

**UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO**  
**Faculdade de Humanidades e Direito**

**A UTILIZAÇÃO DOS QUADRINHOS NO ENSINO DE  
HISTÓRIA: AVANÇOS, DESAFIOS E LIMITES**

Nome do aluno: **Marco Túlio Rodrigues Vilela**  
Registro acadêmico do aluno: **75562**  
Orientador: **Professor Doutor Luiz Jean Lauand**

*São Bernardo do Campo*  
*Fevereiro de 2012*

**A UTILIZAÇÃO DOS QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA:  
AVANÇOS, DESAFIOS E LIMITES**

MARCO TÚLIO RODRIGUES VILELA

Dissertação do Curso de Mestrado em  
Educação da Faculdade de  
Humanidades e Direito da Universidade  
Metodista de São Paulo.

***São Bernardo do Campo***

***Fevereiro de 2012***

V711u	<p>Vilela, Marco Túlio Rodrigues</p> <p>A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites / Marco Túlio Rodrigues Vilela. 2012. 322 f.</p> <p>Dissertação (mestrado em Educação) --Faculdade de Humanidades e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.</p> <p>Orientação: Luiz Jean Lauand</p> <p>1. Histórias em quadrinhos (Educação) 2. História – Estudo e ensino 3. História – Professores – Formação profissional I. Título.</p> <p>CDD 374.012</p>
-------	--

A dissertação de mestrado sob o título “**A UTILIZAÇÃO DOS QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: AVANÇOS, DESAFIOS E LIMITES**”, elaborada por MARCO TÚLIO RODRIGUES VILELA foi apresentada e aprovada em vinte e um de março de 2012, perante banca examinadora composta por **Prof. Dr. Luiz Jean Lauand** (Presidente/UMESP), Profa. Dra. Maria Leila Alves (Titular/UMESP) e **Prof. Dr. Sylvio Roque de Guimarães Horta** (Titular/DLO-FFLCHUSP).

---

**Prof. Dr. Luiz Jean Lauand**  
**Orientador e Presidente da Banca Examinadora**

---

**Profa. Dra. Roseli Fischmann**  
**Coordenadora do Programa de Pós-Graduação**

Programa: **Pós-Graduação em Educação da Universidade Metodista de São Paulo-UMESP**

Área de Concentração: **Educação**

Linha de Pesquisa: **Formação de Professores**

## **Agradecimentos**

Agradeço a Deus pela dádiva da vida.

Agradeço aos meus amados pais que sempre me apoiaram para que eu chegasse até aqui.

Agradeço aos meus irmãos Mário e Silvana, aos meus cunhados Norma e Amarildo e, ao meu sobrinho Arthur, pela presença constante e amiga no enfrentamento das minhas lutas diárias, as quais contribuíram para a formação do que hoje sou.

Agradeço à minha amada esposa Rosecléia, pelo amor e paciência, mesmo nos momentos mais difíceis.

Agradeço à minha cunhada Rosiléa, pela boa vontade e inestimável ajuda nos preparativos deste trabalho.

Agradeço aos meus sogros Leônidas e Salete pelo incentivo.

Agradeço ao meu orientador, Professor Doutor Luiz Jean Lauand e a todos os professores que tive o prazer de conhecer na Universidade Metodista, em especial ao querido Professor Elydio dos Santos Neto.

Agradeço à Maria, Diretora da E. E. Antônio Lucas, por ter montado o melhor horário de trabalho possível para que eu pudesse freqüentar as aulas de mestrado.

Agradeço, enfim, a todos os meus amigos.

## SUMÁRIO

RESUMO.....	5
ABSTRACT .....	6
1. LISTA DE ABREVIATURAS.....	7
2. INTRODUÇÃO .....	8
3. JUSTIFICATIVA .....	16
4. OBJETIVOS .....	24
5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (OU REVISÃO DE LITERATURA).....	27
6. METODOLOGIA .....	33
7. ESTRUTURA DO TRABALHO.....	34
CAPÍTULO I — Breve histórico das relações entre as histórias em quadrinhos e a instituição escola .....	40
CAPÍTULO II — Histórias em Quadrinhos e História .....	90
1. O Uso de HQs nos Livros Didáticos de História .....	91
2. HQs Divulgando a História.....	94
CAPÍTULO III — Contando Histórias para se Estudar História .....	134
1. Mergulhando em Outros Mundos Para Entender o Nosso Próprio Mundo ...	140
2. Visitando o Passado para Entender o Presente e Refletir Sobre o Futuro: Análise de Trecho de História em Quadrinhos do Surfista Prateado.....	144
CAPÍTULO IV — Propostas de uso das HQs no ensino da Pré-História .....	158
1. O conceito de Pré-História.....	159
2. Anacronismo: homens das cavernas encontrando dinossauros.....	163
CAPÍTULO V — Propostas de uso das HQs no ensino de História Antiga e Medieval.....	185
1. A trajetória dos quadrinhos que inspiraram o filme 300.....	191
2. Basta de super-heróis, chegou a vez de guerreiros de carne e osso .....	194
3. Diferenciando o que é fato do que é fantasia .....	198
4. As fontes.....	199
5. Elefantes.....	200
6. Popularizando a História.....	202
7. Hollywood e política.....	202
8. Os 300 de Esparta: da História para os Quadrinhos, dos Quadrinhos para o Cinema .....	204

9. Fidelidade aos quadrinhos versus fidelidade histórica.....	204
10. A Guerra de Tróia em forma de HQ.....	205
11. Evidências da guerra de Troia? .....	208
12. A imaginação dos poetas.....	208
13. Heinrich Schliemann .....	209
14. As Oito Troias .....	209
15. O valor histórico das lendas.....	210
16. Metáfora da ocupação nazista na França.....	213
17. Em qual período da história de Roma se passam as histórias de Asterix? ..	214
18. O verdadeiro Júlio César era mesmo parecido com o Júlio César mostrado nos quadrinhos? .....	214
19. E Cleópatra, a rainha do Egito? Há semelhanças entre a verdadeira e a mostrada em Asterix? .....	215
20. Além de Júlio César e Cleópatra, outras figuras históricas já apareceram nos quadrinhos de Asterix? .....	215
21. Alguma tribo gaulesa conseguiu mesmo resistir à ocupação romana? .....	215
22. Todos os povos mencionados nas histórias de Asterix existiram mesmo? ..	216
23. Alguns dos povos apresentados nas histórias Asterix .....	217
23.1 Romanos .....	217
23.2 Gauleses.....	218
23.3 Bretões .....	218
23.4 Belgas.....	218
23.5 Godos .....	219
23.6 Helvéticos .....	219
23.7 Normandos .....	220
23.8 Hispânicos .....	220
23.9 Índios norte-americanos .....	220
24. História Medieval: ensino e representações .....	221
25. HQs do Poderoso Thor no ensino de História Medieval .....	228
<b>CAPÍTULO VI — Propostas de uso de HQs no ensino de História moderna e contemporânea .....</b>	<b>242</b>
1. Quadrinhos Disney: aventuras com patos e outros animais bastante “humanos”.....	245
2. Turma da Mônica para apresentar a obra de Shakespeare.....	248
3. A idade Contemporânea.....	250
4. Os heróis dos quadrinhos e o neocolonialismo na África e na Ásia .....	252
5. O que foi o neocolonialismo: quando e como surgiu .....	252
6. Surge Tarzan, o “homem-macaco” .....	255

7. Depressão econômica e entretenimento escapista .....	256
8. Tarzan: origem inverossímil e mensagem neocolonialista.....	256
9. A África segundo os quadrinhos de Tarzan .....	258
10. Mandrake e Lothar.....	266
11. Jim das Selvas.....	271
12. A origem do Fantasma.....	273
13. O primeiro herói mascarado dos quadrinhos .....	274
14. Colonialista ou anti-colonialista?.....	275
15. O Fantasma vive na África ou na Ásia?.....	277
16. Crítica aos ditadores.....	278
17. Pantera Negra .....	280
18. Os Super-heróis na Segunda Guerra Mundial: como os gibis norte-americanos retrataram a Segunda Guerra .....	281
19. A Guerra Fria nos gibis de super-heróis .....	287
20. O Quarteto Fantástico.....	288
21. O Incrível Hulk .....	289
22. Homem-Aranha .....	291
23. Homem de Ferro.....	291
24. X-Men .....	293
CAPÍTULO VII — Propostas de uso das HQs no ensino de História do Brasil .....	295
CAPÍTULO VIII — Considerações finais .....	309
REFERÊNCIAS.....	318



## RESUMO

O projeto propõe estabelecer um suporte teórico e metodológico para a utilização das HQs no ensino da História pelos professores de História que trabalham no ciclo 2 do ensino fundamental e no ensino médio. Através da análise do conteúdo das HQs, esta pesquisa fornecerá sugestões práticas de como as HQs tanto podem ser usadas como fonte documental para o estudo de determinada época quanto podem ser material de apoio para promover em sala de aula reflexões sobre a gênese dos anacronismos encontrados nas representações de culturas do passado. Pretende identificar avanços e também as principais dificuldades, obstáculos ou mesmo limites que ainda impedem um uso mais freqüente ou proveitoso desse recurso no ensino de História.

**Palavras-chave:** Ensino de História; professores de História; histórias em quadrinhos.

## **ABSTRACT**

This research proposes the use of comics (comic strips; comic books and graphic novels) to teach History in Elementary Schools and High Schools. By the comics' content analysis, this research will offer as suggestions on how comics can be used as historical sources to study an specific age or period as support or reference to stimulate thinking about the origins of the anachronisms found in the stereotypes and other popular images traditionally associated to past cultures. This research intends to identify which are the main difficulties, challenges or even limitations avoiding a better and more constant use of the comics as a tool to teach History.

