

Estado da publicação: Não informado pelo autor submissor

Leituras antropológicas da educação e suas relações com o capacitismo na obra de Kamome Shirahama

Vicenzo Arrighi Spedo, Tatiana Machado Boulhosa

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.7398>

Submetido em: 2023-11-19

Postado em: 2023-12-06 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

ARTIGO

LEITURAS ANTROPOLÓGICAS DA EDUCAÇÃO E SUAS RELAÇÕES COM O CAPACITISMO NA OBRA DE KAMOME SHIRAHAMA

VICENZZO ARRIGHI DA SILVA SPEDO¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-3832-2301>
<vicenzoarrighi@outlook.com>

TATIANA MACHADO BOULHOSA¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9491-4409>
<tatiana.boulhosa@belasartes.br>

¹ Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP). São Paulo, SP, Brasil.

RESUMO: No presente artigo, temos como objeto de estudo o mangá de fantasia *Atelier of Witch Hat*, da roteirista e designer japonesa Kamome Shirahama. Nele, analisamos o universo acadêmico retratado na história e as relações com seus personagens, especialmente aqueles com deficiência. O objetivo central da pesquisa é compreender as ligações entre diferentes leituras antropológicas da educação e o processo de capacitismo estrutural estabelecido na sociedade fictícia do mangá, buscando entender como essas associações representam o contexto muitas vezes repressivo da educação. O projeto constitui-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza teórica, tratando-se de um estudo de caso dos nove volumes iniciais do mangá *Atelier of Witch Hat*, publicados no Brasil entre julho de 2019 e novembro de 2021 pela editora Panini Comics. Como resultado, concluímos que a autora, ao criar uma história permeada por relações conturbadas entre mestres e aprendizes, permite-nos refletir sobre como a educação tradicional e fundamentalmente tecnicista pode ser pouco eficiente ao lidar com alunos que divergem do padrão de expectativas estimulado por uma sociedade que não observa o estudante em sua totalidade cultural, histórica e social. Dessa forma, somos induzidos pelo enredo a buscar por soluções subversivas a esse sistema, que podem chegar aos conceitos de educação libertadora e humanizada, como idealizados pelo patrono da educação brasileira Paulo Freire (1921–1997).

Palavras-chave: capacitismo, educação, mangá, Kamome Shirahama, *Atelier of Witch Hat*.

ANTHROPOLOGICAL READINGS OF EDUCATION AND THEIR RELATIONS TO ABLEISM IN THE WORK OF KAMOME SHIRAHAMA

ABSTRACT: The present article has as its object of study the fantasy manga *Witch Hat Atelier*, written by the Japanese screenwriter and designer Kamome Shirahama. It analyzes the academic universe of the story and its relations with its characters, especially those with disabilities. The main goal of this research is to understand the connections between different anthropological readings of education and the process of structural ableism established in the fictional society of the manga, understanding how these associations represent the often repressive context of education. This project is a qualitative research of theoretical nature, which constitutes a case study of the first nine volumes of the *Witch Hat Atelier* manga, published in Brazil between July 2019 and November 2021 by Panini Comics. This paper's conclusion is that the author, by creating a story permeated by troubled relationships between masters and apprentices, allows us to reflect on how traditional and fundamentally technical education can be inefficient when dealing with students who diverge from the standard of expectations stimulated by a society that does not observe the student in his/her cultural, historical and social totality. Therefore, we

are induced by the plot to search for subversive solutions to this system, which can reach the concepts of liberating and humanized education, as idealized by the patron of Brazilian education Paulo Freire (1921–1997).

Keywords: ableism, education, manga, Kamome Shirahama, Witch Hat Atelier.

LECTURAS ANTROPOLÓGICAS DE LA EDUCACIÓN Y SUS RELACIONES CON EL CAPACITISMO EN LA OBRA DE KAMOME SHIRAHAMA

RESUMEN: En el presente artículo, tenemos como objeto de estudio el manga de fantasía *Atelier of Witch Hat*, de la guionista y diseñadora japonesa Kamome Shirahama. En él, analizamos el universo académico retratado en la historia y las relaciones con sus personajes, especialmente aquellos con discapacidad. El objetivo central de la investigación es comprender las conexiones entre diferentes lecturas antropológicas de la educación y el proceso de capacitismo estructural establecido en la sociedad ficticia del manga, buscando entender cómo estas asociaciones representan el contexto a menudo represivo de la educación. El proyecto se constituye como una investigación cualitativa, de naturaleza teórica, siendo un estudio de caso de los nueve volúmenes iniciales del manga *Atelier of Witch Hat*, publicados en Brasil entre julio de 2019 y noviembre de 2021 por la editorial Panini Comics. Como resultado, concluimos que la autora, al crear una historia permeada por relaciones conflictivas entre maestros y aprendices, nos permite reflexionar sobre cómo la educación tradicional y fundamentalmente tecnicista puede ser poco eficiente al tratar con alumnos que difieren del estándar de expectativas estimulado por una sociedad que no observa al estudiante en su totalidad cultural, histórica y social. De esta manera, el argumento nos induce a buscar soluciones subversivas a este sistema, que pueden llegar a los conceptos de educación liberadora y humanizada, como los ideados por el patrón de la educación brasileña Paulo Freire (1921–1997).

Palabras clave: capacitismo, educación, manga, Kamome Shirahama, Atelier of Witch Hat.

INTRODUÇÃO

Podemos definir o mangá como um gênero literário de arte sequencial que segue o estilo nipônico de construção imagética e narrativa: trata-se de um estilo de obra composto pela profunda união entre a arte gráfica e a escrita literária. Dentre os diferenciais deste gênero com relação às histórias em quadrinho brasileiras ou às *comics* estadunidenses, destaca-se “um traçado específico e singular, uma personalidade própria, definida pela ordem inversa da leitura, pelo formato peculiar e pelo rico detalhamento dos desenhos, pelo *layout* e pela temporalidade semelhantes ao da linguagem fílmica” (Batistella, 2014). Tais características são abordadas de forma direta para o leitor já na primeira página do mangá (no sentido ocidental de leitura) *Atelier of Witch Hat* (Figura 1):

Figura 1 – Página introdutória ao estilo nipônico de leitura.



Na página, lemos o seguinte aviso: “*Atelier of Witch Hat* é publicado no sentido oriental de leitura. Comece pelo outro lado, onde convencionalmente seria o fim. A ordem de leitura das páginas também é diferente. Leia da direita para a esquerda, de acordo com o exemplo numerado abaixo”.

Fonte: Shirahama (2019a, p. 208).

