. 2014.

A fim de complementar este trabalho também explorarei uma obra publicada por essa livraria que também é uma editora, optei por trabalhar com o quadrinho ***A voz da Esperança Garcia***, que possui uma estética original no traço e na composição do ambiente, onde você é carregado para o sofrimento que a Esperança, uma escravizada que vai sofrer uma série de violências pelos seus senhores, o que vai levar ela a escrever uma carta apontando as violências que ela e seus companheiros de trabalho sofriam.

Para além da violência o quadrinho explora uma série de elementos típicos do Piauí escravista como o sincretismo religioso, do catolicismo e as religiões de matriz africanas representadas em Esperança. Minha pesquisa se direciona para um local tradicionalmente esquecido quando se pensa em cultura pop ou geek no Brasil, nela pretendo abordar como o Piauí local visto como uma periferia desse país se tornou um cenário fértil para o desenvolvimento de um movimento de cultura pop dentro do Brasil.

CENÁRIO GEEK ATUAL

Meu alinhamento ao tema da cultura geek surge na infância, cresci interagindo com esse tipo de conteúdo. Tanto as obras ocidentais como as orientais que encontravam à minha disposição, quadrinhos como vingadores, liga da justiça, mangás a animes fizeram parte do meu desenvolvimento.

O primeiro contato que tive com este tipo de material cultural se deu quando assisti pela primeira vez Yu-Gi-Oh! pela falecida TV Globinho. O anime³ uma franquia se dava em torno de "cartas e duelos", publicado pela editora Shueisha junto da fabricante Konami, a franquia nasceu como uma série de mangá sobre jogo escrita e ilustrada por Kazuki Takahashi⁴ onde estava em exibição na tv globinho de 2003 a 2004 está interação foi um dos marcos centrais que me prenderam a esse mundo.

Assim como grandes outras obras que estavam em exibição também na tv globinho muito mais famosas como Dragon Ball⁵ assim como no Bom Dia e Companhia do SBT

³ Termo usado para se referir aos desenhos japonese.

⁴ *Takahashi Kazuo* ; 4 de outubro de 1961 – 4 de julho de 2022) , conhecido profissionalmente como **Kazuki Takahashi** (高橋 和希, *Takahashi Kazuki*) , foi um artista de mangá japonês, ele é mais conhecido como o autor de *Yu-Gi-Oh!*

⁵ Dragon Ball é uma franquia de mídia japonesa criada por Akira Toriyama. Originalmente iniciada com uma série de mangá escrita e ilustrada por Toriyama, foi serializada em capítulos na revista Weekly Shonen Jump de 1984 a 1995.

com Naruto⁶ e na rede tv com o igualmente famoso e mais conhecido pelo público Pokemon⁷. Foram essas obras que me cativaram e me arremataram a entrar nessa cultura como um consumidor ativo de tudo que eu posso em relação a ela onde consumir tanto em bens físicos quanto digitais quanto já se tornou um robe e parte da minha vida. Dessa aproximação com o tema dessa pesquisa, compreendo que há uma importância cultural e financeira atrelado a esse objeto de pesquisa, que até então foi pouco explorada nas pesquisas historiográficas piauienses.

Otávio Juliato, CCO da Omelete Company, empresa de entretenimento financiada pela CCXP, explica que o "geek" não é apenas um fã, mas sim um consumidor que deseja participar do processo de criação, são pessoas que querem ajudar a desenvolver produtos e estão dispostas a se engajar, o termo "geek" conecta o público à cultura pop e ao estilo de vida que se alinham a essas preferências, o termo "nerd" tem sido usado como uma forma de oferecer e excluir pessoas, mas se tornou mais popular e divertido, O nerd e o geek compartilham valores em vários comportamentos, sendo o nerd mais associado à tecnologia e o nerd mais informado e estudante.⁸

A popularidade da cultura pop/geek se tornou mainstream, com a indústria de jogos respondendo por quase três quartos do mercado global de música, as projeções para 2025 indicam um novo aumento para US\$211 bilhões, como primeiro filme da Marvel gerando mais de US\$30 bilhões em vendas de ingressos em 2008. Essa indústria que movimenta mais de US\$1 bilhão por ano, com a Funko Pop vendendo mais de 20 milhões de unidades globalmente nos primeiros meses de 2025, essa fidelidade extrema é o único mercado para marcas como Star Wars, Harry Potter e Super-Heróis.

Este mercado representa mais do que apenas oportunidades de vendas; representa uma oportunidade única para construir um legado. Produtos com narrativas ricas, como os do universo geek, geram uma taxa de compra repetida maior do que os convencionais, o ecossistema geek, não é apenas lucrativo, mas também cultiva gerações de fãs leais que não compram produtos, mas são fãs de seus universos favoritos, o verdadeiro valor não está apenas no preço da marca, mas também na

⁶ Naruto é uma série de mangá escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, que conta a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja que constantemente procura por reconhecimento e sonha em se tornar Hokage, o ninja líder de sua vila.

⁷ Pokémon é uma franquia de mídia que pertence a The Pokémon Company, tendo sido criada por Satoshi Tajiri em 1995. Ela é centrada em criaturas ficticiais chamadas "Pokémon", que os seres humanos captam e os treinam para lutarem entre si com seus ataques de diversos tipos. Wikipédia

⁸ FAST COMPANY BRASIL. A força está com eles! Geeks dominam o mercado de cultura pop. CO.DESIGN, 10 dez. 2023. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/co-design/a-forca-esta-com-eles-geeks-dominam-o-mercado-de-cultura-pop/> . acesso em: 07 set. 2025.

capacidade de transformar consumidores em comunidades e produtos em paixões duradouras.

Em pesquisa recente, a 10ª edição da Geek Power, conduzida pelo Omelete Company em parceria com a MindMiners e o Winnin Insights, destacou que a faixa etária predominante entre os entusiastas da cultura geek varia de 22 a 39 anos. Além disso, revelou que 47,5% dos geeks investem financeiramente em seus interesses, 52% praticam atividades físicas, e 45% consomem filmes e séries em serviços de streaming. Dessa forma o mundo geek hoje representa uma fatia generosa dos gastos de uma parcela da população, no Brasil gira em torno 21,5 bilhões de reais, atuando de forma significativa nas receitas financeiras e culturais de boa parte da população brasileira.

PIAUI GEEK

O cenário geek piauiense é marcado por personagens de grande importância neste meio como o João Luiz conhecido como Tio Pikachu, Pikachu, apelido em alusão ao personagem da franquia Pokémon, que começou a frequentar a banca Teresina HQ⁹ em 1998, levado por um amigo fã de quadrinhos, participou ativamente da organização das Feiras HQ e se envolveu com a AQUA (Associação de Quadrinhistas e Aficionados do Piauí), Atuou como vice-presidente do Núcleo de Quadrinhos (NQ) a partir de 2007.