**Keywords:** Teaching of History; History teachers; comics; comic strips; comic books; graphic novels.

## 1. LISTA DE ABREVIATURAS

DE	Diretoria de Ensino
EBAL	Editora Brasil-América Limitada
EJA	Educação de Jovens e Adultos
HQ	História em quadrinhos
HQs	Histórias em quadrinhos
PCOP	Professor Coordenador de Oficina Pedagógica
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
SEESP	Secretaria da Educação do Estado de São Paulo
TICs	Tecnologias da Informação e da Comunicação

## 2. INTRODUÇÃO

### **A gênese deste trabalho: meu interesse pelas HQs e como me tornei o professor que sou hoje.**

Antes de tudo, para que se possa compreender melhor o projeto que estou propondo, vou falar um pouco do meu envolvimento e interesse pelos quadrinhos. Os quadrinhos fazem parte da minha vida desde a infância, o que os torna uma escolha “natural” como objeto de pesquisa. Antes mesmo de aprender a ler, me lembro de folhear, atraído pelos desenhos, os quadrinhos que meu irmão mais velho costumava ler: gibis com personagens Disney e algumas edições de *Asterix*. Tão logo aprendi a ler e escrever, me tornei assíduo leitor de revistas em quadrinhos: inicialmente, daquelas que traziam os personagens criados por Maurício de Souza, e depois, com a adolescência mergulhando na leitura de outros gêneros de quadrinhos como terror, super-heróis e o humor irreverente de Angeli, Laerte e outros autores. Na escola, eu era aquele tipo de garoto considerado “o desenhista da sala”, aquele que fazia caricaturas de professores e que os colegas pediam para fazer os trabalhos deles nas aulas de Educação Artística. Por isso, durante muito tempo, enquanto os outros garotos sonhavam em seguir a profissão de jogador de futebol, eu sonhava em seguir uma carreira como roteirista e desenhista de histórias em quadrinhos (expressão, a partir de agora, abreviada por HQ). Ainda cursava o colegial quando cheguei a vender alguns roteiros de histórias em quadrinhos para a Editora Abril Jovem quando ela ainda produzia material nacional com o personagens Disney. Mais tarde, como gostava muito mais de estudar humanidades e levava nenhum jeito para exatas, prestei o vestibular para o curso de História na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. Terminei o bacharelado em 1998 e comecei a licenciatura no ano seguinte. Para pagar minhas despesas com transporte e alimentação (leia-se passe escolar e lanche ou almoço no “bandejão”) recebi uma bolsa (Projeto Pró-Aluno) para prestar serviço de monitoria em laboratórios de informática de 1996 a 2000, exceto por um breve período de três meses em que trabalhei na biblioteca do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. Em 1998, tenho minha primeira experiência como professor: leciono durante alguns meses em um cursinho pré-vestibular em Mauá. Encontro dificuldade para conciliar esse trabalho com as minhas atividades na USP: preciso rever todo o conteúdo do

Ensino Médio e tentar torná-lo compreensível para alunos que, em sua maioria, haviam cursado supletivo e que apresentavam muitas dificuldades. Em 2000 também comecei a lecionar como professor eventual, o que acabou valendo como horas de estágio para minha licenciatura. Consegui conciliar tudo isso com meus estudos.

Colaborei na produção de coleções de livros didáticos, dentre as quais, a coleção *História, sociedade e cidadania* de autoria do Professor Alfredo Boulos Junior, e me tornei professor de História na rede de ensino do estado de São Paulo. O meu trabalho para o Professor Boulos foi um “divisor de águas” na minha vida profissional, pois lidava com a pesquisa diariamente. Aprendi com o Professor Boulos que o livro didático, apesar de desprezado por certos intelectuais, cumpre importante função social num país de tantas desigualdades sociais, pois é o único tipo de livro (com a provável exceção da Bíblia) que chega à maioria dos lares brasileiros, o que é realidade desde que, nas duas últimas décadas, praticamente se universalizou a matrícula nas escolas públicas das crianças em idade escolar no Brasil e com os programa de distribuição dos livros didáticos pelo MEC.

Os quadrinhos continuaram fazendo parte da minha vida como objeto de pesquisa (inclusive do ponto de vista historiográfico) e também como ferramenta no meu trabalho docente, nas ocasiões em que os utilizei como recurso didático em minhas aulas. O resultado desse interesse é que participei como autor de três obras coletivas sobre os quadrinhos sob o ponto de vista acadêmico ou sobre sua utilização na área da educação e do ensino: *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*; *Quadrinhos na Educação: Da rejeição à prática e Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*, cujos organizadores foram Waldomiro Vergueiro, professor da Escola de Comunicações e Artes da USP (co-organizador e co-autor das três obras), Ângela Rama, especialista em Ensino de Geografia pela PUC-SP e mestre em Geografia Humana pela FFLCH-USP (co-organizadora da primeira obra e co-autora da primeira e da terceira obras), e Paulo Ramos, jornalista e doutor em Letras pela FFLCH-USP (co-organizador das duas últimas e co-autor das três obras). Tais obras nasceram do encontro fortuito dos organizadores, o que se deu quando cursei no segundo semestre de 2003 na condição de aluno especial a disciplina de mestrado *Histórias em quadrinhos: informação, comunicação e educação*, oferecida na Escola de Comunicações e

Artes (ECA) da USP. O professor responsável pela disciplina era Waldomiro Vergueiro, e entre os meus colegas nessa disciplina estavam Ângela Rama, Paulo Ramos, Alexandre Barbosa e Gazy Andraus, hoje respeitados pesquisadores da aplicação das HQs na educação (inclusive no ensino universitário, como no caso de Andraus).

Após trabalhar dois anos e meio como assistente do Professor Boulos, aproveitei o tempo livre e o que restava do seguro-desemprego para estudar como aluno-especial na ECA. Na mesma época, presto concurso para professor da rede estadual e sou aprovado.

Apesar da aprovação no concurso, somente em 2005 é que comecei a trabalhar como efetivo numa escola de Ensino Fundamental em Ribeirão Pires, a E.E. Francisco Prisco. Nessa escola aprendi muito sobre o ofício de professor e lidei principalmente com alunos de classe média ascendente. Em 2008, pedi remoção para uma outra escola, a E.E. Antonio Lucas, localizada em Rio Grande da Serra, com mais opções de horário, pois planejava cursar uma pós-graduação. Desde que me tornei professor efetivo, dividi as aulas com eventuais trabalhos como freelancer, seja elaborando atividades para livros didáticos, seja redigindo artigos de divulgação científica para a seção “Lição de casa” do site UOL. No UOL, escrevi artigos sobre vários temas, todos ligados ao ensino de História, a maioria voltado para os próprios estudantes. Em alguns desses artigos, consegui conciliar o meu interesse por HQs com os conteúdos que fazem parte do currículo de História para as turmas do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Nesses artigos, assim como nos capítulos de livros que participei, comecei a rascunhar várias ideias que eu pretendia aproveitar numa dissertação de mestrado.

Em 2010, comecei o mestrado em *Educação: Formação de Professores* na Metodista. Infelizmente, nesse ano não foram abertas as inscrições de bolsa-mestrado para os professores que trabalham nas escolas estaduais. Isso só veio acontecer em 2011, após a posse do novo governador, eleito no ano anterior. Felizmente, neste ano, comecei a receber a bolsa-mestrado, o que viabilizou a minha continuidade neste curso de mestrado, pois minhas reservas financeiras já estavam se esgotando. Antes disso, havia conseguido pagar as mensalidades com dinheiro extra que ganhava fazendo eventuais serviços freelancer para editoras de

livros didáticos e com as economias guardadas na caderneta de poupança. Eu e Rosecléia, uma professora que havia conhecido na outra escola, ficamos noivos.

Continuei dividindo o tempo entre o mestrado e as aulas em Rio Grande da Serra, e mais recentemente, eu e Rosecleia nos casamos. A rotina dela é ainda mais corrida: ela se divide entre quatro escolas, uma particular e três públicas, sem contar uma especialização na Cultura Inglesa. Felizmente, ela foi aprovada no último concurso público e vai se efetivar agora. Conciliar o mestrado com o trabalho docente e a vida familiar/afetiva nunca é tarefa fácil. Acredito até que essas dificuldades com as quais nos deparamos para conciliar essas diferentes esferas da vida façam parte do aprendizado que ocorre durante um curso de pós-graduação. Como apontou Antônio Nóvoa, citando Jennifer Nias, “o professor é uma pessoa, e uma parte importante da pessoa é o professor”. Minha esposa também é professora e compartilhamos muitos dos desafios da profissão, dentre os quais, o de encontrar tempo e energias para investir na formação continuada. Tivemos que aprender a dividir o computador (o dela havia quebrado, e o meu estava obsoleto), tanto para eu redigir a minha dissertação e realizar pesquisas na Internet quanto para ela realizar as atividades online do Curso de Formação Específica do Concurso Público para Professor Educação Básica II – 2011 , oferecido pela Escola de Formação e Aperfeiçoamento de Professores do Estado de São Paulo "Paulo Renato Costa Souza".

A primeira medida que tive que fazer para poder conciliar o trabalho docente com o mestrado foi conversar com a diretora da E.E. Antônio Lucas, Maria Gomes de Almeida Calixto. Os dias e horários das aulas cursadas durante o mestrado podem mudar de um semestre para o outro, mas os horários das aulas das várias turmas de ensino fundamental e médio de uma escola permanecem o mesmo durante todo o ano letivo, mesmo que um dos docentes tenha que ser substituído por uma razão qualquer (licença-gestante; troca de escola; aposentadoria; licença-saúde; afastamento para exercer outra função; exoneração...). Isso significava que mesmo que o meu horário de aulas como aluno no mestrado fosse diferente no segundo semestre, o meu horário como docente na escola pública permaneceria o mesmo até o final do ano letivo. Além das aulas, parte do meu tempo na escola deveria ser reservado para duas horas de HTPC (horário de trabalho coletivo pedagógico), o que deveria ocorrer na terça-feira (final da manhã ao meio da tarde)

ou numa quarta-feira (do meio ao fim da tarde). Como já havia me matriculado para as aulas da disciplina “Abordagens filosóficas da educação”, ministradas pelo saudoso Professor Danilo, isso significava que, em 2010, somente poderia participar do HTPC de quarta-feira. A diretora da E.E. Antonio Lucas prometeu que faria de tudo para montar o melhor horário de aulas possível para que não se chocasse com o horário das minhas aulas como aluno da Metodista. Promessa que ela cumpriu. O que não deve ter sido fácil, pois ela tinha que montar o horário das aulas de todos os professores da escola, cada um com seus problemas (inclusive, aqueles que lecionavam em mais de uma escola). Por isso, sou muito grato pela boa vontade dela e pela confiança que ela demonstrou em minha pessoa. Assim, iniciei o mestrado no primeiro semestre de 2010, assistindo às aulas da disciplina “Abordagens Filosóficas da Educação”, ministradas pelo saudoso Professor Doutor Danilo Di Manno de Almeida, e às aulas do meu então orientador, o Professor Elydio dos Santos Neto, quando ele ministrava a disciplina “Seminário temático: cultura visual e formação de professores, um estudo a partir das HQs”. As aulas do Danilo eu assistia às terças-feiras e as do Elydio às sextas-feiras.