O desenvolvimento de uma linguagem visual própria e única a esse tipo de história nos permite encontrar associações figurativas e conteudistas entre o universo fictício das obras e a realidade social que reflete e inspira a trama em um processo dialógico e interdependente. Para Batistella (2014), o mangá pode ser considerado um “suporte de leitura versátil que aplica, em seu jogo de palavras e imagens fascinantes, comentários políticos e sociais, socialização de aspectos que constituem a sociedade japonesa e que entretêm seu público leitor de inúmeras maneiras”, ensejando uma análise aprofundada de diversos aspectos ao tratarmos de uma obra que apresenta tais características.

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o enredo de um mangá em específico, *Atelier of Witch Hat*, publicado originalmente no Japão desde 2017, e suas relações metafóricas e explícitas para com a sociedade humana sob o olhar da Antropologia da Educação. A obra, de autoria da mangaká Kamome Shirahama, é distribuída no Brasil pela editora Panini Comics desde 2019 e contava, até novembro de 2023, com 12 volumes publicados em português brasileiro.

A história de *Atelier of Witch Hat* é centrada ao redor da vida da jovem Coco e sua jornada pelo mundo fictício da península de Zoza. Nesse universo de fantasia, observamos uma forte distinção social entre seres humanos comuns, também chamados de **não-sabe** (pessoas sem poderes), e bruxos (supostos possuidores inatos de dons mágicos sobrenaturais), que são vistos como criaturas especiais cuja obrigação é a de, salvo exceções explicitadas no decorrer da narrativa, prestar serviços comunitários e altruístas para os cidadãos dos reinos de Zoza.

Em sua trajetória, ao envolver-se com o misterioso professor Qifrey, Coco descobre que, ao contrário do que diz o senso comum desse universo, a magia **não** é um dom inato (Figura 2), mas pode ser aprendida e praticada por qualquer pessoa. O acesso à magia pelos estudos é revelado como sendo uma verdade mantida em segredo dos não bruxos desde o chamado “Dia da Conspiração”, evento que marca o momento em que o conhecimento da magia foi apagado da memória da sociedade e restrita a apenas uma pequena parcela da população.

Figura 2 – Coco descobre a verdade sobre o caráter técnico da magia ao bisbilhotar o bruxo Qifrey.



Na tradução oficial, no sentido oriental de leitura, temos: “A magia... com uma caneta?! Então é isso... Não se ‘lança’ a magia... se ‘desenha!’”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-2/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019a, p. 39).

Em meio a esse cenário, a descoberta de Coco e sua travessia para um mundo até então proibido para ela acontece quando um acidente mágico leva sua mãe à petrificação, situação observada na Figura 3. A protagonista é então levada para um *atelier*, nome dado às escolas de bruxaria, onde é confrontada por questões éticas que envolvem o processo de ensino da magia.

Figura 3 – A mãe de Coco sofre as consequências acidentais de um feitiço realizado por sua filha.



Na tradução oficial, lemos: “Impossível. Não...”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-2/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019a, p. 57).

Em seus estudos, Coco é ensinada sobre a verdadeira natureza da magia, que parte diretamente da prática artística: desenhar manualmente conjuntos específicos de símbolos com a proporção correta e com o tipo correto de material permite a qualquer um realizar diferentes manifestações sobrenaturais, que envolvem desde o controle de elementos da natureza (como água e fogo) até a possibilidade de se apagar a memória de outros seres humanos.

Conforme passa a conhecer de perto a sociedade bruxa, Coco percebe algumas características comuns a boa parte dessa comunidade; dentre elas, o preconceito direcionado a pessoas com deficiência. Devido à natureza técnica da realização da magia, que passa pela precisão artística da coordenação motora e da habilidade visual do bruxo, aqueles que, por algum motivo, não possuem essas aptidões, são excluídos e tratados com inferioridade. É o caso do personagem Tartar, que possui uma enfermidade fictícia denominada Argentocromacia (fazendo com que ele enxergue o mundo somente em tons de prata, de maneira semelhante ao daltonismo acromático), que, em um primeiro momento, o impede de lidar com ingredientes básicos para a realização de feitiços, uma vez que não consegue diferenciar suas cores.

Desse modo, a justificativa para a realização de tal análise é um conjunto de fatores amparados pela progressiva atenção que vem sendo direcionada a esta história, que rendeu à autora o prêmio Eisner — considerado o “Oscar dos quadrinhos” — na categoria *Best U.S. Edition of International Material – Asia* (Melhor Edição Estadunidense de Material Internacional Asiático, em tradução livre) em 2020, e pelas vastas possibilidades de investigação com relação ao conteúdo e enredo de *Atelier of Witch Hat*, que ainda permanece um campo pouquíssimo explorado em publicações científicas.

Por fim, a qualidade representativa da trama, que traz personagens dificilmente vistos em outras obras do mesmo formato, dá à pesquisa a importância social de trazer discussões inclusivas para o cenário acadêmico e contribui para uma maior diversificação dos meios estudados em grau universitário, estreitando as relações entre a produção científica e uma juventude que consome, cada vez mais, produções do Extremo Oriente.

OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa é compreender as relações entre as leituras antropológicas da educação e o processo de capacitismo estrutural estabelecido na sociedade fictícia do mangá *Atelier of Witch Hat*, entendendo como essas associações representam o contexto muitas vezes repressivo da educação.

Como objetivos específicos, buscamos: analisar como é construído o mundo da educação no mangá; apontar questões ligadas às metodologias de ensino e como elas podem segregar pessoas; estabelecer os elementos de construção de universo presentes no desenvolvimento dos personagens e de seus relacionamentos e nos artifícios utilizados pela mangaká para idealizar a concepção do universo literário; e, por fim, propor leituras alternativas, que levem em consideração o espaço antropológico da educação para uma metodologia mais humanizada e que possa, portanto, trazer resultados mais inclusivos.

METODOLOGIA

O material utilizado pela pesquisa é o conjunto dos nove volumes iniciais do mangá *Atelier of Witch Hat*, com roteiro e arte autorais da mangaká Kamome Shirahama, publicados no Brasil entre

julho de 2019 e novembro de 2021 pela editora Panini Comics. Embora os volumes 10, 11 e 12 tenham sido publicados no Brasil, respectivamente, em novembro de 2022, abril de 2023 e outubro de 2023, estes não são considerados para a realização da pesquisa, que compreende apenas os arcos narrativos essenciais para o desenvolvimento dos objetivos delimitados.

Ainda sobre a questão da versão brasileira, é importante dizer que nossa edição tem uma tradução oficial, licenciada pela editora Panini Comics e que é realizada pela tradutora Lídia Ivasa. Contudo, nos eventuais casos em que não for possível a utilização do material oficial para reprodução, serão utilizadas reproduções não oficiais escaneadas e disponibilizadas em inglês na internet por fãs do mangá, também buscando manter a alta qualidade das figuras. Desse modo, serão sempre indicadas as diferenças entre a tradução *fan made* (feita por fãs) e a tradução oficial nas legendas das imagens.