É lembrado por sua contribuição para a organização de eventos e por sua ligação forte com o movimento de quadrinhos em Teresina, onde teve o primeiro contato com a banca Teresina HQ, iniciou sua participação na cena geek local 2002 participando da organização da 4ª Feira HQ com outros membros do Núcleo de Quadrinhos. Em 2003, organizou integralmente a 5ª Feira HQ com seu grupo, após afastamento de Bernardo Aurélio, 2007 foi eleito oficialmente vice-presidente do NQ conforme o novo estatuto votado e registrado 2009, continuou ativo na organização da 10ª Feira HQ, fortalecendo o Núcleo de Quadrinhos.

Em pesquisas recentes participou em projetos como um dos autores da HQ **A Voz de Esperança Garcia**, que conta a trajetória histórica da primeira advogada do Brasil, uma mulher escravizada que lutou por seus direitos no século 18. Participa com

⁹ A banca Teresina HQ, situada no cruzamento das Ruas Sete de Setembro e Areolino de Abreu, no coração da capital piauiense, é considerada um patrimônio cultural da cidade de Teresina.

frequência de eventos com Bernardo Aurélio, foi palestrante no evento Salipa¹⁰ 2024, falando sobre a construção da HQ **A Voz de Esperança Garcia**, a HQ foi indicada ao Troféu HQ Mix na categoria Melhor Web Quadrinhos.

Atualmente, João P. Luiz mantém uma atuação literária e cultural ativa, com foco em quadrinhos com impacto social e educativo, sua trajetória recente destaca sua contribuição criativa e seu papel como representante do cenário geek piauiense em eventos nacionais.¹¹

Outro nome que se destaca nessa área é Bernardo Aurélio, é um dos principais nomes do Núcleo de Quadrinhos do Piauí, começou a frequentar a banca Teresina HQ em 1998, junto com seus irmãos Isaque Bruno e Caio Thiago, após se mudarem de Piri-piri-PI para Teresina, foi o idealizador e organizador de várias edições da Feira HQ, incluindo a retomada em 2001, após um período de inatividade. Assumiu o papel de coordenador geral dos eventos e, em 2007, tornou-se oficialmente o presidente do Núcleo de Quadrinhos (daqui em diante vou usar no texto a NQ para me referir a ele.) conforme estatuto registrado, também foi responsável por escrever a coluna Estação HQ no jornal Meio Norte, entre 2002 e 2006.

Bernardo desenvolveu o projeto de quadrinização da Batalha do Jenipapo, encaminhado diretamente ao governo estadual em nome do NQ, transformou o NQ em referência cultural e buscou profissionalização dos eventos com prêmios e patrocínios, Bernardo Aurélio é uma figura central no desenvolvimento dos quadrinhos no Piauí. Especialmente através do Núcleo de Quadrinhos (NQ), ele rapidamente assumiu funções de liderança, organizou sucessivas edições da Feira HQ, sendo o principal articulador da retomada e expansão do evento.

Além da organização, destacou-se como autor, curador e educador, com iniciativas como a coluna Estação HQ, o projeto de HQ sobre a Batalha do Jenipapo e fanzines como o Zona Zine, em 2007, foi eleito presidente formal do NQ, posição que consolidou sua influência se tornando símbolo da resistência e da continuidade da

¹⁰ O SALIPA (Salão do Livro do Piauí) é um dos maiores eventos literários e culturais do estado, realizado anualmente em Teresina desde 2003.

¹¹ RODRIGUES, Luan. Escritor piauiense João P. Luiz lança obra no formato História em Quadrinhos com a temática sobre "A voz de Esperança Garcia". Geleia Total, 24 jun. 2023. Disponível em: <https://www.geleiatotal.com.br/2023/06/24/escritor-piauiense-joao-p-luiz-lanca-obra-no-formato-historia-em-quadrinhos-com-a-tematica-sobre-a-voz-de-esperanca-garcia/>. último acesso em: 07 set. 2025.

PIAUI, Governo do Estado. História de resistência de Esperança Garcia é retratada em quadrinhos para todos os públicos. Portal do Governo do Estado do Piauí, 27 de nov. 2023. Disponível em: <https://www.pi.gov.br/historia-de-resistencia-de-esperanca-garcia-e-retratada-em-quadrinhos-para-todos-os-publicos/>. último acesso em: 07 set. 2025.

LUIZ, João P. Publicação no Instagram sobre a HQ "A Voz de Esperança Garcia". Instagram, 31 jan. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C2rpkkoAZ8u/>. último acesso em: 07 set. 2025.

produção independente de HQs no Piauí.

Além dos nomes apresentados, também temos Caio Thiago irmão de Bernardo Aurélio, que iniciou sua participação na cena Geek piauiense em 1998, quando começaram a frequentar a banca Teresina HQ, nas produções e Projetos Caio era reconhecido por seu talento como ilustrador, com traço técnico e estética influenciada por mangás, participou ativamente da produção da HQ sobre a Batalha do Jenipapo, roteirizada por Bernardo atuou também na criação de fanzines, com destaque para o MaxxZine, de conteúdo bem-humorado e estilo jovem, contribuiu com capas, ilustrações internas e design visual para as edições do evento Feira HQ e para os projetos do Núcleo de Quadrinhos.

Caio Thiago se destacou como ilustrador e quadrinista no Núcleo de Quadrinhos do Piauí desde sua chegada em 1998, Irmão de Bernardo, integrou a equipe desde os primeiros eventos e se consolidou como o principal nome da ilustração do grupo, sendo autor de desenhos e capas de grande qualidade técnica.

Em 9 de julho de 2010, em Teresina, Bernardo Aurélio fundou a livraria Quinta Capa, com a proposta de publicar quadrinhos autorais e independentes, valorizando produções piauienses. Surgiu como uma continuidade simbólica do NQ responsável pela organização de 11 das 13 primeiras edições da Feira HQ, o que consolidou sua posição no cenário geek do Piauí.

Lançou títulos como: Feira HQ (revistas com trabalhos premiados das exposições competitivas); Humor Sangrento (reimpressão histórica de uma HQ de 1977); Cabeça de Cuia – A dor que antecede a praga (sobre lenda piauienses), além de Publicações de obras dos idealizadores e de artistas locais, incluindo: A Liga do Destino (Valdemar Moraes); Máscara de Ferro (Bernardo Aurélio); Cinco HQs de Caio Oliveira, como All Hipster Marvel e Foices & Facões A Batalha do Jenipapo; Reimpressão de artbooks de Joniel Santos.¹²

A FEIRA HQ

Caio, Bernardo, Tio Pikachu e a Quinta Capa são elementos centrais no desenvolvimento de um cenário geek que valorizasse tanto a cultura geek como a cultura piauiense. Dessa mistura podemos destacar um dos principais encontros geek que aconteciam no Piauí, A Feira HQ que começou no final da década de 1990, em

¹²AURÉLIO, Bernardo. **Quem somos**. Quinta Capa. Disponível em: <https://quintacapa.com.br/quem-somos> acesso em: 07/09/2025.

que um grupo de pessoas, incluindo João Luiz o Tio Pikachu, Bernardo Aurélio e Caio Thiago, começaram a se reunir Banca Teresina HQ, situada no cruzamento das ruas Sete de Setembro e Areolino de Abreu, no centro da capital, formaram um rompimento entre os leitores de quadrinhos orientais mangas e os leitores de HQ ocidentais, que se encontravam e discutiam suas paixões.