Na disciplina “Abordagens Filosóficas da Educação”, o Professor Danilo nos incentivou, eu e meus colegas, a expressarmos nossas próprias ideias, a buscarmos a originalidade. Ele também nos alertou para que não nos tornássemos vaidosos por causa de um título acadêmico. Nas aulas do “Seminário temático”, o professor Elydio indicou a leitura de obras de autores que me ajudaram a ter uma visão mais ampla não apenas das HQs ou da educação, mas do ser humano, um animal que além do lado racional, também possui um lado emocional, afetivo. Entre essas indicações, estavam as obras de Joseph Campbell, o famoso especialista em mitologia, que escreveu a hoje clássica obra *O herói de mil faces*, e de Maria Cristina Castilho Costa, autora de *Ficção, comunicação e mídias*.

Quanto às demais disciplinas cursadas no segundo e terceiro semestre do meu curso de mestrado, estavam “Teorias da Educação e Realidade Brasileira”, também ministrada pelo meu então orientador o Professor Elydio; “Seminários Avançados”, “Seminário Temático: Abordagens Biográficas de Pesquisa em Educação”, ministrada pela Professora Doutora Zeila de Brito Fabri Demartini; “Seminários de Pesquisa”, também ministrada pela Professora Zeila; “Seminários de Dissertação de Mestrado”, ministrada pela Professora Doutora Norinês Panicacci



Bahia e “Pesquisa em Educação”, ministrada pela Professora Doutora Marília Claret G. Duran. Também fiz a disciplina “Seminários avançados”, na qual participei como ouvinte de diversas palestras e atividades de formação continuada, mais uma vez, sob a supervisão do meu então orientador, o Professor Elydio. O contato com a bibliografia trabalhada nas aulas dos diversos professores, as discussões com os colegas e o próprio contato com os docentes, que gentilmente compartilharam seus conhecimentos e experiência com os alunos, contribuíram para enriquecer e ampliar meus horizontes pedagógicos e acadêmicos. A simples enumeração dos temas e dos docentes já fornece uma ideia da amplitude dos conteúdos do curso de mestrado.

O próprio fato de dividir o meu tempo entre as aulas na Metodista, no papel de aluno, e na E.E. Antônio Lucas, no papel de docente, apesar do cansaço gerado pelos deslocamentos entre São Bernardo do Campo e Rio Grande da Serra (no primeiro semestre de 2011, as minhas quartas-feiras estavam divididas entre duas disciplinas na Metodista, uma pela manhã e outra pela tarde, e as três últimas aulas da noite para as turmas de Ensino Médio), contribuiu para que eu começasse a desenvolver uma visão mais ampla da educação, pois convivía tanto com a teoria quanto com a prática na sala de aula.

O primeiro semestre de 2011, que foi o meu terceiro semestre no mestrado, foi um pouco turbulento. O Professor Elydio havia sido aprovado num concurso para lecionar na Universidade Federal da Paraíba. Por um lado, fiquei feliz, pois essa aprovação atesta mais uma vez a já comprovada competência do Professor Elydio. Por outro, fiquei preocupado, pois eu havia perdido o meu orientador. Felizmente, a Professora Zeila, o Professor Antonio Alberto Trindade, a Professora Roseli Fischmann, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, me forneceram sugestões e apoio. Outro fato que afetou a todos no Programa de Pós-Graduação em Educação foi o falecimento precoce e totalmente inesperado do Professor Danilo, algo que ainda é difícil de acreditar, mas que nos lembra da fragilidade e brevidade de nossas vidas.

No segundo semestre de 2011, como já havia acumulado todos os créditos necessários em disciplinas, estava livre para me dedicar com mais atenção à dissertação propriamente dita. Neste semestre, pude contar com o apoio do

Professor Doutor Jean Lauand, que com sua grande bagagem intelectual e sua objetividade pôde me fornecer valiosas orientações. A princípio eu pretendia realizar uma pesquisa de campo e entrevistar professores das escolas estaduais dos municípios de Mauá, Ribeirão Pires e Rio Grande da Serra sobre a utilização de HQs nas aulas de História. Pouco a pouco, percebi que a maioria dos professores de História ainda não está familiarizada com o potencial pedagógico das HQs e que não renderiam entrevistas interessantes. O Professor Jean Lauand me convenceu a me concentrar numa pesquisa teórica e bibliográfica em que eu compartilhasse minhas ideias, muitas delas nascidas tanto da minha familiaridade com as HQs quanto da minha experiência como docente. Após uma longa reflexão, percebi que esse novo caminho abriria um horizonte de possibilidades, em contraste com o caráter restritivo do meu projeto inicial.

Em setembro de 2011, fui aprovado num processo seletivo para trabalhar como PCOP de tecnologia na Diretoria de Ensino da Região Mauá, que faz parte da SEESP. Para exercer essa função, tive que pedir afastamento da escola onde trabalhava. Não foi uma decisão fácil, pois fui chamado no meio do bimestre e tive que deixar tudo preparado para as pessoas que me substituíram. Por outro lado, significou a oportunidade de morar mais perto de minha nova casa, pois quando me casei, me mudei para Mauá. Atualmente me dedico a organizar oficinas pedagógicas e orientações técnicas para incentivar os professores a incorporarem as TICs em suas aulas. Recentemente, ministrei na DE um curso de Fundamentos Básicos de Informática, com apostilas fornecidas pela Intel, para uma turma de doze professores de escolas estaduais. O curso além de ensinar os fundamentos de alguns dos softwares mais usados, também propunha a discussão de práticas pedagógicas voltadas para os estudantes dos dias de hoje. Esse contato com os professores e essa nova experiência também estão contribuindo para ampliar meus horizontes pedagógicos e na redação de minha dissertação. Creio que essa experiência será, da mesma forma que o mestrado, de grande valia para que futuramente eu leccione para turmas de ensino superior em uma faculdade ou universidade.

Na pesquisa acadêmica, a paixão por determinado assunto pode ser uma faca de dois gumes. Por um lado, ela é benéfica, pois é um fator de motivação, o que pode levar o pesquisador a realizar um trabalho melhor. Por outro, corre-se o

risco de se entusiasmar excessivamente e perder a objetividade e o senso crítico. Pretendo realizá-la do ponto de vista de um professor do ensino básico que enfrenta no dia-a-dia os desafios e dificuldades inerentes à profissão (especialmente no caso da realidade das escolas públicas brasileiras), mas que possui familiaridade suficiente com as HQs para perceber possibilidades de uso que outros colegas menos familiarizados não consideram justamente por desconhecerem personagens, obras e autores. O que se pretende aqui é compartilhar informações e conhecimentos de modo a promover um uso mais consistente das HQs no ensino de História.

### 3. JUSTIFICATIVA

Este projeto propõe estabelecer um suporte teórico e metodológico para a utilização das HQs no ensino da História pelos professores de História que trabalham no ciclo 2 do ensino fundamental e no ensino médio. Através da análise do conteúdo das HQs, esta pesquisa fornecerá sugestões práticas de como as HQs tanto podem ser usadas como fonte documental para o estudo de determinada época quanto podem ser material para promover reflexões sobre a gênese dos anacronismos encontrados nas representações de culturas do passado. Também pretende identificar avanços e também as principais dificuldades, obstáculos ou mesmo limites que ainda impedem um uso mais freqüente ou proveitoso das HQs no ensino de História. Como bem afirma o Professor Doutor Elydio dos Santos Neto:

“As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria. Esta linguagem tem uma história, desenvolveu-se ao longo dos tempos, modificou-se, aperfeiçoou-se, continua a evoluir. É rica em possibilidades e tem um enorme potencial de comunicação e, por isso tudo, os professores que pretendem trabalhar com tal linguagem precisam conhecê-la bem, ter familiaridade com ela, ter uma noção clara de até onde é possível ir com a mesma em um trabalho pedagógico. Em síntese, quem quer trabalhar com histórias em quadrinhos em sala de aula precisa ter uma *experiência* com as histórias em quadrinhos. Experiência no sentido que tenho trazido em meus textos, inspirado no filósofo Jorge Larrosa: é preciso ter se deixado ‘atravessar’ pelas histórias em quadrinhos e ter consciência daquilo que ela provocou em você como ser imagético. E se a percepção da *experiência* for positiva, então conhecer com mais detalhes as possibilidades de sua linguagem: os sinais gráficos, os quadros, os ângulos, as formas de paginação, as onomatopéias, as possibilidades de movimento, as representações do tempo, as calhas, as cores, as expressões, a forma de produção etc.<sup>1</sup>”

---

<sup>1</sup> SANTOS NETO, Elydio dos. Dez considerações para professores que desejam trabalhar com histórias em quadrinhos. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (Orgs.). *Histórias em quadrinhos*

As HQs já foram alvo, especialmente nas décadas 1940, 1950 e 1960, de uma série de preconceitos por parte de educadores da “velha guarda”, tanto no Brasil quanto em outras partes do mundo. Eram alvo de críticas semelhantes às que hoje recebem os videogames: as histórias em quadrinhos eram acusadas de serem culpadas pelo aumento da delinqüência juvenil e de prejudicarem no rendimento escolar dos jovens, afastando-os dos estudos. Exemplo disso é encontrado no trecho a seguir do livro *A Guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64*, de autoria do jornalista Gonçalo Junior:

“... [em 1944] o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (INEP), do Ministério da Educação e Saúde, publicou um minucioso estudo sobre o conteúdo das revistas em quadrinhos, elaborado por uma conceituada comissão de professores e orientadores educacionais. As conclusões foram publicadas entre os números 6 e 9, de julho a novembro daquele ano, na *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. A publicação funcionava como uma espécie de guia de orientação na área educacional e constatou o que até então seus técnicos acreditavam ser um mal desconhecido das revistinhas: o prejuízo que provocavam no desempenho escolar das crianças. Além das teses da dominação cultural e do estímulo à violência promovido pelos quadrinhos, o INEP trouxe uma preocupação a mais aos pais: segundo aquela pesquisa, quem lia quadrinhos ficava com preguiça mental e avesso a livros.

(...)

O alerta do INEP provocou uma reação imediata na imprensa e entre os professores. Os quadrinhos foram promovidos a uma das principais fontes de preocupação dos educadores de todo o país. Em

reportagens publicadas em jornais e revistas, os pedagogos insistiam que os gibis eram um perigoso vilão que ameaçava os livros. (...)”<sup>2</sup>

Com o passar do tempo, essa visão moralista e carregada de preconceitos (sem falar na confusão entre “meio” e “mensagem”) foi sendo deixada de lado, pois os quadrinhos passaram a ser tema de cada vez mais pesquisas acadêmicas em diversas áreas (Linguística; Artes; História; Sociologia; Psicologia...) e o seu valor como uma autêntica forma de comunicação e de expressão artística passou a ser mais reconhecido.