Assim, podemos dizer que o presente artigo define a pesquisa como qualitativa, de natureza teórica, tratando-se de um estudo de caso do mangá *Atelier of Witch Hat*, desenvolvido como uma pesquisa exploratória a fim de contextualizar o objeto de estudo em meio aos assuntos e recortes antropológicos possíveis para a obtenção de novos conhecimentos acerca do tema, debruçando-se mais especificamente na obra pedagógica de Paulo Freire (1921–1997).

DESENVOLVIMENTO

Construção de universo da história: aparelho estatal da sociedade bruxa

A península de Zoza, continente fictício em que se passa o mangá, possui uma rígida estrutura hierárquica de poder, assemelhando-se às leituras fantásticas das sociedades monárquicas medievais europeias.

O território, dividido em cinco reinos governados por cinco monarcas distintos, é liderado pelo Rei da Península, Dinreldi. Notamos aqui a divisão política da península em dois eixos distintos: uma estrutura governamental monárquica, que possui seu próprio conjunto de leis, regras e costumes; e a estrutura secundária de poder dos bruxos, que administra o uso da magia enquanto capital político e social.

A dependência financeira da sociedade bruxa, que deve fornecer magos aptos e treinados para a prestação de serviços para o governo, gera a necessidade de uma estruturação acadêmica capaz de formar um grande número de bruxos para atender aos chamados dos monarcas em toda a extensão territorial de Zoza.

Desenvolvimento de enredo: características da magia

Levando-se em conta que parte essencial das problemáticas exploradas no enredo derivam diretamente da construção de mundo desenvolvida pela autora, é importante expor e analisar como os métodos de escrita utilizados no mangá servem como ferramenta de aproximação de mecânicas fantásticas à nossa lógica racional de leitura. Embora a história de *Atelier of Witch Hat* contenha personagens e recursos dotados de características fantasiosas, a maneira como a autora organiza semanticamente esses elementos narrativos é indicativa de um possível pensamento projetual com o objetivo de materializar e tornar previsíveis para o leitor os direcionamentos da história. Uma das

ferramentas utilizadas para isso é a estruturação do sistema de magia utilizado e compreendido pelos personagens.

Desse modo, um importante ponto que pode ser abordado ao tratarmos da construção narrativa fantástica de Kamome Shirahama é a sua atenção para o estabelecimento de **limites e métodos** quanto ao que os personagens podem ou não realizar por meio da magia. Brandon Sanderson, autor com publicações contemporâneas reconhecidas mundialmente no gênero de fantasia, divide a magia no processo de escrita em dois grupos: para ele, existiriam os *soft magic systems* (sistemas flexíveis de magia, que marcam obras como *A Song of Ice and Fire* e *Harry Potter*, em que não há muitas regras claras para sua existência e execução) e os *hard magic systems* (sistemas rígidos de magia, com regras bem definidas, como retratados nas séries orientais de animação *Death Note* e *Fullmetal Alchemist*).

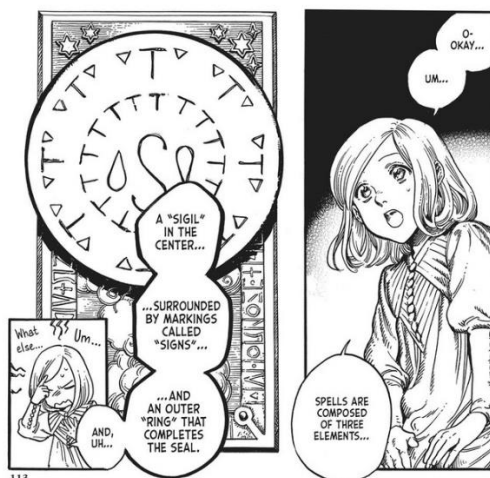
Para Sanderson (2007), os elementos constitutivos de um sistema de magia são extremamente importantes para a caracterização de personagens narrativos, especialmente no gênero fantástico. Dentre esses elementos, podemos destacar as habilidades físicas, mentais, espirituais e sobrenaturais que a magia, em determinado universo, pode proporcionar a um personagem. Nesse contexto, ainda mais importante para Sanderson (2012) do que os poderes possibilitados pelo sistema de magia, são as limitações geradas por este. Por meio do estabelecimento de limitações, custos e fraquezas com relação ao que um poder mágico pode ou não realizar, o autor gera importantes elementos narrativos que enriquecem a leitura.

A partir dessas limitações intencionais impostas pelo autor nos poderes dos personagens, faz-se necessário que a história explore os esforços, as possibilidades de tensão e a profundidade do universo construído (Sanderson, 2012). Para Sanderson, os esforços ocasionados por um sistema rígido de magia “irão forçar os personagens a terem de lutar por seus objetivos, o que torna a escrita simplesmente mais interessante e os personagens mais simpáticos. Além disso, se a magia é limitada, os personagens precisarão de maneiras mais inteligentes para superar seus problemas” (Sanderson, 2012, tradução nossa).

Desse modo, podemos observar que, mesmo sem necessariamente ter a intenção de fazê-lo, a autora Kamome Shirahama estabelece padrões e limitações rígidas no sistema de magia do universo de *Atelier of Witch Hat*, cumprindo alguns dos preceitos estabelecidos por Sanderson para a criação de histórias narrativamente instigantes. Na história do mangá, para que uma magia seja executada, são necessários alguns elementos específicos, tanto no âmbito de materiais quanto de técnicas. Para os materiais, é necessário que se possua uma caneta-tinteiro ou caneta bico de pena, um tipo específico de nanquim (chamado, na história, de “nanquim mágico” ou “sangue de árvore”) e alguma superfície para se desenhar. No âmbito das técnicas, diferentes tipos de feitiços podem ser lançados a partir da união de três elementos principais: o brasão, símbolo central que determina o tipo da magia (água, fogo, terra etc.); ao redor do brasão, as flechas (que estabelecem o tamanho, direção e intensidade da magia); e, encerrando todos os outros elementos, o círculo (Shirahama, 2019a).

A menor variação em qualquer um dos itens descritos pode provocar mudanças e efeitos significativos no resultado do feitiço, o que exige, por sua vez, grande precisão técnica no desenho e na elaboração dos círculos mágicos — característica essa que é explorada no enredo ao lidarmos com personagens que possuem limitações físicas ou visuais intrínsecas a eles. Os elementos listados podem ser vistos na Figura 4.