Em 1999, Ana Kelma Gallas, jornalista, propôs uma nova associação para ajudar a desenvolver os quadrinhos locais, isso levou à formação da (AQUA), a Associação dos Quadrinistas e Aficionados do Piauí, que visava atuar como a Associação Brasileira de Cartunistas, a associação se concentrava na produção e distribuição de quadrinhos locais, assim como na promoção de eventos, divulgação, pesquisa e inovação relacionado a quadrinhos¹³.

O primeiro evento da Feira HQ foi o Festival de Quadrinhos no Shopping Riverside, realizado de 25 a 31 de janeiro de 1999. O cine Teatro Riverside sediou as primeiras discussões teóricas sobre quadrinhos o que se mostrou um local adequado para o desenvolvimento da primeira Feira HQ¹⁴.

O Festival de Riverside foi considerado um sucesso, e havia um forte desejo por outro evento temático no ano 2000, a Casa da Cultura, um centro cultural, pretendia promover um evento nacional, mas o evento não atendeu às expectativas, ainda no mesmo ano um novo evento foi anunciado, uma parceria com o XVIII Festival Internacional de Humor do Piauí, com eventos da HQ ocorrendo dentro da programação, o primeiro Festival de Quadrinhos da HQ foi anunciado em 1999, mas o movimento foi interrompido no Piauí.

Bernardo Aurélio decidiu mudar a atmosfera do movimento da HQ planejando um novo evento em 2001, a Casa da Cultura inaugurou um tradicional evento de quadrinhos, incorporando o Riverside e a Casa da Cultura como os dois primeiros eventos da HQ, o evento atraiu 140 pessoas diariamente, com 100 obras expostas, Antônio Amaral participou da mostra de produção de quadrinhos, e o evento incluiu lançamentos de fanzines e exposições de filmes.

Em 2002, Aurélio colaborou com Pedro Victor na organização da Feira HQ, que atraiu cerca de 350 pessoas à Casa da Cultura, Gallas apresentou seu trabalho acadêmico sobre quadrinhos, enquanto Santiago Junior apresentou Em 2002, Aurélio colaborou com Pedro Victor na organização da Feira HQ, que atraiu cerca de 350

¹³SOUSA, Douglas Lima Barbosa. SOUSA, Paula Beatriz de Oliveira. **Quadro a Quadro: o núcleo de quadrinhos do Piauí e seus(des) encontros na produção da arte sequencial**. Tcc (Bacharel em Comunicação Social) – Universidade Federal do Piauí.2009.

¹⁴Ibidem. p.14-15

peças à Casa da Cultura, Gallas apresentou seu trabalho acadêmico sobre quadrinhos, enquanto Santiago Junior apresentou seu trabalho sobre Mito e Modernidade. Amaral voltou a apresentar o evento, discutindo sua experiência com o Hipocampo, e continuou a incluir mostras de filmes e animes¹⁵.

Aurélio, formado pela Universidade do Piauí, decidiu organizar a 5ª Feira HQ, que ocorreu de 18 a 21 de dezembro de 2003, o evento foi um grande sucesso, com cerca de 350 pessoas comparecendo diariamente, o público estava mais focado na exposição de animes, jogos de RPG e materiais de coleta, o evento também se concentrou em minimizar a divulgação e organização de recursos.

Em 2004, o melhor trabalho do evento foi premiado com dinheiro, demonstrando a importância do profissionalismo e entusiasmo pelos eventos, formato do evento permaneceu o mesmo, por anos o evento foi sempre agradável, com um grupo de jovens que gostavam de participar do evento e a participar das atividades que lhes eram interessantes¹⁶.

No todo tivemos um total de 14 edições da feira, a primeira em 1999 Primeira edição realizada pelo Núcleo de Quadrinhos do Piauí (NQ), nasceu da banca Teresina HQ, espaço de encontro de fãs de quadrinhos, RPG e cultura pop, no ano 2000 tivemos a segunda edição, ainda em formato simples e artesanal, consolidou o evento como ponto de encontro geek em 2001 a 3ª Feira HQ Marcou o retorno após breve pausa começou a atrair mais público e se firmar no calendário cultural.

Entre 2002 a 2005 tivemos 4ª a 7ª edições marcadas por um crescimento contínuo, oficinas, palestras e concursos de quadrinhos passaram a integrar a programação, mais envolvimento de escolas e jovens artistas, em 2006 8ª Feira HQ foi um evento maior, com apoio institucional e a expansão da participação de quadrinistas piauienses e fanzines locais.

A 9ª Feira HQ em 2007 foi um ano importante: tentativas de formalização do NQ como associação com estatuto e reflexo na organização da Feira HQ, com mais estrutura 2009 10ª Feira HQ grande Marco evento de maior repercussão até então, Indicava a consolidação do evento como o principal espaço geek/quadrinhos do Piauí.

2010 em diante Bernardo Aurélio funda a Quinta Capa (livraria e editora), o grupo continua organizando a Feira HQ, segundo o site da Quinta Capa, o NQ/Quinta Capa

¹⁵SILVA, Francisco de Assis; AURÉLIO, Bernardo (orgs.). ***O núcleo de quadrinhos do Piauí e seus (dê)s encontros na produção da arte sequencial***. Teresina: Núcleo de Quadrinhos do Piauí, 2015. p.15.

¹⁶Ibidem. p.17.

organizou 11 das 13 primeiras edições da Feira HQ, 11ª Feira HQ foi organizada em setembro de 2010 pelo Núcleo de Quadrinhos do Piauí (NQ) contou com diversas categorias competitivas, oficinas, exibição de vídeos, exposição de desenhos e venda de revistas, entre os convidados estavam o dublador Hermes Baroli (Seiya, de Cavaleiros do Zodíaco), o autor André Vianco e o ilustrador Jô Oliveira.

Na 12ª Feira HQ realizada em 2012 houve a prorrogação das inscrições e apoio institucional e o 4º Seminário de Quadrinhos do Piauí em Teresina voltado para professores, estudantes e pesquisadores, o seminário convidou participantes a apresentar trabalhos acadêmicos, assistir palestras e oficinas, recebendo certificação ao final,

Na 13ª Feira HQ Realizada de 13 a 15 de setembro de 2013, no Clube dos Diários, Teresina/PI Contou com palestras, oficinas, entrevistas, games e estandes, além de diversos convidados como Iramir Araújo, Zé Wellington, Mário Cau, Sidney Gusman, Leno Carvalho, Valdemar Moraes, Ednaldo Carvalho e Francisco Brêtas, organizada pela Quinta Capa o evento buscava incentivar a produção de HQs no Brasil.