Assim, cada vez mais pesquisadores e educadores passaram a reconhecer o potencial das histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino, que em vez de prejudicar o desempenho dos jovens nos estudos, pelo contrário, poderiam tornar o aprendizado mais atraente e dinâmico. É verdade que o potencial pedagógico das HQs já era reconhecido por alguns pesquisadores na mesma época em que eram condenados por outros, mas aqueles que as defendiam não recebiam a mesma atenção ou destaque por parte de órgãos de imprensa que preferiam fazer sensacionalismo a fazer uma cobertura mais aprofundada dos fatos. Vale notar que parte da maior aceitação que os quadrinhos possuem hoje se deve ao fato de que um número significativo de professores das gerações mais jovens teve as histórias em quadrinhos entre suas primeiras leituras (dentre os quais houve aqueles que continuaram sendo leitores de histórias em quadrinhos). Entre esses professores podemos destacar Paulo Ramos, autor do livro *A linguagem dos quadrinhos*, mestre em Letras pela USP, que atuou durante quinze anos como professor de Língua Portuguesa do cursinho pré-vestibular Singular-Anglo, docente dos cursos de Jornalismo e Relações Públicas da Universidade Metodista de São Paulo. Falando especificamente de professores de História, podemos citar o exemplo do professor de História Wellington Szberk, que também é autor de histórias em quadrinhos, dentre as quais a obra *Estórias Gerais*, desenhada pelo falecido Flávio Colin, na qual Szberk utiliza seus conhecimentos e senso crítico de historiador para traçar um retrato das injustiças sociais nos confins do Brasil.

Dois importantes passos foram dados. O primeiro foi o fato de parte da comunidade acadêmica reconhecer o valor das histórias em quadrinhos como uma

---

<sup>2</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. pp. 170-1.

forma legítima de manifestação artística e cultural. Tão legítima que ela deve ser estudada levando em conta sua singularidade, sua especificidade. Para Ramos:

“(...) Chamar quadrinhos de literatura a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário.

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens.”<sup>3</sup>

O segundo foi educadores perceberem o potencial dos quadrinhos como ferramenta de ensino. Mais uma vez, citando Ramos:

“(...) Quadrinhos, hoje, são bem-vindos nas escolas. Há até estímulo governamental para que sejam usados no ensino.

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.”<sup>4</sup>

No caso específico do ensino de História, podemos perceber que cada vez mais obras em quadrinhos que tratam de temas ou aspectos históricos são comentadas em resenhas publicadas tanto em publicações dirigidas a professores de todas as disciplinas (como é o caso da revista *Nova Escola*) quanto em publicações dirigidas tanto a historiadores quanto professores de História (como é o caso das revistas *Nossa História* e *Revista de História da Biblioteca Nacional*). Ao mesmo tempo, editoras investem na publicação de quadrinhos reconstituindo

---

<sup>3</sup> RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo:Contexto, 2009. p.17.

<sup>4</sup> Id., *ibid.* p.13.

acontecimentos da História Geral (em sua maioria, tradução de obras estrangeiras) e da História do Brasil (nesse caso, obras inteiramente criadas e produzidas por autores brasileiros) com a esperança de vendê-las para o MEC ou para secretarias estaduais e municipais de educação. Um número cada vez maior dessas obras passa a fazer parte do acervo das bibliotecas escolares. Dentre essas, podemos citar o álbum *D. João Carioca: A corte portuguesa chega ao Brasil (1808-1821)*, produzida pelo roteirista e desenhista Spacca com a colaboração de Lilia Moritz Schwarcz, professora titular no departamento de antropologia da Universidade de São Paulo. Esses são fatores que nos levam a concluir que é importante pesquisar o uso das histórias em quadrinhos no ensino de História. No entanto, comparativamente, o uso das HQs no ensino de História ainda é tímido se comparado ao que já ocorre nas aulas de Língua Portuguesa (inclusive de alfabetização) e até de Língua Inglesa.

Apesar da queda nas vendas de revistas em quadrinhos nas últimas décadas, devido principalmente à concorrência com mídias audiovisuais, em especial os jogos eletrônicos (videogames, jogos para computadores...), as HQs permanecem populares e ainda possuem apelo entre crianças, adolescentes e jovens. Segundo a pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil”, encomendada pelo Instituto Pró-Livro (IPL) e divulgada em 2008, as HQs aparecem entre os “gêneros” mais lidos entre os leitores brasileiros (a palavra “gênero” está entre aspas porque no entender do autor as HQs não são um “gênero literário”, mas uma linguagem própria que, por sua vez, se sub-divide em vários gêneros: infantil; aventura; terror; super-heróis...). Sobre a pesquisa encomendada pelo IPL, a pesquisadora Marta Regina Paulo da Silva, docente e coordenadora de estágio do curso de Pedagogia da UMESP, comenta:

“Com relação aos gêneros mais lidos entre os/as leitores/as brasileiros/as, a pesquisa ‘Retratos da Leitura no Brasil’ demonstra que entre a população de 5 a 10 anos as HQs ocupam o 2º lugar (48%) ficando atrás da literatura infantil (77%); para a população entre 11 e 13 anos permanece em 2º lugar (44%) junto com a literatura infantil (44%), estando agora em 1º lugar os livros didáticos com 47%.<sup>5</sup>”

---

<sup>5</sup> SILVA, Marta Regina Paulo da. Histórias em quadrinhos e leitura de mundo: a linguagem quadrinhística na formação de professores e professoras. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da.



Vale notar que os livros didáticos ocupam o primeiro lugar por serem uma leitura obrigatória enquanto que as HQs são uma leitura que geralmente é feita de maneira voluntária, para o próprio entretenimento. A pesquisa mencionada também comprovou que as crianças e os adolescentes brasileiros se constituem na maioria do público leitor no Brasil, em grande parte por causa da exigência de leituras para provas e outras atividades do âmbito escolar.

Outra evidência da aceitação das HQs, ou pelo menos de certas HQs, entre crianças e adolescentes é a vendagem das revistas em quadrinhos produzidas pela equipe do brasileiro Maurício de Sousa. Segundo artigo sobre a carreira e a obra de Maurício de Sousa, publicada na revista *Mundo dos super-heróis*, especializada em quadrinhos, desenhos-animados e filmes:

“Um bom termômetro do sucesso de Maurício de Sousa é a venda de seus gibis. Segundo o Instituto Verificador de Circulação (IVC), uma auditoria especializada no mercado editorial, em janeiro de 2011, os principais títulos de Maurício publicados no Brasil pela Panini apresentaram, somando-se os canais banca e assinatura, os seguintes números de venda:

*Mônica*: 148.793

*Cebolinha*: 144.097

*Cascão*: 124.991

*Chico Bento*: 124.953

*Magali*: 123.423

Esse é o relatório mais atual do IVC. Desde então, não foram divulgados outros números da auditoria. Nele, também não aparece a *Turma da Mônica Jovem*, que vende, segundo especuladores, mais de 300 mil exemplares por mês.<sup>6</sup>”

Esta pesquisa pretende beneficiar educadores, professores de História especialmente, levando em conta tanto a teoria quanto a prática docente, que jamais

---

(Orgs.). *Histórias em quadrinhos e educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011, p. 61

<sup>6</sup> O HOMEM DE UM BILHÃO DE GIBIS. *Mundo dos super-heróis*, São Paulo: Editora Europa, n° 27, p.19, maio/junho 1998

devem estar desvinculadas. Beneficiando os educadores seja em sua formação teórica ou continuada, seja no preparo ou aperfeiçoamento de sua prática docente, é também uma forma de beneficiar os educandos, pois implica na busca da melhoria da qualidade do ensino.

Quanto à etapa da vida escolar para a qual as propostas serão dirigidas, isto é se a pesquisa será voltada para o ensino de História no ciclo dois do Ensino Fundamental (5<sup>a</sup> à 8<sup>a</sup> série ou 6<sup>o</sup> ao 9<sup>o</sup> ano) e no Ensino Médio. Na opinião do autor deste projeto, que coincide com a de outros autores que pesquisam e defendem a utilização das histórias em quadrinhos como instrumento pedagógico, essas podem ser utilizadas em qualquer nível de ensino, desde a educação infantil (o que inclui a alfabetização) ao ensino universitário. Em minha dissertação, procurarei demonstrar que os professores de História não precisam restringir a utilização dos quadrinhos ao ensino fundamental (talvez por julgarem os quadrinhos mais atraentes para estudantes da faixa etária atendida por essa modalidade de ensino) e que podem cogitar seriamente a utilização dessa linguagem narrativa no ensino médio. O ensino médio, por se tratar de uma etapa da escola em que, se presume, que os alunos estão (ou deveriam estar) mais preparados para lidar com obras que exijam um grau mais complexo de compreensão, pode ser terreno fértil para uma utilização mais madura e plena do potencial pedagógico das histórias em quadrinhos. Vale lembrar, que nem toda história em quadrinhos é leitura adequada para crianças, muitos quadrinhos são voltados exclusivamente para leitores mais maduros (adolescentes e adultos). Por outro lado, a escola é uma instituição que não atende apenas crianças, ela também atende jovens e adultos (exemplo claro disso são as turmas de EJA).

Por fim, vale lembrar que, apesar da diferença de faixa etária entre os alunos do Ciclo II e do Ensino Médio, há pouca diferença substancial (a diferença é pouca, mas ela existe) entre a maior parte dos conteúdos e dos materiais didáticos utilizados no ensino de História em ambas as etapas da vida escolar. Não é raro encontrarmos livros didáticos dirigidos ao Ensino Fundamental que utilizam uma linguagem de difícil compreensão para estudantes do Ciclo II e que seriam mais apropriados para o Ensino Médio. Além disso, muitos livros didáticos de História dirigidos ao Ensino Médio simplesmente repetem os mesmos conteúdos já estudados no Ciclo II, mas de forma mais resumida e com o acréscimo de questões voltadas para o ENEM e os vestibulares. Outro aspecto a considerar é que as

dificuldades apresentadas pelos alunos durante o Ciclo II no que se refere à compreensão de textos e de conceitos bem como da elaboração de textos dissertativos ou mais reflexivos não são sempre superadas por esses estudantes quando esses ingressam no Ensino Médio. Pelo contrário, em muitos casos essas dificuldades se agravam ainda mais.