Figura 4 – Coco descreve os elementos essenciais da magia.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “S-Sim. Err... A magia é composta por três elementos. No centro temos o ‘brasão’. As linhas desenhadas ao redor são as ‘flechas’. E o que envolve os dois é o ‘círculo’. Assim são...”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-4/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019a, p. 113).

Estrutura acadêmica da sociedade bruxa

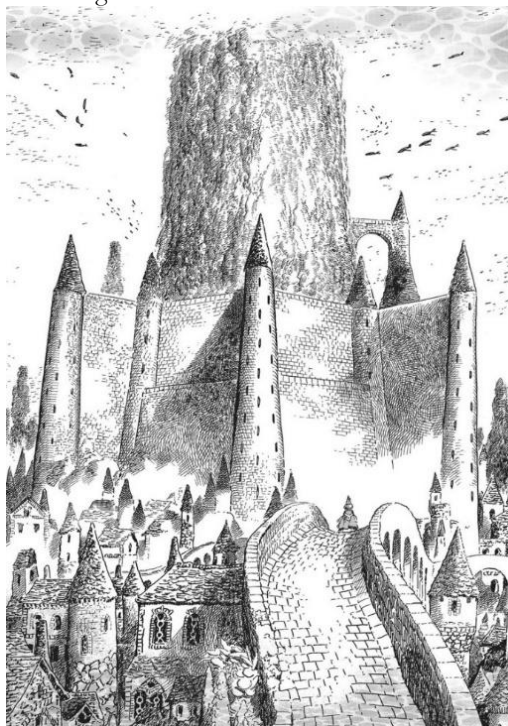
A partir das características sociais e narrativas expostas, podemos explorar como a autora estrutura um sistema acadêmico capaz de fornecer, essencialmente, trabalhadores braçais para o suprimento das exigências dessa sociedade. O entendimento dessa concepção nos permitirá traçar pontos de semelhança entre o universo acadêmico do mangá e diferentes teorias antropológicas da educação, nos dando ferramentas para analisar os preconceitos possivelmente advindos de práticas educativas desumanizadoras.

O mundo bruxo, no mangá, é marcado por profundas separações no âmbito geográfico, no âmbito hierárquico e no âmbito das esferas de ação. A seguir, olharemos para cada uma delas com mais atenção.

Separações geográficas

No mangá, existem dois espaços geográficos de ensino distintos. Um deles é o Grande Auditório Bruxo (Figura 5), um conjunto submerso de torres e salões que congrega vários ateliers, os quais respeitam as mesmas regras, costumes e práticas. O Grande Auditório Bruxo configura uma espécie de centro urbano para os bruxos. Devido à inacessibilidade do local para os “não-sabe”, ele se torna ideal para a moradia de famílias inteiramente bruxas. Dessa forma, a maior parte do universo acadêmico do mangá é influenciada pela forma de ensino pautada nas teorias curriculares predominantes nesse local.

Figura 5 – Grande Auditório Bruxo.



Fonte: Imagem retirada do *fan site*. <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-17/>>.

O outro espaço são os ateliers capilarizados, distribuídos pela península e dirigidos por professores independentes, mas que devem ser acompanhados por um Olho Vigilante: um funcionário do Grande Auditório Bruxo cuja missão é fiscalizar o ensino nessas escolas isoladas e reportar qualquer anomalia ou contravenção. O atelier de Qifrey, onde Coco tem seu primeiro contato com o ensino de magia (Figura 6), é um exemplo dessa estrutura descentralizada de ensino.

Figura 6 – Atelier do professor Qifrey.

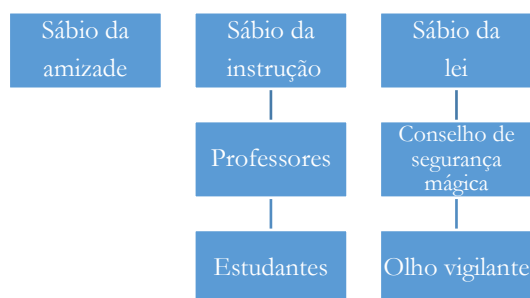


Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Meu atelier. Será a sua escola”. Fonte: Imagem retirada do *fan site*. <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-3/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019a, p. 68).

Separações hierárquicas e de esferas de ações

Estruturalmente, a sociedade bruxa é marcada por uma rígida divisão de cargos e funções. O organograma a seguir (Figura 7), elaborado para esta pesquisa, representa a hierarquia de comando da população mágica.

Figura 7 – Organograma de hierarquia da sociedade bruxa em *Atelier of Witch Hat*.



Fonte: elaboração própria.

No topo da cadeia de comando, encontram-se os três sábios da magia, bruxos considerados extremamente poderosos, que prestam diferentes serviços de acordo com as suas posições. O Sábio da Amizade é o bruxo responsável pelas relações diplomáticas com os “não-sabe” dos reinos da superfície (ou seja, que estão acima do Grande Auditório Bruxo). É ele quem negocia e realiza os acordos comerciais para fornecimento de bruxos em casos de necessidade, constituindo um papel político determinante.

O Sábio da Instrução possui um papel fundamental no arranjo acadêmico da sociedade bruxa. É ele quem coordena e fiscaliza os processos educativos aplicados nos ateliers do Grande Auditório Bruxo e nos ateliers menores, capilarizados na península. Sob sua jurisdição, estão os testes de nivelamento dos estudantes de magia, bem como o desenvolvimento de um processo curricular para a formação de novos bruxos.

O Sábio da Lei caracteriza uma espécie de poder judiciário e policial. Sua função é a de julgar as transgressões realizadas contra as leis mágicas estabelecidas na sociedade bruxa. Sob sua jurisdição, estão os membros do Conselho de Segurança Mágica, um grupo de bruxos que age como força militar e impositiva para a garantia da aplicação das leis. Ainda, sob os membros do Conselho, estão os Olhos Vigilantes, bruxos responsáveis pela fiscalização de ateliers afastados do controle do Grande Auditório Bruxo.

Currículo acadêmica e a sociedade bruxa

Podemos começar a compreender o que é o currículo a partir de sua etimologia linguística: derivada da palavra latina *curriculum*, cujo significado remonta a um percurso ou trajetória, o currículo no âmbito educacional busca responder à pergunta básica “o que deve ser ensinado?” (Silva, 1999). Tal questionamento, embora superficialmente simples, inspira debates seculares que envolvem diferentes contextos históricos de ensino, objetivos pedagógicos e disputas de poder e identidade.