Esta edição foi formada por categorias competitivas que incluíam duas modalidades de concurso História em quadrinhos e Ilustração, ambas com formato de inscrição digital com o tema “Super-herói brasileiro”, podendo acreditar nas narrativas de ação, humor, drama etc. Com premiação total chegando a R\$ 6.300, distribuída entre as três primeiras colocações de cada categoria,

A Feira HQ não só em um espaço de fãs e artistas, mas um ponto de entrada para pesquisas culturais, onde o geek piauiense promove um cenário rico que envolve quadrinhos, cosplay, RPG, audiovisual, artes visuais e identidade cultural local, que ao olhar para Feira HQ. Onde o Piauí dialoga com o mundo geek global, mas também cria suas próprias expressões e narrativas.

A compreensão do mundo geek piauiense pela Feira HQ, pois ela dialoga com a BGS é a CCXP, que são importantes feiras que reúnem nerds e geeks de todo o Brasil regionalizada editoras e artistas mostrando que há uma cena cultural em formação. A Feira HQ propiciou a reunião de editoras e artistas locais e nacionais, mostrando que existe um cenário geek para além dos eixos centrais do país pesquisamos esses elementos para entender identidade, juventude, economia criativa e produção artística local, cruzando com temas como economia cultura, memória, produção independente, redes de fãs e mercado editorial alternativo.

Atualmente a 14ª Feira HQ se encontra em hiato, tentando acontecer por meio de uma campanha no Catarse, que tem como objetivo financiar tanto a exposição

competitiva quanto a publicação de obras, uma estratégia que se alinha à retomada do evento aos novos modelos de produção cultural, no entanto até o momento, não há evidência de que a campanha tenha atingido sua meta ou se revertido em realização concreta do evento ela busca acontecer, mas não conseguiu se financiar para isso.

A tentativa de retomada da 14ª Feira HQ, funciona como um marco simbólico de reativação do cenário geek piauiense, mesmo não tendo sido realizada, sua circulação no Catarse evidencia o desejo de estruturação e pertencimento cultural. O que reforça seu valor como indicador de engajamento de novas gerações e adaptação criativa às plataformas contemporâneas.

Voz de Esperança Garcia

O quadrinho voz de esperança Garcia De autoria de Bernardo Aurélio (roteiro e pesquisa histórica) Tio Pikachu (João P. Luiz) (ilustração e arte), ele foi escrito com o tema da HQ baseada na história de Esperança Garcia, considerada a primeira mulher advogada do Brasil por ter escrito, em 6 de setembro de 1770 uma carta ao governador do Piauí denunciando os maus-tratos sofridos por ela e outros escravizados, seus filhos e companheiras, assim como a separação familiar e a violação do direito ao batismo. Esse documento, recuperado por Luiz Mott historiador, antropólogo e professor universitário brasileiro¹⁷, em 1979, é considerado um dos primeiros registros de denúncia de violações de direitos humanos no Brasil e desmonta a visão romantizada de uma escravidão branda no Piau.

A obra mistura ficção e realidade histórica, destacando a luta de Esperança Garcia e seu papel na história da resistência negra no Piauí, trabalha com elementos de memória, identidade e justiça social, trazendo uma leitura crítica e acessível ao público jovem, onde a HQ ganhou relevância por seu valor educativo, sendo usada em escolas e debates sobre cultura, identidade negra e direitos humanos onde, esperança Garcia emerge como símbolo da resistência negra e da luta por direitos, sendo sua carta não apenas um testemunho histórico, mas também um ato jurídico e político de autorreconhecimento enquanto sujeito de direitos.

¹⁷ Luiz Mott (Luiz Roberto de Mott) é historiador, antropólogo e professor universitário brasileiro. Nascido em São Paulo, em 1946, formou-se em História pela Universidade de São Paulo (USP) e doutorou-se em Antropologia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). É professor aposentado da Universidade Federal da Bahia (UFBA), onde lecionou Antropologia e História, e é amplamente reconhecido por suas pesquisas sobre religiosidade, escravidão, sexualidade e direitos humanos, especialmente no contexto da história colonial brasileira.

O trabalho fortalece a atuação tanto de Bernardo Aurélio quanto do Tio Pikachu como artistas comprometidos em usar os quadrinhos como instrumento de cidadania e reflexão histórica, pois esse quadrinho dialoga diretamente com a pesquisa acadêmica sobre o cenário geek piauiense, mostra como a produção local não se limita ao entretenimento, mas também assume uma dimensão de intervenção social e cultural, ele vai além do entretenimento e se consolida como uma ferramenta de memória e cidadania.

O quadrinho **A Voz de Esperança Garcia**, surgiu da necessidade de resgatar e difundir a memória histórica de Esperança Garcia, mulher negra escravizada no Piauí do século XVIII, a publicação também se insere no campo pedagógico, uma vez que foi concebida para circular em escolas e projetos educacionais, articulando-se à Lei 10.639 que estabelece a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira.

Nesse sentido, a escolha pelo formato dos quadrinhos não é fortuita a linguagem gráfica torna o conteúdo mais acessível e atrativo aos jovens, funcionando como instrumento de ensino, cidadania e consciência racial, além de posicionar o Piauí no cenário nacional das HQs voltadas a temas históricos e de identidade.

O motivo da criação do quadrinho nasceu com um propósito duplo, resgatar a memória histórica da Esperança Garcia tornando acessível a trajetória de uma mulher negra escravizada que em 1770, que redigiu uma carta denunciando injustiças. Reforçando sua posição como símbolo de resistência, que posteriormente foi reconhecida como a primeira advogada do Brasil, em 25 de novembro de 2022, o Conselho Pleno da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB) formalizou o reconhecimento de Esperança Garcia como a primeira advogada brasileira¹⁸

O quadrinho A Voz de Esperança Garcia foi publicado em formato, impresso pela editora independente Quinta Capa Quadrinhos é disponibilizada no site da Quinta Capa. A escolha pela publicação física se articulou ao projeto pedagógico da obra, permitindo sua circulação em escolas públicas do Piauí e em eventos culturais como a Feira HQ, reforçando o papel educativo da narrativa no cumprimento da Lei 10.639/2003, o formato híbrido de divulgação garantiu o caráter de material didático e de memória, consolidando o título como parte de um esforço de difusão cultural e identidade regional.

A relevância cultural do quadrinho **A Voz de Esperança Garcia** ultrapassa o campo

¹⁸ ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL. *Esperança Garcia é reconhecida pelo Conselho Pleno como a primeira advogada brasileira*. OAB, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://www.oab.org.br/noticia/60503/esperanca-garcia-e-reconhecida-pelo-conselho-pleno-como-a-primeira-advogada-brasileira>. Acesso em: 08 set. 2025.

impresso e digital, expandindo-se para o audiovisual com a recente adaptação anunciada em formato de websérie de animação, financiada pela Lei Paulo Gustavo, o projeto, desenvolvido pela editora Quinta Capa, prevê a contratação de atores para dublagem e a transposição da narrativa para uma linguagem multimidiática capaz de alcançar novos públicos.