## 4. OBJETIVOS

Este trabalho deseja discutir tanto com o professor interessado em iniciar-se no uso das HQs nas aulas de História ou num trabalho interdisciplinar quanto com aquele que deseja incrementar sua didática, incorporando HQs também como fontes ou documentos históricos ( e como tais a serem analisados, questionados, contextualizados e comparados com outras fontes) e não apenas como suporte para ilustrar conteúdos (embora essa abordagem também seja válida, mas longe de ser a única). O professor não precisa ser um crítico de HQs ou um historiador especializado na História das HQs para utilizá-las no trabalho docente, mas precisa desenvolver uma familiaridade mínima com as HQs para usá-las de maneira adequada e proveitosa. Procurei apresentar obras de diversos autores, gêneros, estilos e épocas para que o professor desenvolva uma familiaridade maior com essa forma de narrativa e perceba, bem como cogite, diversas possibilidades de uso didático. Tais sugestões de obras e atividades não devem ser encaradas como “receitas prontas”, mas podem e devem ser adaptadas e modificadas pelos professores para atender às necessidades de aprendizado ao perfil de cada turma. Cada professor que procurar inspiração nas páginas desta dissertação também deve se sentir à vontade para incluir em seu trabalho docente outras HQs e autores além dos sugeridos aqui. Se o professor perceber o potencial das HQs, passar a enxergá-las de uma maneira mais ampla e utilizá-las de forma adequada e eficiente, ou seja, que contribua para a melhoria da qualidade do ensino oferecido em nossas escolas (em especial, nas públicas), este trabalho terá obtido êxito.

Nossa proposta é, portanto, a de uma filosofia da educação que:

“...está distante de qualquer concepção do ensino como transmissão mecânica; o professor, tudo o que faz é “en-signar” (insegnire), apresentar sinais para que o aluno possa por si fazer a dedução do ato de conhecimento, no sentido da sugestiva acumulação semântica que se preservou no castelhano: *enseñar* (ensinar/mostrar): o mestre mostra!”

[http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod\\_noticia=7614&cod\\_canal=41](http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_noticia=7614&cod_canal=41)

*Enseñar*, mostrar, no caso: um seletor e amplo leque de sugestivas HQ e discutir como explorá-las em sala de aula, para auxiliar o professor a fazer, ele mesmo, sua própria escolha de HQs para suas aulas.

É importante também que as HQs sejam vistas como mais um recurso a ser utilizado pelo professor para incrementar suas aulas, e não como uma “ferramenta milagrosa” que vai ajudar a tornar todas as aulas interessantes e estimulantes para todos os alunos sem exceção. Os cuidados necessários para uma boa utilização das HQs na sala de aula são praticamente os mesmos que devem ser tomados em relação ao uso do cinema na sala de aula. Parafrazeando Napolitano, mas adaptando para o objeto desta dissertação (substituindo as palavras “cinema” e “filmes” por HQs):

“Uma das justificativas mais comuns para o uso (..) [da HQ] na educação escolar é a ideia de que (...) [a HQ] ‘ilustra’ e ‘motiva’ alunos desinteressados e preguiçosos para o mundo da leitura. Particularmente, acho que esta ideia deve ser problematizada. Em primeiro lugar, o desinteresse escolar é um fator complexo, envolvendo aspectos institucionais, culturais e sociais muito amplos, e não se reduz às insuficiências da escola e do professor *strictu sensu*. Claro que as insuficiências e os problemas desses dois elementos são relevantes, apenas não explicam, por si, o desinteresse e a crise da escola nas últimas décadas. Fatores educacionais mais amplos, como a desvalorização da instituição escolar por parte do Estado e do conhecimento escolar por parte da sociedade (em que pesem todos os discursos contrários), a crise de autoridade como um todo e os problemas de formação e valorização dos profissionais da educação são fatores que não podem ser negligenciados(..). O uso(...) [das HQs] ( e de outros recursos didáticos ‘agradáveis’) dentro da sala de aula não irá resolver a crise do ensino escolar (sobretudo no aspecto motivação), nem tampouco substituir o desinteresse pela palavra escrita. As competências e habilidades em torno desta (..) ainda devem ser o eixo do trabalho escolar, mesmo perpassadas, por outras linguagens fundamentais do mundo moderno, como a audiovisual, iconográfica e sonora<sup>7</sup>.”

As ideias de Napolitano vão ao encontro às seguintes recomendações do pesquisador Waldomiro Vergueiro, um dos principais estudiosos e defensores do uso das HQs na educação:

---

<sup>7</sup> NAPOLITANO, Marcos. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003, pp.15-6.

“Da mesma forma, uma valorização excessiva das histórias em quadrinhos pelo professor, principalmente no momento de sua utilização – como se elas dessem a resposta desejada para todas as dúvidas e necessidades do processo de ensino –, também acaba sendo pouco produtiva, pois coloca o meio em uma posição desconfortável frente às outras formas de comunicação. Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panacéia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes.<sup>8</sup>”

---

<sup>8</sup> VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.27.

## 5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (OU REVISÃO DE LITERATURA)

O foco deste trabalho é a utilização das HQs, uma forma de manifestação artística autônoma (embora troque influências recíprocas com outras manifestações como o cinema, o teatro, a televisão, a literatura, as artes plásticas...), no ensino de História. As principais referências serão os textos de autores que se dedicaram à problemática de um ensino de história mais crítico e envolvente para o educando como, por exemplo, Leandro Karnal, Circe Bittencourt e, em especial, Marcos Napolitano entre outros. Todos esses autores são historiadores, mas historiadores que se preocuparam e refletiram sobre questões ligadas ao exercício do magistério. Nunca é demais lembrar que a História ensinada nas escolas de educação básica difere da História ensinada nos cursos de bacharelado não apenas na linguagem e na profundidade, mas também nos objetivos. Na educação básica, o ensino de História não possui o objetivo de formar historiadores (embora, certas aulas de História possam despertar em alguns estudantes o desejo de se tornar historiador), mas o de contribuir na formação dos educandos, por exemplo, ajudando-os a compreender certos conceitos e processos históricos que auxiliarão numa melhor compreensão do mundo atual e de seus problemas. Apesar dessa diferença de objetivos, o exercício do magistério de História não pode ser totalmente desvinculado da pesquisa histórica produzida no meio acadêmico. A própria concepção de ensino de História está diretamente ligada a uma determinada concepção de História. Marcos Napolitano é um historiador conhecido por ser autor de obras que tratam da utilização de fontes diferenciadas (no caso, o cinema e a televisão) na sala de aula, mas muito do que escreve se fundamenta nas obras de historiadores como Michel De Certeau, que discutiu questões referentes à recepção das imagens e do conteúdo veiculado pela mídia, em especial, a televisão. Como bem sintetizou Napolitano, a importância do trabalho de De Certeau está no fato de que ele “procurou resgatar o papel ativo dos grupos sociais na decodificação e utilização das mídias contemporâneas, sem negar o caráter de consumo embutido nesta relação<sup>9</sup>.” Embora, Marcos Napolitano e outros autores mencionados aqui não tenham escrito especificamente sobre o uso das HQs na sala de aula, seus

---

<sup>9</sup> NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. São Paulo: Contexto. p.33

trabalhos fornecem referências no que se refere a procedimentos e cuidados a serem tomados quando se emprega outras linguagens (mais especificamente linguagens que envolvem o uso de narrativas e de imagens) no trabalho em sala de aula. Sobre a utilização dessas linguagens (nas quais podemos incluir as HQs), Napolitano afirma:

“Nos últimos anos tem sido cada vez mais freqüente o uso de novas linguagens não somente para motivar os alunos, como também para atualizar a concepção de *fonte* (de aprendizado), incluindo-se neste campo, as imagens paradas ou em movimento, produzidas por uma determinada sociedade e veiculadas por um meio específico. O problema é que, em muitos casos, o uso escolar das imagens requer um tipo de abordagem diferente da reservada ao documento escrito. (...) Todo cuidado com a incorporação de novas linguagens é pouco, principalmente, numa época de desvalorização do conteúdo socialmente acumulado pelo conteúdo científico<sup>10</sup>.”

Sem desconsiderar as especificidades de cada linguagem (a televisão é um meio audiovisual enquanto as HQs são em, sua grande maioria, parte da mídia impressa, embora o número de HQs em mídia digital, via internet, aumentando nos últimos anos) , vários dos procedimentos básicos sugeridos por Napolitano para o uso da televisão na sala de aula podem perfeitamente ser aplicados ou adaptados no que tange ao uso das HQs no ensino da História. Assim, inspirando-se em Napolitano, neste trabalho serão apresentadas propostas de procedimentos básicos para que a HQ possa “ser incorporada como documento sócio-histórico, como *fonte* de aprendizado e como catalisadora de debates na escola<sup>11</sup>.”

Por isso, tanto para definir o que são HQs (e evitar que elas sejam confundidas com outras modalidades de manifestação artística que também se utilizam da combinação de texto e desenhos como, por exemplo, o cartum e a charge) quanto para analisá-las criticamente dentro do contexto histórico, cultural, político e socioeconômico em que cada obra foi produzida, é preciso levar em conta tanto o que teóricos da que se dedicaram ao estudo das HQs como Waldomiro Vergueiro, Elydio dos Santos, Paulo Ramos, Will Eisner e Scott McCloud entre outros. Todos esses autores defenderam o potencial das histórias em quadrinhos

---

<sup>10</sup> NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. São Paulo: Contexto. p.11

<sup>11</sup> NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. São Paulo: Contexto. p. 9



tanto como arte ou forma de expressar ideias quanto a sua aplicação para outras finalidades que não apenas o mero entretenimento escapista: meio de informação; ferramenta de ensino; veículo de conscientização em campanhas de interesse público (prevenção de doenças, campanhas contra as drogas...).