Historicamente, observamos o início do estudo da teoria curricular enquanto objeto isolado de pesquisa em *The Curriculum*, obra do educador estadunidense John Bobbitt (1876–1956). Fruto da industrialização norte-americana e baseado no modelo taylorista de produção em massa, Bobbitt propôs

um currículo escolar que servisse à formação padronizada de estudantes, semelhante ao ambiente de uma fábrica. Por meio da definição das habilidades essenciais às ocupações da vida adulta, o currículo tomaria sua forma enquanto direcionamento puramente técnico e mecânico dessa jornada, evitando questões subjetivas, culturais e identitárias sob um manto de suposta neutralidade científica. Dessa forma, podemos enquadrar essas características junto a outras propostas conservadoras e tecnicistas no grupo de teorias tradicionais do currículo (Silva, 1999).

Em contraste, vemos o surgimento de teorias críticas a esse modelo curricular com a efervescência social e cultural dos anos 1960. Como bem resumido pelo professor e escritor Tomaz Tadeu da Silva:

As teorias tradicionais eram teorias de aceitação, ajuste e adaptação. As teorias críticas são teorias de desconfiança, questionamento e transformação radical. Para as teorias críticas o importante não é desenvolver técnicas de *como* fazer o currículo, mas desenvolver conceitos que nos permitam compreender o que o currículo *faz* (Silva, 1999, p. 30).

Tais perspectivas questionam, dentre outras coisas, o modelo tradicional e tecnicista de ensino, e buscam compreender o papel político da formação curricular. Uma vez que privilegiar um tema em detrimento de outro é uma operação de poder, a escolha do que deve ser ensinado assume uma posição de relevância social em seu discurso e em seus métodos (Silva, 1999).

Um dos pensadores mais eminentes da teoria crítica do currículo é Paulo Freire (1921–1997), escritor e patrono da educação brasileira. Em sua obra *Pedagogia do Oprimido*, temos contato com diversos conceitos que questionam a posição do educador enquanto único protagonista possível do processo de busca por conhecimento, contrariando diretamente os pensamentos tradicionais que posicionam os educandos como agentes exclusivamente passivos e desprendidos de bagagens culturais.

Esse embasamento teórico é importante para nós a partir do momento em que podemos buscar relações entre o currículo acadêmico da sociedade bruxa de *Atelier of Witch Hat* e as teorias curriculares tradicionais, críticas e pós-críticas da nossa sociedade.

Sem necessariamente fazê-lo com essa intenção, a autora Kamome Shirahama estabelece possíveis ligações entre o currículo e a didática de diferentes mestres e as ações e concepções de mundo de seus alunos. Vemos, em sua obra, que os professores apoiados sobre teorias curriculares tradicionais e tecnicistas buscam por padronizações restritivas às personalidades de seus estudantes. Enquanto isso, os mentores que prezam por um ensino questionador geram alunos disruptivos e profundamente críticos. Para além dessa diferenciação, ambos os currículos reverberam na tratativa da população bruxa com relação aos personagens com deficiência.

Um dos exemplos do emprego do currículo tradicional de ensino em sala de aula na obra é demonstrado pela personagem Richeritte (ou Riche) e seu primeiro professor de magia. Nascida e criada no Grande Auditório Bruxo, Riche é apresentada como uma jovem aprendiz de magia que possui grande ressentimento por figuras adultas e de autoridade, mantendo-se introspectiva. Em capítulos mais avançados do mangá, vemos que sua trajetória enquanto estudante é profundamente marcada pelas imposições severas de seu primeiro mestre. Na Figura 8, observamos um desses momentos:

Figura 8 – Riche é punida fisicamente por seu professor após realizar um exercício de magia de maneira diferente do instruído.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Não recolha. Desenhe assim mesmo. Não vai retornar para a carteira antes de ter copiado tudo.”; “.....”; “Muito bem. Respeite os adultos e faça o que lhe for ensinado”. Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-26/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019e, p. 49).

Na própria disposição da sala de aula vista no primeiro quadro, no lado superior direito, observamos uma estrutura primariamente tradicional, com carteiras enfileiradas em degraus virados para o professor, que ocupa um lugar central de protagonismo e autoridade com relação a seus estudantes.

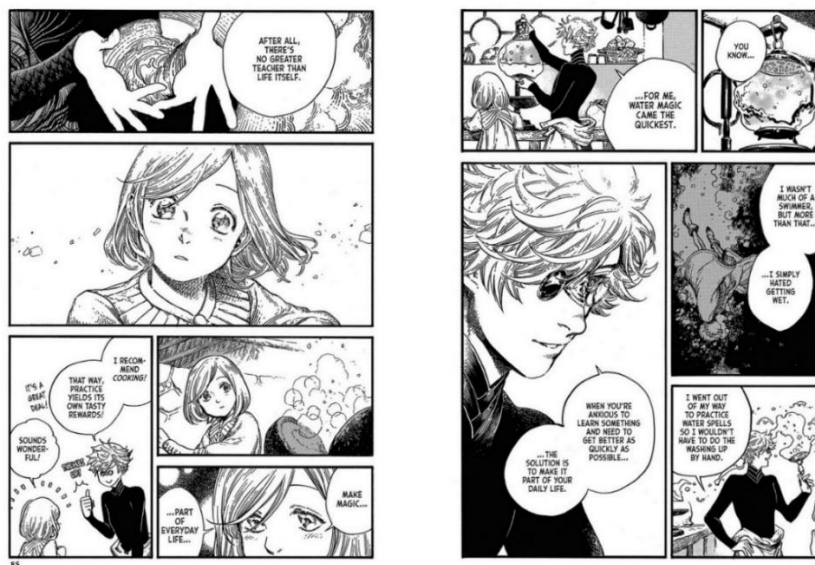
Aqui, a postura do professor vai ao encontro do conceito de educação bancária, elaborado por Paulo Freire na já referida obra *Pedagogia do Oprimido*. Ao tratar seus alunos como recipientes vazios de conteúdo e conhecimentos, o mestre se coloca na posição de possuidor absoluto da verdade sobre a magia. Ao impor um método único para Riche e condicioná-lo como a maneira correta de expressar um universo que é intrinsecamente repleto de possibilidades, o mentor tradicional exemplifica o que Freire diz em: “o educador, que aliena a ignorância, se mantém em posições fixas, invariáveis. Será sempre o que sabe, enquanto os educandos serão sempre os que não sabem. A rigidez destas posições nega a educação e o conhecimento como processos de busca” (Freire, 2022b, p. 81).

Assolada pelo ressentimento com figuras de autoridade após as vexações sofridas em seu primeiro atelier, Riche abandona o Grande Auditório Bruxo em busca de um lugar em que possa manter a sua autonomia criativa. É nesse momento que ela tem contato com Qifrey, um bruxo disruptivo com didáticas diametralmente opostas às tradicionais.