Essa iniciativa amplia o potencial de difusão da obra, ao combinar memória histórica, educação e entretenimento em um suporte acessível e de grande apelo contemporâneo, assim, a passagem da HQ para a animação não apenas reafirma a centralidade da figura de Esperança Garcia como símbolo de resistência e identidade negra, mas também evidencia o esforço de atualização tecnológica e de inserção da produção cultural piauiense em circuitos nacionais e digitais.

O quadrinho segue majoritariamente o modelo americano de HQ formato de revista (aprox. 17 x 26 cm), com 56 páginas. Sua distribuição voltada para eventos culturais e circulação em escolas, semelhante ao formato dos comics usa de narrativa sequencial clara, com diálogos em balões e estrutura episódica.

O quadrinho foi elaborado dentro do trabalho da editora independente Quinta Capa essa HQ contou com apoio de recursos públicos culturais, a partir de editais de incentivo estaduais/municipais voltados à literatura e artes gráficas, isso foi fundamental para viabilizar a impressão física e distribuição em escolas públicas, alinhando a obra à Lei 10.639/2003 ou seja não foi uma HQ financiada apenas de forma comercial, mas sim um projeto cultural com apoio público, pensado para circulação social e pedagógica.

No quadrinho ***A Voz de Esperança Garcia***, a narrativa enfatiza um dos aspectos mais dolorosos da trajetória da personagem a separação forçada de seu marido, ocorrida enquanto ela argumenta que ela não pode ir para outra fazendo sozinha, porque ela tem a criança pequena ela fala que pode ser até cozinheira, mas antes disso ela é mãe, essa ruptura embora comum no contexto da escravidão, adquire um significado ainda mais profundo quando observada sob a ótica de uma mulher casada e católica, pois representa não apenas uma violência física, mas também uma violência simbólica¹⁹, na medida em que nega a Esperança a legitimidade de sua união sacramental e de sua condição de esposa.

¹⁹ O sociólogo francês Pierre Bourdieu (1930–2002) define o poder simbólico como uma forma de dominação que se exerce por meio da linguagem, da cultura e da crença. Diferente do poder físico ou econômico, o poder simbólico atua de modo invisível, porque depende do reconhecimento e da aceitação daqueles sobre os quais é exercido. Para Bourdieu, essa forma de poder é tão eficaz quanto a violência direta, pois transforma a submissão em algo percebido como natural ou legítimo. BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

Ao retratar esse episódio, a obra evidencia o modo como o sistema escravocrata se apropriou de estruturas religiosas como o matrimônio apenas quando convenientes à lógica da dominação, destituindo as mulheres negras de qualquer direito sobre o corpo, a maternidade e a família, assim, o quadrinho não apenas resgata a figura histórica de Esperança Garcia, mas expõe o caráter moral e simbólico das opressões impostas às mulheres negras, ampliando o alcance político e educativo da narrativa a violência vivida por Esperança Garcia ao ser separada do marido e da família, constitui o ponto de partida para compreender a força de sua resistência e a dimensão política de sua carta escrita em 1770.

Que ao transformar a dor em palavra, Esperança rompeu com o silêncio imposto às mulheres negras escravizadas e utilizou a linguagem num espaço tradicionalmente negado a elas, como forma de reivindicação de dignidade e humanidade a escrita da carta ao governador do Piauí. Redigida com consciência religiosa e jurídica, revelava uma mulher que não se via como mera vítima, mas como sujeito, capaz de dialogar com o poder colonial e questionar sua própria condição.

O gesto de escrever foi, portanto, um ato político de resistência, pois reverteu a lógica de submissão e inaugurou uma forma de advocacia simbólica em defesa de si e de outros, essa atitude de Esperança, ao mesmo tempo espiritual e insurgente expressa o que a historiografia contemporânea reconhece como uma das mais potentes manifestações da agência negra feminina no período colonial piauiense, reafirmando seu legado como precursora na luta por justiça e cidadania²⁰.

A sequência narrativa em que Esperança é transferida para uma nova fazenda marca a transição entre a violência simbólica expressa na separação conjugal e na negação de sua identidade religiosa e familiar para a violência física, materializada nas condições degradantes de trabalho e nos castigos corporais impostos pelos senhores.

No quadrinho essa passagem é representada de maneira visualmente impactante o ambiente sombrio e árido da nova fazenda contrasta com os tons mais suaves das cenas anteriores, reforçando o sentimento de aprisionamento e desumanização onde as expressões de Esperança tornam-se mais contidas, mas o olhar da personagem revela uma resistência silenciosa, demonstrando como o corpo negro feminino se

²⁰ SOUZA, Maria do Socorro Coêlho de. **Esperança Garcia: memória, resistência e identidade negra no Piauí**. Dissertação (Mestrado em História do Brasil) – Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2015. ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL. Esperança Garcia é reconhecida pelo Conselho Pleno como a primeira advogada brasileira. OAB, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://www.oab.org.br/noticia/60503/esperanca-garcia-e-reconhecida-pelo-conselho-pleno-como-a-primeira-advogada-brasileira>. Acesso em: 09 set. 2025.

torna campo de disputa entre a dominação e a dignidade.

Nas páginas 26, 27 e 28, encontramos representações cruciais para entender como a narrativa visual foi utilizada para demonstrar a transformação da opressão simbólica em violência física, ao mesmo tempo que os autores evidenciam a dignidade silenciosa da protagonista, nas páginas 11 e 12, por sua vez, encontramos uma cena de punição severa que demonstra o auge da violência física sofrida por Esperança Garcia.

Figura 1: Marcas e silêncio pós-violência



Fonte: AURÉLIO, Bernardo; LUIZ, João Paulo (Tio Pikachu). *A Voz de Esperança Garcia*. Teresina: Quinta Capa Editora, 2023. p. 20.

Nessa página localizamos o feitor em posição de superioridade, com o braço erguido, prestes a golpear, enquanto a figura de Esperança se dobra em primeiro

plano, ocupando menos espaço no quadro, essa diferença de proporção entre os corpos revela visualmente a relação de poder e hierarquia racial e de gênero, a página 28 apresenta a consequência desse ato Esperança aparece, de costas, com as marcas do porrete evidência, o corpo arqueado e o rosto mergulhado em silêncio.

Ao evidenciar os processos de violência, o quadrinho denuncia o mecanismo de poder que converte a opressão simbólica em violência concreta, transformando a fé e o afeto em instrumentos de controle, assim a narrativa visual de Bernardo Aurélio e Tio Pikachu não apenas documenta a brutalidade do sistema escravocrata, mas também evidência como a experiência de Esperança traduz uma forma de resistência encarnada, em que o corpo e a palavra se tornam espaços de luta pela sobrevivência e pela memória.