Para uma melhor compreensão de como as HQs podem ser encaradas pelos professores de História e utilizadas no seu trabalho docente, citarei um artigo dos historiadores Cristiani B. da Silva e Antônio Celso Mafra Júnior. Nesse artigo, os autores propõem a utilização de jogos para computador no ensino de História. Embora eles não estivessem se referindo aos quadrinhos, o entendimento que eles fazem do uso desses jogos no ensino de História é muito semelhante ao meu entendimento do uso das HQs no ensino dessa disciplina. Num trecho do artigo, a dupla de historiadores expõe o seguinte:

“Entendemos estes jogos como linguagens mediadoras do ensino de História, mas também e principalmente, como produtos culturais que também produzem saberes sobre a História, no sentido em que fazem circular representações sobre períodos históricos, modos de vidas, relações, etc. Também seria possível situar os jogos - que possuem temáticas de fundo ‘histórico’, sobre as quais se desenvolvem as estratégias de jogabilidade – como veículos de Memória.<sup>12</sup>”

As HQs podem ser usadas como documentos históricos, no sentido de que elas são artefatos culturais. Elas também são uma forma de narrativa, mas predominantemente visual, embora também se utilizem de textos. Devido à supremacia do texto, que ainda persiste no meio acadêmico, e também no ensino de História na educação básica, ainda existe algum preconceito em relação à linguagem imagética por parte de alguns historiadores e também certo receio por parte dos professores de História, pois a formação da maioria deles ainda não contempla uma educação do olhar e enfatiza ainda a leitura de textos, sejam eles historiográficos, didáticos ou fontes escritas em geral. Por isso, entre as referências

---

<sup>12</sup> SILVA, Cristiani B. da; MAFRA JR., Antônio. Os jogos para computador: Diálogos possíveis. *Em Tempo de Histórias – Publicação do Programa de Pós-graduação em História*, Brasília: PPG/HIS/UnB, n. 12, p. 202, 2008

para esse trabalho estão autores que discutiram a questão da utilização de imagens como fonte histórica. Isso não significa necessariamente que o autor deste projeto concorde integralmente com as ideias desses autores. Entre eles, podemos destacar o historiador Elias Thomé Saliba, que escreveu um famoso artigo em que propunha a utilização do que ele chamava “imagens não canônicas”, ou seja, imagens que fugiam do lugar comum e da repetitiva iconografia tradicional (por exemplo, as imagem de Tiradentes barbudo á imagem e semelhança da representação tradicional de Cristo em pinturas) utilizada e reutilizada nos livros didáticos. As imagens das HQs também podem ser consideradas “imagens não canônicas”. Sobre o uso das “imagens não canônicas”, Saliba afirmou que elas:

“... são estratégias para conhecimento da história, mas não substituem o suporte escrito. Ao contrário do que se costuma dizer, a ‘imagem não fala... por si só’. Penso aqui nas imagens cruas, sem nenhum comentário ou legenda. Tais imagens podem interessar, impressionar, seduzir, comover e apaixonar,mas não podem informar. O que nos informa são as palavras. Os historiadores sabem disso quando lidam com arquivos audiovisuais e encontram uma imagem sem data, sem menção de local ou de autor –é uma imagem absolutamente inútil<sup>13</sup>”.

Partilhando da concepção de que as imagens das HQs podem ser “estratégias para conhecimento da história”, mas discordando de que elas sejam absolutamente inúteis quando estão desacompanhadas de palavras, o que a meu ver seria como desmerecer as cenas das comédias do cinema mudo, em especial as de Charles Chaplin, onde muitas vezes as legendas chegavam a ser redundantes, ou o humor das histórias em quadrinhos “mudas” de Sérgio Aragonés, o famoso colaborador da revista humorística *Mad*, este trabalho se apoiará também nas ideias de outro historiador, Paulo Knauss, Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor do Departamento de História da UFF. Segundo Knauss:

“(...) a imagem é um componente de grande destaque, mesmo que nem sempre seja valorizada como fonte de pesquisa pelos próprios

---

<sup>13</sup> SALIBA, Elias Thomé, SALIBA, E. T. . As imagens canônicas e a História.. In: Capelato, M.H.; Morettin, E.; Saliba, E.T.; Napolitano, M.. (Org.). História e Cinema. Dimensões históricas do audiovisual.. 1 ed. São Paulo: Alameda Editorial., 2007, v. 1, p. 95.

profissionais da História. A imagem condensa a visão comum que se tem do passado.

Alguns (...) vestígios visuais (...) têm uma longa história, que antecede em muito a escrita e sua hegemonia nas sociedades. Desprezar esta constatação pode deixar em segundo plano uma grande parte da história humana, ou ao menos de um grande universo de fontes para o seu estudo. É por isso que os estudiosos das civilizações de tempos remotos da vida humana com frequência não conseguem escapar da análise das imagens.

É preciso atentar ainda para o fato de que, desde os tempos em que se fixou a palavra escrita, o novo código não veio substituir a imagem. A convivência entre expressão visual e expressão escrita sempre foi muito próxima. Ao longo da história das civilizações, são inúmeros os exemplos em que se percebe como os registros escritos acompanham os registros visuais. Velhas formas de escrita, como os hieróglifos, demonstram essa proximidade. Isso equivale a dizer que a história da imagem se confunde com um capítulo da história da escrita e que seu distanciamento pode significar um prejuízo para o entendimento de ambas. Reconhecer isso implica admitir que imagem e escrita sempre conviveram.

Além disso, a imagem possui um registro abrangente, baseado em um dos sentidos que caracterizam a condição humana. A escrita surgiu a partir de um domínio especializado. (...)

Não se pode deixar de reconhecer o potencial de comunicação universal das imagens, mesmo que a criação e a produção delas possam ser caracterizadas como atividade especializada. A imagem é capaz de atingir todas as camadas sociais ao ultrapassar as diversas fronteiras sociais pelo alcance do sentido humano da visão. Como lembra John Berger, a visão vem antes das palavras as crianças enxergam e reconhecem antes de falar<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> KNAUSS, Paulo. O desafio de fazer História com *imagens*: arte e cultura visual” in. ArtCultura :Uberlândia, vol.8, n. 12, 2006, p.97-9

O projeto propõe um diálogo/intercâmbio com teóricos da educação em geral e da formação de professores em específico. Nesse diálogo/intercâmbio pretende-se demonstrar que a utilização das histórias em quadrinhos no ensino de História pode ser coerente com as propostas de Paulo Freire. Afinal, a leitura dos quadrinhos na sala de aula, se bem intermediada pelo profissional docente, pode contribuir para expandir os horizontes da “leitura de mundo” dos educandos e também para educar o olhar e o senso estético dos alunos, estética que, segundo Freire, jamais poderia ser dissociada da ética. Vale lembrar que os quadrinhos, são uma mídia imagética por natureza, e as imagens neles mostradas são, como costuma afirmar o Professor Elydio dos Santos em suas aulas, são “uma expressão do ser humano e também um caminho para conhecer esse ser humano, para aprofundar o estudo sobre esse ser.” Assim, mais uma vez voltamos para Freire que nos lembra que esse ser (humano) é um ser inacabado, num constante processo de reinvenção de si mesmo.

Complementando os autores já citados, o uso dos quadrinhos na sala de aula pode servir de instrumento para favorecer o surgimento do que Hugo Assman chama de “reencantamento” da educação: uma pedagogia da complexidade que saiba trabalhar conceitos transversais, abertos para a surpresa e o imprevisto, que proporcione uma considerável melhoria da qualidade das experiências de aprendizagem. “Reencantamento” que requer a união entre sensibilidade social e eficiência pedagógica.

## **6. METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa essencialmente teórica e bibliográfica que se apoiará essencialmente em autores das áreas de História e de metodologia do ensino de História, como também na própria utilização das HQs como fontes para análise e propostas didático-pedagógicas no ensino de História. Além das fontes bibliográficas, a pesquisa também se apoiará na análise do conteúdo das próprias HQs selecionadas.

## 7. ESTRUTURA DO TRABALHO

Esta dissertação está dividida em oito capítulos, que embora possam ser lidos como textos autônomos, não são uma simples sobreposição de textos. Todos os capítulos seguiram os objetivos e propostas desta pesquisa estão interligados. Os dois primeiros capítulos contextualizam as relações entre as HQs e a área da educação em geral, e do ensino de História em particular. O terceiro capítulo trata das relações entre a convenção da veracidade, própria da História, e a convenção da ficcionalidade, própria de diversas linguagens narrativas, dentre as quais as HQs. Essas relações entre ficcionalidade e veracidade permearão os capítulos IV, V, VI e VII, que por sua vez focarão em recortes clássicos tradicionais dos conteúdos de História ensinados nas escolas. Tais recortes em sua maioria remetem à periodização tradicional (Pré-História; Idade Antiga; Idade Média; Idade Moderna e Idade Contemporânea) criada por historiadores franceses e ainda adotada na quase totalidade dos livros didáticos. Embora tal periodização apresente suas limitações e costume receber críticas por ser eurocêntrica e ocidentalista (trata-se de apenas uma periodização dentre outras possíveis), ela está de tal modo consagrada e é familiar à maioria dos professores de História (especialmente aqueles que a estudaram na graduação e que não conseguiram pelas circunstâncias em que realizam o trabalho docente se atualizarem adequadamente), que ainda a seguem por pressões diversas (dos pais, da direção, da coordenação...) que não poderia ser ignorada. No entanto, essa divisão por capítulos não impede que as propostas aqui apresentadas sejam utilizadas por professores que prefiram adotar uma abordagem que priorize temas/conceitos e não a sequência cronológica, uma História temática ou dividida em eixos temáticos (exemplos: dominação/resistência; inovações técnicas no mundo do trabalho; diversidade cultural...). Mesmo que o assunto estudado em determinada aula seja um aspecto ou fato referente à Idade Média ou mesmo à Antiguidade, a percepção que temos dele é sempre contemporânea. Afinal, embora o passado permaneça inalterado, a percepção ou representação que temos dele muda constantemente. Como diria Benedetto Croce “toda história é história contemporânea (...) por mais afastados no tempo que pareçam os

acontecimentos de que trata, na realidade, a história liga-se às necessidades e às situações presentes, nas quais esses acontecimentos têm ressonância<sup>15</sup>”.

Capítulo I — *Breve histórico das relações entre as histórias em quadrinhos e a instituição escola*: Nesse capítulo serão descritas e comentadas as relações nem sempre amistosas entre a instituição escola (incluindo aqui os educadores e as autoridades governamentais ou religiosas ligadas à área da educação). Basicamente tratará da mudança do discurso majoritário entre os educadores e especialistas nas áreas da educação e do ensino no que se refere às histórias em quadrinhos, ou seja, por que no passado, a quase totalidade dos educadores considerava perniciosa a leitura dos quadrinhos e pouco a pouco, hoje, é cada vez maior o número de educadores que consideram a utilização dessa linguagem na sala de aula. Conseqüentemente, será um capítulo que tratará das transformações pelas quais a educação (bem como a pesquisa acadêmica em educação e as políticas educacionais) passou nas últimas décadas, especialmente, mas não exclusivamente, no Brasil.