Desde o início do mangá, Qifrey é inserido na trama como um professor considerado excêntrico por seus colegas. Dentre os principais motivos, destacam-se o seu atelier descentralizado, localizado em um cenário campestre afastado do Grande Auditório Bruxo, e os seus métodos de ensino que prezam pela individualidade e criatividade de cada aluno.

Na Figura 9, podemos observar um dos diversos momentos do mangá em que Qifrey coloca em prática um método de ensino focado não na resolução mecânica de exercícios, mas na figura do aluno enquanto participante ativo do processo de busca por conhecimento.

Figura 9 – Qifrey ajuda Coco, que estava com dificuldade para praticar os conteúdos aprendidos em sala, instruindo-a a implementar seus estudos dentro de seu contexto pessoal.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Sabe... a primeira magia que consegui dominar foi a da água. Talvez porque eu não seja um bom nadador. Não gosto de me molhar. Treinei bastante pra evitar os afazeres com água. Se sente um desespero incontornável pra aprender magia logo... a melhor coisa é torná-la parte do seu cotidiano. Porque não existe professor que ensine melhor do que a ‘vida’?; “A magia... no meu cotidiano?; “Cozinhar é bom, hein? Pode treinar e também comer coisas gostosas!; “Tem razão!”.

Fonte: Imagens retiradas do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-10/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019b, p. 84 e 85).

Quando Qifrey busca inserir o processo de aprendizado no contexto cultural e particular de seus alunos, mesmo sem que essa seja a intenção da autora, podemos formar paralelos entre a sua atuação e a leitura crítica do ensino de Paulo Freire. Ao colocar Riche e, depois, Coco, como protagonistas do processo de descoberta e posicionar-se como direcionador dessa busca, Qifrey exemplifica o que Freire diz em:

É preciso [...] que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção (Freire, 2022a, p. 24)

Dessa forma, em contraste com o que é observado no primeiro professor de Riche, o atelier de Qifrey se estabelece no enredo como um centro disruptivo de produção de conhecimento, em que os alunos tomam as rédeas do processo de aprendizagem e têm o apoio de seu mestre para inserir conteúdos teóricos e práticos no dia a dia do ambiente acadêmico. Tal análise é vital para compreendermos como os alunos de Qifrey, cujos métodos de ensino são humanizados e críticos, são responsáveis pelas maiores contestações feitas ao capacitismo estrutural da sociedade bruxa em capítulos posteriores do mangá.

O capacitismo estrutural e as leituras antropológicas subversivas da educação em *Atelier of Witch Hat*

Podemos entender a deficiência a partir de diferentes concepções históricas e antropológicas, que vêm sendo consolidadas conforme debates inclusivos atravessam discussões sobre acessibilidade e direitos humanos.

O **modelo biomédico da deficiência**, que entende que “um corpo com impedimentos deve ser objeto de intervenção dos saberes biomédicos” (Diniz *et al.*, 2009, p. 68), é ainda um grande norteador do pensamento generalizado acerca da deficiência. Tal concepção, no entanto, se opõe ao **modelo social da deficiência**, compreensão composta a partir da união de diferentes pensadores emergentes nos anos 1970 do Reino Unido com a formação da UPIAS (União dos Deficientes Físicos Contra a Segregação), que propõe que a deficiência em si seja ocasionada pelas opressões sociais de um sistema político que pressupõe um modelo considerado padrão para a vivência produtiva (Diniz, 2007).

O próprio uso dos termos “deficiente”, “pessoa com deficiência”, “pessoa portadora de deficiência” e “pessoa deficiente” é objeto de estudo e discussão política quanto à forma mais representativa de se denominar as pessoas que se encaixam nesses modelos de opressão social (Diniz, 2007). Aqui, usaremos sempre o termo “pessoa com deficiência”, que é a forma definida como correta pela Convenção das Nações Unidas sobre o Direito das Pessoas com Deficiência aprovada em 2006 e ratificada legalmente no Brasil.

É importante compreendermos tais concepções básicas para que possamos nos aprofundar no conceito de **capacitismo**, tema que é central na obra *Atelier of Witch Hat*. Podemos observar uma das definições deste termo no Glossário de Acessibilidade da Câmara dos Deputados, que traz:

Capacitismo: ato de discriminação, preconceito ou opressão contra pessoa com deficiência. É barreira atitudinal. Em geral, ocorre quando alguém considera uma pessoa incapaz, por conta de diferenças e impedimentos corporais. O capacitismo está focalizado nas supostas ‘capacidades das pessoas sem deficiência’ como referência para mostrar as supostas ‘limitações das pessoas com deficiência’. No capacitismo, a ênfase é colocada nas supostas ‘pessoas capazes’, as quais constituem a maioria da população e são supostamente consideradas ‘normais’. (Glossário de acessibilidade, 2020).

Desse modo, a partir da compreensão deste termo, podemos buscar relações entre o preconceito direcionado a pessoas com deficiência, os personagens do mangá e suas respectivas associações ao universo acadêmico construído na trama.

Durante a obra, o enredo dá destaque a três personagens com deficiência que possuem fortes relações com o sistema acadêmico do mundo bruxo de *Atelier of Witch Hat*: os jovens Tartar e Kustas e o professor Beldarut.

Tartar, jovem bruxo que trabalha como artesão de varinhas na cidade comercial de Karun, é introduzido ao leitor como ajudante de seu avô, o senhor Nornoa, na loja Espada de Estrelas, que vende itens mágicos artesanais. Descrito como possuidor de Argentocromacia — uma doença fictícia que faz com que o indivíduo enxergue apenas em tons de prata, semelhante ao daltonismo acromático observado na literatura médica —, Tartar apresenta dificuldades para inserir-se no mundo bruxo. Sua dificuldade em diferenciar as cores do nanquim, item essencial à prática mágica, aliada a uma estrutura social profundamente capacitista, o afastam do convívio usual de um bruxo.

Ao explicar para Coco a doença visual que acometer Tartar (Figura 10), Qifrey define, à sua maneira, a tendência da sociedade bruxa a ser preconceituosa contra pessoas com diferenças corporais.

Figura 10 – Quadro do mangá *Atelier of Witch Hat*.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Os bruxos têm tendência a valorizar a visão. Ser impiedoso com as ‘exceções’ é um problema dos bruxos. Por isso, este mundo pode ser difícil para essas pessoas”. Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-13/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019c, p. 60).

Na Figura 11, é possível observar a relação direta entre o pensamento determinista dos bruxos e a sensação de inadequação e incapacidade de Tartar. A fala “Todos acham que é normal verem o mesmo mundo” é especialmente representativa, uma vez que demonstra a pouca aceitação dos bruxos com aqueles que escapam ao modelo produtivo esperado pelo seu sistema.