No decorrer do quadrinho a violência contra a protagonista se intensifica progressivamente, assumindo dimensões cada vez mais cotidianas e estruturais, Após ser separada da família e levada à nova fazenda, Esperança passa a vivenciar um regime de castigos físicos constantes retratadas constantemente nas páginas: 28, 39, 40, 46, 108, 110 tanto a ela quanto ao filho, onde o trabalho exaustivo e de vigilância opressiva, que transformam o espaço rural em cenário de aprisionamento e dor, essa escalada de agressões culmina em sua tentativa de fuga, retratada na HQ como um gesto de desespero e, ao mesmo tempo, de coragem diante da violência.

Figura 2: Esperança é jogada pela janela



Fonte: AURÉLIO, Bernardo; LUIZ, João Paulo (Tio Pikachu). A Voz de Esperança Garcia. Teresina: Quinta Capa Editora, 2023. p. 110.

Na cena em que Esperança é jogada pela janela sintetiza visualmente o colapso da dominação simbólica o corpo da personagem é literalmente lançado para fora do espaço de poder, onde enquadramento da cena acentua a hierarquia entre agressor e vítima, transformando o ato violento em metáfora do exílio e da exclusão social. No entanto, sua captura a submete a uma violência ainda mais brutal, reafirmando o caráter desumano do sistema escravocrata. Após ser acusada de fuga, Esperança é submetida a um castigo público que a deixa gravemente ferida essa agressão final não destrói a personagem ao contrário, desperta nela a necessidade de reagir por meio da palavra, a HQ transforma esse instante em ponto de virada, em que um corpo

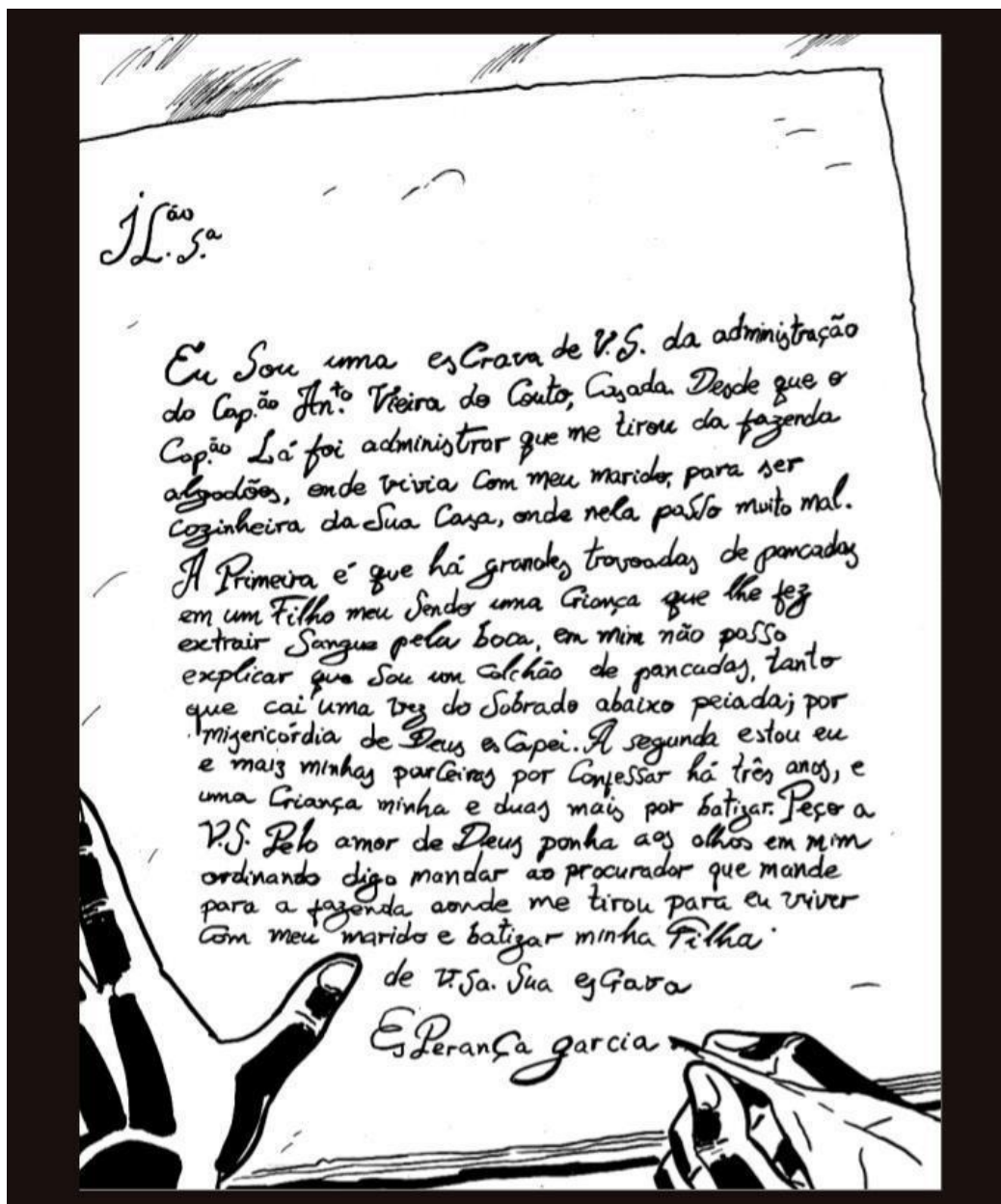
castigado se converte em corpo que escreve, a violência extrema, portanto, é o gatilho narrativo e político que conduz à criação da carta.

A HQ evidencia, assim, o processo de transmutação da violência em voz, mostrando como a palavra escrita se converte em arma de denúncia e reivindicação, e como a fé e a memória sustentam a identidade de uma mulher que se recusou a ser silenciada. O desfecho do quadrinho A Voz de Esperança Garcia se constrói em torno da escrita da carta de 1770, momento em que a narrativa atinge sua plenitude simbólica e política.

Onde o quadrinho alcança seu clímax, em que o simbólico e introspectivo se transformam na escrita que é apresentado como a materialização da força interior de Esperança, a composição visual destaca a personagem em um espaço isolado e silencioso, cercado por sombras que contrastam com a luz, elemento central da cena, essa iluminação direcionada guia o olhar do leitor e transforma o ambiente num espaço de recolhimento e transcendência onde a narrativa passa do corpo ferido mostrado nas páginas anteriores para o movimento delicado da mão que segura a pena, evidenciando a mudança de um gesto de dor para o de criação.

Após vivenciar a escalada de violências simbólicas, físicas e espirituais, Esperança, já marcada pelas dores do cativeiro, encontra na palavra o único espaço possível de liberdade, a HQ retrata essa cena com delicadeza e reverência: o corpo exausto da personagem contrasta com a luz que emana do papel e da pena, sugerindo que, mesmo aprisionada, ela reconquista sua humanidade por meio da escrita.