Capítulo II — *Histórias em quadrinhos e História*: Tratará mais especificamente da relação entre quadrinhos e o ensino/divulgação científica de História. Chamará a atenção para as diferenças (tanto de proposta quanto de linguagem) entre quadrinhos produzidos com a finalidade de auxiliarem no ensino de História (produzidos com finalidade didática e paradidática) e quadrinhos produzidos com a finalidade puramente comercial ou de entretenimento, mas que por abordarem aspectos ou temas ligados direta ou indiretamente aos conteúdos tradicionalmente trabalhados no ensino de História, acabam sendo efetivamente utilizados no ensino dessa disciplina ou apresentam potencial para o serem. Aspectos como predomínio de certos temas em detrimento de outros, perpetuação ou quebra de estereótipos e anacronismos, veiculação desses quadrinhos (em bancas de jornais, livrarias ou em bibliotecas públicas e escolares), países onde esses quadrinhos foram originalmente editados ( se no Brasil ou no exterior) e, no caso dos quadrinhos estrangeiros, sua disponibilidade em língua portuguesa.

---

<sup>15</sup> Citado por LE GOFF, Jacques. História e memória; tradução Bernardo Leitão... [Et al.] - Campinas, SP Editora da Unicamp, 1990 (Coleção Repertórios), p.23

Capítulo III – *Contando histórias para se estudar a História*. Este capítulo apresentará concepção de educação trabalhada no projeto e se fundamentará em autores da área como Paulo Freire e outros. O foco será a presença de aspectos narrativos tanto na História quanto nas HQs.

Capítulo IV — *Propostas de uso das HQs no ensino da Pré-História*: apresentará propostas envolvendo o uso de HQs ambientadas na Pré-História dentre as quais: Brucutu (série de tiras de jornais cujo protagonista é um homem pré-histórico ficcional) ; e Piteco (o homem das cavernas criado pelo brasileiro Maurício de Sousa). Dentre os aspectos discutidos estarão a popularização da imagem anacrônica de dinossauros coexistindo na mesma época que os primeiros humanos e os estereótipos em relação aos Neanderthais, que já habitavam a Europa antes da chegada do Homo sapiens sapiens.

Capítulo V — *Propostas de uso das HQs no ensino de História Antiga e Medieval*: apresentará propostas envolvendo a discussão dos anacronismos e da gênese de determinadas representações e estereótipos em torno de povos e elementos da Antiguidade e da Idade Média. Entre as HQs destacadas estarão as de *Asterix, o gaulês* ( a popular HQ francesa que usa o mundo antigo para satirizar o mundo contemporâneo); *Thor* ( o super-herói baseado na homônima divindade nórdica); *O Príncipe valente* ( série de aventuras ambientadas numa Idade Média idealizada) e *300* ( uma recriação da batalha das Termópilas).

Capítulo VI — *Propostas de uso de HQs no ensino de História moderna e contemporânea*: o capítulo destacará a presença relativamente pequena de HQs ambientadas na Idade Moderna e a grande quantidade de HQs ambientadas que remetem a determinados eventos ou períodos da Idade Contemporânea (em especial, a Segunda Guerra Mundial). super-heróis (tanto para ilustrar exemplos de propaganda política nos quadrinhos norte-americanos durante a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria quanto para discutir questões sociais como o racismo e as relações de gênero);



Capítulo VII — *Propostas de uso das HQs no ensino de História do Brasil*: chama a atenção para a presença relativamente pequena de HQs voltadas para o entretenimento que tratem de temas ligados à História do Brasil. O foco será nas obras *A Guerra dos Farrapos*, de Tabajara Ruas e Flavio Colin, e *D. João Carioca*, de Spaca.

Capítulo VIII — Considerações finais.

## 8. RESULTADOS ESPERADOS

O trabalho pretende demonstrar que os quadrinhos podem contribuir de maneira significativa para o estudo da História, mas que sua utilização em sala de aula esbarra nos seguintes obstáculos:

a) o moralismo por parte de autoridades públicas, gestores de escola, comunidades e até por parte do professorado que rejeitam certos temas e assuntos quando tratados na forma de quadrinhos, considerando-os “perniciosos”, mas os tolera quando apresentados em outras mídias ou manifestações artísticas e literárias socialmente mais conceituadas. Ou seja, os mesmos que defendem o banimento das bibliotecas escolares de uma obra em quadrinhos como “Um contrato com Deus”, de autoria de Will Eisner, são os mesmos que defendem a presença nessas mesmas bibliotecas de uma obra literária como “Capitães de areia” de Jorge Amado.

b) o preconceito movido por razões ideológicas ou por xenofobia pura e simples por parte de professores que consideram de antemão “imperialista” ou “nefasta” qualquer obra ou produto da indústria cultural norte-americana, como é o caso de considerável parte das histórias em quadrinhos editadas no Brasil. Também há o preconceito em relação aos quadrinhos japoneses (mangás), tanto por serem considerados “violentos” (e, portanto, uma “influência perniciosa”) quanto por serem de origem estrangeira (mais uma vez, a xenofobia que pode ser encontrada em professores de diferentes tendências ideológicas). Note-se aqui que os quadrinhos enfrentam preconceito tanto por parte de grupos conservadores de direita (o que fica bem claro no item anterior) quanto por certos grupos de esquerda.

c) no caso da História do Brasil, a relativa escassez de obras que tratem de temas e aspectos brasileiros. Para complicar, grande parte da produção nacional de quadrinhos que lida com temas da nossa História pecam pelo didatismo excessivo em detrimento de aspectos que poderiam tornar sua leitura mais prazerosa e envolvente para os estudantes. Desta forma, esses quadrinhos didáticos acabam não apresentando algumas das características que tornam os quadrinhos mais “comerciais” ou produzidos apenas com fins de entretenimento mais interessantes (e mais ricos do ponto de vista conteúdo): a espontaneidade, o caráter lúdico ou prazeroso associado a gêneros como a aventura, o humor e a fantasia.

d) A pouca familiaridade ou a total ausência de familiaridade com a linguagem e os diferentes gêneros de histórias em quadrinhos por parte de considerável parcela dos professores determina necessariamente uma sub-utilização ou utilização inadequada dos quadrinhos em sala de aula?

## Capítulo I — Breve histórico das relações entre as histórias em quadrinhos e a instituição escola

A intenção deste capítulo é apresentar e comentar as principais mudanças e permanências que marcaram o relacionamento entre as HQs e a instituição escola, em especial a escola pública. Embora esta dissertação não tenha o objetivo de ser uma História das HQs, neste capítulo será apresentado um pouco das origens dessa forma de narrativa pictórica. Tanto as HQs quanto a atual concepção de escola surgiram no século XIX. Não se trata de uma simples coincidência, pois tanto a publicação regular de HQs em jornais ou periódicos quanto o surgimento de instituições de ensino para atender os filhos da classe trabalhadora estão diretamente ligadas às consequências da Revolução Industrial, iniciada na Grã-Bretanha na segunda metade do século XVIII. Outro paralelo entre as HQs e a escola é que elas não são imutáveis, ambas passaram por várias transformações. As HQs atuais são muito diferentes das produzidas em décadas anteriores, refletem mudanças no perfil e no gosto do público, mudanças no perfil e formação dos seus criadores. Na escola, em especial a escola pública brasileira, ocorre algo semelhante: ela atende a um número muito maior de alunos do que atendia no passado, o perfil do aluno mudou como também mudaram os professores. Aliás, uma das razões de porque as HQs hoje costumam ser mais bem recebidas na sala de aula é que os professores de hoje não são os mesmos do passado. São professores de uma outra geração lidando com os problemas específicos de sua época.

Antes de falarmos do contexto em que as HQs surgiram e evoluíram, convém definirmos o que é HQ. A resposta pode parecer óbvia, mas não é, pois as HQs ainda são confundidas pelo senso comum com outras manifestações, como a caricatura, a charge, o cartum (no inglês *single panel cartoon*), a ilustração e até o desenho-animado. Há pontos em comum entre todas essas manifestações, mas também há diferenças consideráveis. Todas essas manifestações recorrem ao recurso do desenho, geralmente (mas não exclusivamente no caso das HQs e dos desenhos-animados) de forma caricata ou estilizada. A distinção entre essas manifestações é importante, pois não podemos esperar que um professor utilize de forma proveitosa as HQs em sala de aula se ele ainda confunde uma charge com

uma HQ. O professor não precisa ser um *expert* em HQs para utilizá-las no ensino de qualquer um dos componentes que fazem parte da grade curricular das escolas que oferecem educação básica. Mas ele precisa saber um mínimo sobre as especificidades das diversas linguagens ou recursos que pretende utilizar em seu trabalho docente. Conhecer essas especificidades é conhecer as limitações e vantagens que cada fonte (um texto historiográfico, um filme, um software, uma HQ...) oferece. Da mesma forma, um professor que empregue diversos tipos de texto (historiográfico, jornalístico, publicitário; ficcional, em prosa ou em verso...) deve distinguir minimamente os gêneros, um professor de História que pretenda utilizar HQs em sala de aula deve saber o que elas são e distingui-las de charges e outras manifestações afins.

Para que as distinções fiquem bem claras, começaremos falando rapidamente sobre as diferenças entre cartum, charge, caricatura, ilustração e HQ. O foco desta dissertação é a HQ, e é nisso que iremos nos aprofundar, mas antes de definir o que é HQ, falaremos um pouco sobre essas outras categorias. Alguns professores embora não estejam familiarizados com HQs, podem estar familiarizados com as charges publicadas em jornais (e reproduzidas nos livros didáticos) e com a iconografia tradicionalmente usada nos livros didáticos.

No ramo das HQs, é comum encontrarmos profissionais que se dedicam ou que se dedicaram a mais de uma área (exemplo: um autor de HQs que também produza charges, um roteirista de HQs que também tenha escrito roteiros para desenhos animados) ou mesmo a todas essas áreas. A relação entre HQs e charges é muito forte pois ambas evoluíram dentro do contexto da História da imprensa. Na história das HQs no Brasil são vários os exemplos de autores que se dedicaram também a produção de charges, cartuns e caricaturas: J. Carlos, Henfil, Ziraldo, Angeli, Laerte, Glauco entre muitos outros. Um desses foi o próprio Ângelo Agostini (1843-1910), considerado o “pai da HQ brasileira”. Agostini era também conhecido por suas charges políticas que defendiam a abolição da escravidão e, em pleno Segundo Reinado, os ideais republicanos. Enquanto a HQ, a charge e o cartum são desenhados para serem reproduzidos em publicações impressas (hoje com a popularização da Internet há autores que publicam exclusivamente na mídia digital, dispensando a mídia impressa), o desenho-animado nasce como uma forma de cinema mudo e, com o advento do cinema falado, tornou-se desde então uma mídia

audiovisual. A confusão entre HQ e desenho-animado também se dá porque é comum encontrarmos personagens criadas originalmente para uma dessas duas mídias sendo adaptados para a outra e vice-versa.