Figura 11 – Tartar se recorda das críticas feitas por bruxos baseadas na sua deficiência visual.



. Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “De novo isso! Todos acham que é normal verem o mesmo mundo!”; “*Com Argentocromacia, é impossível usar magias complexas com pigmentos. Mesmo trabalhando em uma loja de acessórios mágicos, não se tornará um profissional.*”; “*Enquanto criança, tudo bem...*”; “*Ainda bem que é bom em entalhar varinhas.*”. Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-16/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019c, p. 145).

A falta de acessibilidade é outro tema explorado no arco de Tartar: o pressuposto de que todas as pessoas vivenciam fisicamente a mesma experiência de mundo é ainda mais amplificada quando a magia entra nessa interação. A acuidade visual e física necessárias à realização da magia, quando estabelecidas pela autora como requisitos obrigatórios de seu sistema narrativo, dão à obra mais um fator que cria complexidades nas trajetórias dos personagens e de seus obstáculos.

Para que Tartar possa concluir seu arco narrativo e superar, ao menos em parte, seu sentimento de inadequação frente à sociedade, ele recebe a ajuda vital de Coco. Discípula de Qifrey, que, em seu currículo de ensino, prega a criatividade e o pensamento empático, Coco é capaz de transferir esse mesmo ponto de vista a Tartar ao compreender as dificuldades geradas pela sua deficiência. Desse modo, ela assume a posição de professora e aborda maneiras diferentes com as quais Tartar pode resolver seus problemas, providenciando direcionamento e uma resolução satisfatória para o garoto, que encontra em si mesmo as respostas para problemas gerados por uma sociedade tecnicista, e não inerentes à sua condição de pessoa com deficiência como outrora pensado por ele, como pode ser observado na Figura 12.

Figura 12 – Quadro do mangá *Atelier of Witch Hat*.



Após ser auxiliado por Coco, Tartar passa a enxergar sua própria capacidade e habilidade, tendo sua deficiência visual como um mero detalhe que o faz buscar por novas soluções. Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Aumentar aquilo que se consegue fazer... é tão... tão...”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-17/>>. Tradução retirada de Shirahama (2019c, p. 170).

Outro personagem que sofre de opressões parecidas com a do jovem Tartar é Kustas: jovem músico itinerante de origem pobre, o garoto passa a vivenciar as dificuldades do capacitismo após perder o movimento de ambas as pernas em um acidente. Ao encontrar-se em um mundo que não contempla suas novas necessidades físicas, Kustas serve à narrativa como ponto de comparação a Tartar: enquanto este possui acesso ao segredo da magia e pode, mesmo que em meio a preconceitos, sobrepujar suas dificuldades, Kustas possui pouco ou nenhum modo de fazer o mesmo. Sem acesso à magia ou a ferramentas mágicas, o garoto passa a depender inteiramente da acessibilidade pensada por um mundo que o despreza.

Na Figura 13, podemos observar a maneira como o capacitismo afeta diretamente a vida de Kustas. A constatação de que o personagem é inserido “em um mundo que não o ajuda” expressa as mesmas angústias sentidas por Tartar em seu arco narrativo, com a diferença essencial de que este possui acesso à magia.

Figura 13 – Kustas expressa seu descontentamento com o mundo durante seu processo de recuperação ao perder o movimento de ambas as pernas.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “Mas eu não sou como vocês! Eu preciso andar com estas frágeis pernas de pau... em um mundo que não me ajuda!”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-44/>>. Tradução retirada de Shirahama (2021a, p. 79).

Em outro nível de análise, se estabelecermos um paralelo entre a magia do mangá e a medicina e acesso a tratamentos médicos da nossa realidade, compreendemos que Tartar e Kustas, de forma metafórica e não necessariamente relacionada à ideia original da autora, podem representar a maneira com a qual diferentes classes sociais são impactadas pelo capacitismo. Embora ambos sofram com o mesmo preconceito direcionado a pessoas com deficiência, a proximidade de Tartar com o mundo mágico lhe garante, na narrativa, soluções duradouras para suas questões físicas, ao passo que Kustas é relegado à marginalidade e não alcança, senão por meios ilegais na história, qualquer conforto e adaptação à sua deficiência.

Em conclusão, o principal ponto de convergência entre ambas as histórias mostradas até agora é a maneira como a educação humanizada, trazida por Qifrey, é capaz de perpassar sua discípula e encontrar resultados e frutos nas relações daqueles que têm contato com ela. Tartar, após ser ajudado por Coco, passa a observar o mundo para além da ótica determinista de sua deficiência. Junto a Coco, ambos passam a trabalhar para auxiliar Kustas em seu processo de adaptação ao mundo, mesmo que este, nas palavras do próprio personagem, “não o ajude”. Na Figura 14, podemos observar a maneira como a abordagem humanizada de Qifrey — que passa por Coco até chegar em Tartar — influencia a sua relação para com Kustas.

Figura 14 – Tartar, após ser ajudado por Coco, reproduz sua maneira empática de ver o mundo para Kustas.



Na tradução oficial, lemos, no sentido oriental: “O mundo? Por que fez algo assim por mim...?”; “Embora tenha sido por você... eu também fiz isso por mim. Só percebi certas dificuldades que eu não enxergava no meu mundo... porque você nos contou o seu sofrimento. Uma vez que percebo, já não consigo mais ignorar. Se eu não ajudar quando puder, esse sofrimento também se tornará o meu. Por isso, coopere comigo”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-45/>>. Tradução retirada de Shirahama (2021a, p. 106).

Por fim, é importante destacar outro personagem fundamental em toda a concepção subversiva dos métodos de Qifrey: Beldarut (Figura 15), bruxo que compõe o grupo dos 3 sábios mágicos, sendo ele o Sábio da Instrução, é o elo inicial da cadeia de leituras educativas humanizadas nos personagens de *Atelier of Witch Hat*. Enquanto pessoa com deficiência e professor de Qifrey, Beldarut possui as mesmas características excêntricas de seu discípulo, sendo concomitantemente reverenciado por sua proeza mágica.

A autora, ao introduzir um personagem com deficiência imprescindível à trama sem que essa característica se torne o foco central de seus obstáculos narrativos, mostra na prática uma das grandes teses da obra, que vai ao encontro do pensamento referenciado por Diniz em “[...] a lesão seria um dado corporal isento de valor, ao passo que a deficiência seria o resultado da interação de um corpo com lesão em uma sociedade discriminatória” (Diniz, 2007, p. 17).