Figura 3: A escrita como resistência



Fonte: AURÉLIO, Bernardo; LUIZ, João Paulo (Tio Pikachu). A Voz de Esperança Garcia. Teresina: Quinta Capa Editora, 2023. p. 118

A carta, nesse sentido, transcende o contexto imediato da denúncia e se torna um ato de justiça e de voz, capaz de atravessar séculos e reafirmar o protagonismo das mulheres negras na história do Brasil, ao encerrar a narrativa com esse gesto, Bernardo Aurélio e Tio Pikachu transformam o documento histórico em uma metáfora visual de resistência o renascimento da palavra como instrumento de libertação e memória coletiva. Assim, a HQ não termina na dor, mas na potência da fala, configurando Esperança Garcia como um símbolo duradouro de justiça, dignidade e força feminina

Esse quadrinho mostra como o cenário geek piauiense vai além da mera reprodução de gêneros globais como super-heróis e mangás, gerando conteúdo

enraizado em sua cultura, fortalecendo a Editora Quinta Capa e o Núcleo de Quadrinhos do Piauí como espaços de produção independente e de relevância social, onde o traço de Tio Pikachu cria uma atmosfera que equilibra realismo histórico e sensibilidade narrativa, que alinhada ao roteiro de Bernardo une rigor histórico e ficção crítica, dando voz a uma personagem símbolo da luta por justiça.

Que faz da **Voz de Esperança Garcia** como um marco da produção de quadrinhos no Piauí, representando como a cultura geek local pode se articular com a história, memória e identidade cultural, transformando HQs em um espaço de resistência, educação e reflexão social, o quadrinho Voz de Esperança Garcia foi publicado sob o selo da Quinta Capa, que deu suporte editorial, impressão e distribuição.

O envolvimento da Quinta Capa foi editorial e institucional, garantindo que a **Voz de Esperança Garcia** fosse não apenas criado, mas também publicado, distribuído e consolidado como um marco da produção em quadrinhos no Piauí com a inclusão no catálogo de obras piauienses que dialogam com história e cultura local, onde a HQ reafirma a importância histórica e simbólica da carta de 1770, entendida como um ato jurídico e político de resistência, ao redigir um documento que denunciava maus-tratos e solicitava providências legais, Esperança assumiu o papel de defensora de direitos em um contexto de escravidão, antecipando práticas da advocacia.

Essa dimensão histórica é reforçada e reinterpretada no **quadrinho A Voz de Esperança Garcia** de 2010, de Bernardo Aurélio e Tio Pikachu, que traduz sua trajetória para a linguagem das HQs, tornando acessível a novos públicos e ambientes educacionais, a obra cumpre, portanto, um papel essencial na difusão da memória e valorização da identidade negra piauiense, articulando narrativa visual, pesquisa histórica e compromisso social, nesse sentido o quadrinho e o reconhecimento da OAB se complementam como expressões distintas de um mesmo processo de reparação histórica e cultural, em que arte e direito convergem para afirmar o protagonismo negro feminino na história do Brasil.²¹

²¹ ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL. **Esperança Garcia é reconhecida pelo Conselho Pleno como a primeira advogada brasileira.** OAB, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://www.oab.org.br/noticia/60503/esperanca-garcia-e-reconhecida-pelo-conselho-pleno-como-a-primeira-advogada-brasileira>. Acesso em: 08 set. 2025.
SILVA, Francisco de Assis; AURÉLIO, Bernardo (orgs.). **O núcleo de quadrinhos do Piauí e seus (dê)encontros na produção da arte sequencial.** Teresina: Núcleo de Quadrinhos do Piauí, 2015.

CONCLUSÃO

A pesquisa desenvolvida sobre a Feira HQ do Piauí e o quadrinho *A Voz de Esperança Garcia* permitiu compreender como a produção artística piauiense tem se afirmado como um espaço de resistência simbólica e de preservação da memória coletiva, A Feira HQ, ao longo de suas edições, consolidou-se não apenas como um evento de divulgação cultural, mas como um território de pertencimento e identidade, no qual autores, leitores e pesquisadores se reconhecem e constroem novas formas de narrar o Piauí, nesse contexto, a arte sequencial deixa de ser apenas entretenimento e passa a exercer um papel social e educativo, funcionando como uma ferramenta de reflexão e transformação cultural.

Ao analisar *A Voz de Esperança Garcia*, percebe-se que o quadrinho dialoga profundamente com as questões históricas e sociais do Brasil, ao recontar a trajetória de uma mulher negra que converteu a dor em palavra e a submissão em denúncia, a narrativa visual elaborada por Bernardo Aurélio e Tio Pikachu, combina cores, enquadramentos e silêncios para representar a violência simbólica e física sofrida por Esperança, e o gesto de escrever surge como um ato político e libertador, a HQ reafirma o poder da arte como voz das ausências históricas, transformando a figura de Esperança em símbolo da resistência feminina e afrodescendente, cuja relevância ultrapassa o campo artístico e atinge a educação e a memória social.

Do ponto de vista teórico, o trabalho dialoga com o conceito de poder simbólico de Pierre Bourdieu (1989), evidenciando que tanto a Feira HQ quanto a obra de Esperança Garcia constituem formas de enfrentamento à dominação cultural, ao criarem e difundirem quadrinhos que tratam de temas regionais, históricos e identitários, os artistas piauienses desafiam a hierarquia simbólica que tende a privilegiar produções do eixo Sul-Sudeste, afirmando o Piauí como centro de criação e não como periferia, assim, o campo dos quadrinhos locais representa um espaço de reconfiguração de valores e discursos, onde a arte atua como meio de empoderamento e reconhecimento social.

A análise evidencia que a Feira HQ e *A Voz de Esperança Garcia* não apenas celebram a cultura geek e a arte sequencial, mas reivindicam o direito de existir, narrar e educar a partir das margens, ambas as expressões convergem na ideia de que a cultura piauiense é viva, múltipla e capaz de transformar a memória em resistência, onde como Esperança Garcia usou a escrita para reivindicar justiça, os quadrinistas do Piauí usam o desenho e a palavra para afirmar que toda criação é também um ato

político, a arte nesse sentido, não é apenas representação mas continuidade da luta, um gesto de esperança que ecoa no presente.

Ao concluir esta pesquisa, percebo que tanto a Feira HQ quanto o quadrinho representam mais do que produções artísticas são manifestações de resistência, memória e identidade, ao conhecer as histórias de seus criadores e revisitar visualmente a trajetória de Esperança, compreendi que o Piauí produz arte que fala de si e para o mundo, com coragem e profundidade.

A HQ me mostrou que a dor pode se transformar em palavra e que a arte, mesmo nas margens, é capaz de gerar pertencimento e diálogo, assim como Esperança escreveu sua carta em busca de justiça, os quadrinistas piauienses seguem escrevendo com imagens novas formas de existir e resistir, finalizo esta pesquisa com a convicção de que a arte é também uma forma de esperança, e que estudá-la é, de certo modo, continuar a luta por voz, memória e reconhecimento.

Figura 4: Encerramento e transcendência



ESPERANÇA GARCIA FOI UMA MULHER QUE VIVEU ESCRAVIZADA EM MEADOS DO SÉCULO XVIII, NO PIAUÍ. NO DIA 6 DE SETEMBRO DE 1770, ELA ESCREVEU UMA CARTA PARA O GOVERNADOR DE SUA PROVÍNCIA, DENUNCIANDO OS MALIS TRATOS QUE SOFRIA CONSTANTEMENTE E SOLICITANDO PROVIDÊNCIAS.

SUA CARTA É UMA DAS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ESPONTÂNEAS DOS NEGROS CONTRA A ESCRAVIDÃO, EM SUA LUTA PELA SUA LIBERDADE. TRATA-SE DE UM REGISTRO HISTÓRICO E LITERÁRIO, CONSIDERADO UM DOS PRIMEIROS TEXTOS AFRO-BRASILEIROS DE QUE SE TEM CONHECIMENTO. É CONSIDERADA UMA PETIÇÃO PÚBLICA E, POR CAUSA DELA, O GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ DETERMINOU QUE, NO DIA 6 DE SETEMBRO, SEJA COMEMORADO O DIA ESTADUAL DA CONSCIÊNCIA NEGRA. ALÉM DISSO, A ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL RECONHECEU ESPERANÇA GARCIA COMO A PRIMEIRA ADVOGADA DO PAÍS.

Apoio

Este projeto é selecionado

RUMOS
Itaú Cultural

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Marcas e silêncio pós-violência.....	15
Figura 2: Esperança é jogada pela.....	17
Figura 3: A escrita como resistência.....	19
Figura 4: Encerramento e transcendência.....	23

BIOGRAFIA

BARROS, José D'Assunção. **Fontes históricas: uma introdução aos seus usos historiográficos**. Petrópolis: Vozes, 2019.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. 16. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012. Tradução de Fernando Tomaz.

BURKE, Peter. **O que é história cultural**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008. Tradução de Sérgio Góes de Paula.

MATOS, Patrícia. **De vergonha a orgulho: consumo, capital simbólico e a ressignificação midiática da cultura nerd**. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. Anais [...]. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: https://compos.org.br/data/biblioteca_2016/documents/2bbf4f68e6a83e2c0e0b7536a4476f2b.pdf Acesso em: 05 nov. 2025.

PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes históricas**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2010. (Coleção “Princípios”, v. 15).

ROCHA, Pedro Botelho. **Professores youtubers e ensino de História: saberes, práticas e narrativas na cultura digital**. 2022. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

SOUSA, Dowglas Lima Barbosa; SOUSA, Paula Beatriz de Oliveira. **Quadro a Quadro: o Núcleo de Quadrinhos do Piauí e seus (des)encontros na produção da arte sequencial**. Teresina: Universidade Estadual do Piauí, 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2009.

SILVA, Zilda Letícia Correia. **“Ponha os olhos em mim”: reparação à escravidão como justiça de transição e o reconhecimento simbólico de Esperança Garcia como primeira advogada do Brasil**. 2023. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade de Brasília, Brasília, 2023. SOUZA, Maria do Socorro Coêlho de. **Esperança Garcia: memória, resistência e identidade negra no Piauí**. 2015. Dissertação (Mestrado em História do Brasil) – Universidade Federal do Piauí,

Teresina, 2015.

SANTOS, Patrícia Matos dos. **O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação**. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/handle/handle/18315> .Acesso em: 06 nov. 2025.

FONTES

AURÉLIO, Bernardo; LUIZ, João Paulo (Tio Pikachu). **A Voz de Esperança Garcia. Teresina**. Quinta Capa Editora, 2020.

Quinta Capa. **A História da Feira HQ Parte 1**. Plataforma YouTube, 30 de outubro de 2021. 14minu31s. Disponível em<https://www.youtube.com/watch?v=xwPgU8RzF_I> Acesso em: 6 de outubro de 2025.

Quinta Capa. **A História da Feira HQ Parte 2**. Plataforma YouTube, 12 de novembro de 2021.16minu20s.Disponível em<<https://www.youtube.com/watch?v=d7ch01EnYgk&t=7s>> Acesso em 6 de outubro de 2025.

Quinta Capa. **A História da Feira HQ Parte 2**. Plataforma YouTube, 17 de novembro de 2021. 22minu18s. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=W0_9ehoEkfQ&t=6s> Acesso em 6 de outubro de 2025.

Reportagens em portais da *internet*

FAST COMPANY BRASIL. **A força está com eles! Geeks dominam o mercado de cultura pop**.CO.DESIGN,10 dez.2023.Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/co-design/a-forca-esta-com-eles-geeks-dominam-o-mercado-de-cultura-pop/> . Acesso em: 07 set. 2025.

LUIZ, João P. Publicação no Instagram sobre a HQ “**A Voz de Esperança Garcia**”. Instagram, 31 jan. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C2rpkkoAZ8u/>. Acesso em: 07 set. 2025.

ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL. **Esperança Garcia é reconhecida pelo Conselho Pleno como a primeira advogada brasileira**. OAB, 25 nov. 2022. Disponível em:<https://www.oab.org.br/noticia/60503/esperanca-garcia-e-reconhecida-pelo-conselho-pleno-como-a-primeira-advogada-brasileira> . Acesso em: 08 set. 2025.

PIAUÍ, Governo do Estado. História de resistência de Esperança Garcia é retratada em quadrinhos para todos os públicos. Portal do Governo do Estado do Piauí, 27 de nov. 2023. Disponível em: <https://www.pi.gov.br/historia-de-resistencia-de-esperanca-garcia-e-retratada-em-quadrinhos-para-todos-os-publicos/> .último acesso em: 07 set. 2025.

RODRIGUES, Luan. Escritor piauiense João P. Luiz lança obra no formato História em Quadrinhos com a temática sobre “**A voz de Esperança Garcia**”. Geleia Total, 24 jun. 2023. Disponível em: <https://www.geleiatotal.com.br/2023/06/24/escritor-piauiense-joao-p-luiz-lanca-obra-no-formato-historia-em-quadrinhos-com-a-tematica-sobre-a-voz-de-esperanca-garcia/>. Acesso em: 07 set. 2025.

SOUZA, Maria do Socorro Coêlho de. **Esperança Garcia: memória, resistência e identidade negra no Piauí**. Dissertação (Mestrado em História do Brasil) – Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2015. ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL. Esperança Garcia é reconhecida pelo Conselho Pleno como a primeira advogada brasileira. OAB, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://www.oab.org.br/noticia/60503/esperanca-garcia-e-reconhecida-pelo-conselho-pleno-como-a-primeira-advogada-brasileira>. Acesso em: 09 set. 2025.