Assim, ao inserir Beldarut, que não possui o movimento de ambas as pernas, em uma posição hierárquica elevadíssima e prestigiosa, vemos a exemplificação de que o capacitismo ocorre primariamente por meio da definição de modelos sociais produtivos com interesses mercadológicos, e não como fruto da falta de habilidades ou competências de pessoas com deficiência.

Figura 15 – Momento em que Beldarut, o Sábio da Instrução, é introduzido na história, movimentando-se por meio de uma cadeira mágica semelhante a uma cadeira de rodas.



Na tradução oficial, lemos: “Apressado como sempre, não é, Orugio?”.

Fonte: Imagem retirada do *fan site*: <<https://www.witchhatatelier.com/comic/anime-name-chapter-1-32/>>. Tradução retirada de Shirahama (2020a, p. 36).

Em suma, após a apresentação das principais pessoas com deficiência presentes na narrativa, podemos relacionar a maneira como elas se relacionam com as visões antropológicas subversivas da educação a partir da definição de paralelos entre as suas ações e os referenciais teóricos levantados até então.

Ao observarmos que, na história, Coco age como a ponte entre os personagens com deficiência e seus respectivos processos de superação de obstáculos físicos e mentais, entendemos que a metodologia de seu professor, o bruxo Qifrey, foi a alavanca inicial para a realização de um conjunto de ações que se estendeu para além do processo de aprendizagem de uma única aluna. Dessa maneira, Coco, ao receber um ensino holístico, integrado à sua vida pessoal e agregador em sua realidade cultural e particular, é capaz de expandir essa visão àqueles que foram rejeitados por uma sociedade cuja educação foi diametralmente oposta à sua e servidora a desejos mercadológicos de arrecadação financeira.

Tal união de pessoas em prol de uma sociedade mais igualitária encontra uma correspondência na teoria freiriana da educação libertadora. Coco, ao assumir o papel de educanda-educadora, advindo de sua prática autônoma no atelier de Qifrey, ensina e aprende tanto junto aos alunos que são frutos da educação bancária (Tartar) quanto àqueles que sequer receberam educação formal na obra (Kustas), sendo todos unidos pela mesma opressão vertical de um Estado tecnicista. Para Freire (2022b, p. 95), “[...] não seria possível à educação problematizadora, que rompe com os esquemas verticais característicos da educação bancária, realizar-se como prática da liberdade, sem superar a contradição entre o educador e os educandos. Como também não lhe seria possível fazê-lo fora do diálogo”.

Em síntese, tal concepção dialógica é o que proporciona, finalmente, o questionamento das estruturas capacitistas pelos personagens que compõem a sociedade do mangá. Ao adquirirem a empatia por meio da autonomia de uma educação subversiva, quebra-se o elo de quietude em relação aos problemas enfrentados pelas pessoas com deficiência. Novamente, segundo Freire (2022b, p. 96), “já agora ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”.

A autora Kamome Shirahama, ao proporcionar tais reflexões — mesmo sem ter essa intenção —, garante maior profundidade semântica em sua obra e ilustra conceitos emergentes na educação humanizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar o presente artigo, trazemos à superfície a importância de se discutir uma educação que seja libertadora e dialógica. Ao darmos visibilidade para uma narrativa representativa — que engloba diferentes minorias sociais em diversos momentos da obra —, também incentivamos a reflexão acerca de seus temas e a sua aplicação no contexto acadêmico de investigação e análise científicas.

Desse modo, cumprimos os objetivos estabelecidos no início do artigo: por meio da análise do conteúdo de *Atelier of Witch Hat* e da revisão bibliográfica de diversos autores relevantes para a antropologia da educação, para os estudos da deficiência e para o processo de escrita, analisamos como é construído o mundo da educação em *Atelier of Witch Hat*, apontamos questões ligadas às metodologias de ensino e como elas podem segregar pessoas, estabelecemos os elementos de construção de mundo presentes no desenvolvimento dos personagens, de seus relacionamentos e nos artifícios utilizados pela mangaká para idealizar a concepção do universo literário, e, por fim, propusemos leituras alternativas, que levam em consideração o espaço antropológico da educação para uma metodologia mais humanizada e que possa, portanto, trazer resultados mais inclusivos.

Em última análise, embora certamente contribua de maneira discreta no âmbito geral do panorama da educação, o presente artigo é amparado e inspirado pelo que Freire afirma em:

É preciso, porém, que tenhamos na *resistência* que nos preserva vivos, na *compreensão do futuro* como *problema* e na vocação para o *Ser Mais* como expressão da natureza humana em processo de *estar sendo*, fundamentos para a nossa *rebeldia* e não para a nossa *resignação* em face das ofensas que nos destroem o ser. Não é na resignação, mas na *rebeldia* em face das injustiças que nos afirmamos (Freire, 2022a, p. 76).

REFERÊNCIAS

BATISTELLA, Danielly. *Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil*. 2014. 289 f. Tese (Doutorado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2014. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/102191/000930130.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 19/11/2023.

DINIZ, Debora. *O que é deficiência*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DINIZ, D.; BARBOSA, L.; SANTOS, W. R. *Deficiência, direitos humanos e justiça*. Sur. Revista Internacional de Direitos Humanos. São Paulo, v. 6, n. 11, p. 65-77, dez. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/sur/a/fPMZfn9hbJYM7SzN9bwzysb/?lang=pt>>. Acesso em: 19/03/2023.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 73. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022a.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. 82. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022b.

GLOSSÁRIO DE ACESSIBILIDADE. *Portal da Câmara dos Deputados*. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/gestao-na-camara-dos->

deputados/responsabilidade-social-e-ambiental/acessibilidade/glossarios/glossario.html>. Acesso em: 19/03/2023.

SANDERSON, Brandon. *Sanderson's first law*. 20 fev. 2007. Disponível em: <<https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>. Acesso em: 26/02/2023.

_____. *Sanderson's second law*. 16 fev. 2012. Disponível em: <<https://www.brandonsanderson.com/sandersons-second-law/>>. Acesso em: 26/02/2023.

SHIRAHAMA, Kamome. *Atelier of Witch Hat*. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2019a. v. 1.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2019b. v. 2.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2019c. v. 3.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2019d. v. 4.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2019e. v. 5.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2020a. v. 6.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2020b. v. 7.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2021a. v. 8.

_____. _____. Tradução Lídia Ivasa. Barueri: Panini Comics, 2021b. v. 9.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Documentos de identidade, uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES:

Autor 1 – Administrador do projeto, responsável pela concepção e redação do manuscrito.

Autora 2 – Supervisora do projeto, responsável pela revisão, edição e validação do conteúdo.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram que não há conflito de interesse com o presente artigo.

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.