O profissional que trabalha na criação de HQs, seja escrevendo, desenhando ou que se especializou em qualquer uma das etapas da produção de uma HQ (arte-final, letreiramento, colorização...) é chamado de “quadrinista” ou “quadrinhista”, mas também é comum chamar de “cartunista” quem escreve e desenha HQs, apesar de HQ e cartum serem coisas diferentes. Na língua inglesa, do qual derivam vários dos termos técnicos da área<sup>16</sup>, o *cartoonist* (“cartunista”) é aquele que escreve e também desenha, o que o diferencia daquele que se especializou em apenas escrever, *writer* (escritor ou roteirista); fazer os desenhos a lápis (*penciller* ou desenhista) ou finalizar (*inker* ou artefinalista que faz o acabamento dos desenhos, cobrindo os traços a lápis com nanquim). O professor de arte John Adkins Richardson, escreveu o seguinte sobre o uso atual e a origem da palavra *cartoon* (“cartum”):

“Most of us, upon hearing the term ‘cartoon’, summon to mind a single picture, either humorous in nature or made sob y a caption printed beneath it. The word itself, however derives (like ‘carton’) form the Italian *cartone*, meaning heavy paper. Originally, the reference was to a full-size preliminary drawing for a painting, ausage today retained only within fine arts circles. The word seems to have secured its popular connotations during the eighteenth century when caricature was imported into England form Italy as an aristocratic diversion, becoming a sort of ‘in joke’ hobby. From this period comes the modern cartoon. And although from the very first, stories made up of sequences of pictures have been part of the tradition, the single panel has predominated<sup>17</sup>.”

Enquanto nas HQs geralmente se usa dois ou mais quadros para narrar uma ação, nos cartuns em geral tudo é contado em uma única imagem ou quadro. Outra diferença é que o cartum é sempre de cunho humorístico, enquanto as HQs podem

---

<sup>16</sup> Inclusive alguns bem dispensáveis por possuírem tradução ou termo equivalente em português,mas que se popularizaram no Brasil por causa dos cursos de desenho oferecidos por artistas brasileiros que trabalharam para editoras dos Estados Unidos , dentre os quais *storytelling*; *plot* e *script* que podem perfeitamente ser traduzidos por “narrativa”; “argumento” e “roteiro”

<sup>17</sup> RICHARDSON, John Adkins. *The Compete Book of Cartooning*. Nova York: Prentice Hall Press, 1986, p.123

pertencer a outros gêneros além do humor: podem ser do gênero policial, terror, aventura, erótico, didático etc. Nos Estados Unidos, como descrito no texto de Richardson, os cartuns costumam possuir legendas inseridas abaixo do desenho, essa legenda pode ser a fala de uma das personagens. No Brasil, o uso de legendas em cartuns foi praticamente abandonado, pois os autores preferem utilizar um recurso mais típico das HQs: o “balão” para representar as falas ou pensamentos.

A charge é um desenho que recorre ao humor para satirizar ou comentar uma notícia. Ela possui um caráter jornalístico, mas não se limita a informar um fato ou acontecimento. Uma charge está mais para um editorial ou uma coluna de opinião do que para uma reportagem comum. Não é à toa que na língua inglesa as charges sejam chamadas de *editorial cartoons*, pois o editorial é o espaço em que o editor ou o órgão de imprensa apresenta de maneira explícita sua opinião ou posicionamento político. No caso de países onde existam regimes ditatoriais, que, portanto cerceiam, limitam ou mesmo inviabilizam a liberdade de imprensa, os chargistas de oposição costumam encontrar maneiras de “driblar” a censura recorrendo a metáforas ou disfarçando de alguma maneira o alvo de sua crítica. O leitor que souber ler nas “entrelinhas” vai entender a mensagem. Para o pesquisador Paulo Ramos, Doutor em Letras pela USP:

“A *charge* é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ele recria o fato ficcional estabelecendo com a notícia uma relação intertextual.<sup>18</sup>”

A definição de Ramos para charge utiliza um conceito mais amplo de “texto”. Para Ramos, “texto” é: (...) onde circulam tanto informações de ordem verbal quanto visual que, somadas e articuladas, levam à construção do sentido. (...) <sup>19</sup>

Ramos faz a seguinte distinção entre a charge e o cartum:

“Não estar vinculado a um fato do noticiário é a principal diferença entre a charge e o *cartum*. No mais, são muito parecidos. (...) <sup>20</sup>”

---

<sup>18</sup> (RAMOS, Paulo. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 21)

<sup>19</sup> RAMOS, Paulo. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011. p. 11.

<sup>20</sup> RAMOS, Paulo. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 23

Portanto, o cartum possui um caráter mais “atemporal”, enquanto a charge sempre possui um cunho jornalístico. Uma charge republicada tempos depois do contexto original em que foi produzida pode ser de difícil compreensão para alguém não familiarizado com o assunto satirizado. Essa diferença entre charge e cartum é reforçada pelo pesquisador Edgar Guimarães:

“Diante disso podemos dizer que o cartum é uma *gag* visual , geralmente humorística, de sentido universal e atemporal, geralmente humorística apresentada em um único quadro. Já a charge, palavra de origem francesa que significa ‘carregar’ ou ‘ataque’ no sentido figurado, também como o cartum é uma *gag* visual de vinheta única, mas está ligada à temporalidade, isto é, fatos e situações que a fazem ter sentido apenas durante uma época ou período, como, por exemplo, as charges que fazem pilhéria com algum político que está no poder mas podem não fazer sentido nenhum a alguém que a leia tempos e não conheça o político ou o fato satirizado.<sup>21</sup> (...)”

A caricatura é, num sentido mais restrito, um tipo de desenho em que para fins humorísticos se exagera propositadamente algumas das características físicas ou trejeitos mais marcantes do indivíduo que está sendo retratado, ou melhor, caricaturado. Um bom caricaturista precisa ter muito poder de síntese para identificar quais são os traços essenciais que tornam imediatamente reconhecível o modelo que está retratando. No entanto, embora caricatura não seja a mesma coisa que HQ e nem a mesma coisa que charge, ela, a caricatura pode ser usada como elemento dessas outras manifestações. Alguns autores preferem usar o termo “caricatura” num sentido mais amplo. Um desses autores é Joaquim Fonseca, segundo o qual:

“Nessa acepção geral do termo caricatura, podemos entender como formas dela a charge, o cartum, o desenho de humor, a tira cômica, a história em quadrinhos de humor, o desenho animado e a caricatura propriamente dita, isto é, a caricatura pessoal<sup>22</sup>.”

Segundo Will Eisner, criador do *Spirit* (herói lançado em 1940, que quando publicado pela primeira vez no Brasil tinha seu nome traduzido para “Espírito”) as

<sup>21</sup> FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 24

<sup>22</sup> FONSECA, Joaquim da. *Caricatura: A imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 1999, p.17.



caricaturas podem ser um elemento das HQs, pois essas lidam com “representações caricatas” e “representações realistas” (talvez, o adjetivo “naturalista” fosse mais apropriado do que “realista”). Para Eisner:

“(…) A caricatura é resultado do exagero e da simplificação. O realismo é o apego à maior parte possível dos detalhes. A eliminação de parte dos detalhes faz com que a imagem seja mais facilmente assimilada. e acrescenta-lhe humor. Reter os detalhes confere credibilidade porque se aproxima mais daquilo que o leitor efetivamente vê. (...)”<sup>23</sup>

Embora a afirmação de Eisner possa levar à conclusão errônea de “quanto mais detalhes, maior a ilusão do real” – errônea porque detalhes desnecessários ou colocados de forma exagerada levam à poluição visual (o que pode comprometer a compreensão de uma HQ) –, ela é significativa por chamar a atenção para a importância da simplificação na caricatura. Também pesa o fato de o próprio Eisner ter ficado famoso pelo seu estilo de desenho que combinava de forma muito bem equilibrada elementos naturalistas (uso de sombras e luzes, perspectiva, cenários convincentes, belas mulheres...) com elementos caricatos (exagero nos traços fisionômicos de certas personagens...). Apesar disso, em seus primeiros anos de carreira, o trabalho de Eisner também apresentou a falha de suas representações caricatas reproduzirem estereótipos racistas, como negros comedores de melancia e dotados de beijos imensos. Quanto às HQs propriamente ditas, uma boa definição para elas é a formulada pelo norte-americano Scott McCloud:

“Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence to convey information, and/or to produce an aesthetic response to viewer”<sup>24</sup>.

A definição de McCloud é muito boa, pois ela é específica o bastante para distinguir as HQs de outras linguagens (cinema, cartum, caricatura, charge, desenhos-animados...) e ao mesmo tempo é abrangente o bastante para se aplicar a qualquer HQ, independentemente do gênero (infantil, super-heróis, humor, terror, ficção científica, erótico, suspense; policial...), do veículo em que é publicada (jornal, revista, livro...) e da extensão da obra (uma tira de apenas dois quadros, uma história curta, uma história dividida em longos capítulos).

<sup>23</sup>. EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*/[Tradução Luís Carlos Borges]. –São Paulo, Martins Fontes, 1989, p.148.

<sup>24</sup> McCLOUD, Scott. *Understanding Comics; The Invisible Art*. Nova York: Harper Collins, 1993, p. 9

Também é extremamente comum a confusão entre HQ e ilustração. Isso ocorre porque, muitas vezes, o termo “ilustração” é usado erroneamente como sinônimo de “desenho”. Na verdade, a ilustração é uma imagem (que pode ser um desenho ou uma pintura) criada com uma finalidade bem específica. Num livro ilustrado, os desenhos são acessórios. Numa HQ, os desenhos são tão importantes quanto as palavras, pois também são recursos narrativos, que fornecem informações ao leitor. Na é raro encontrarmos desenhistas que trabalham tanto como ilustradores de livros quanto como desenhistas de HQs. Um artista que se dedique tanto à ilustração de livros quanto a desenhar HQs está realizando duas tarefas distintas, mesmo que em ambas ele empregue vários dos mesmos conhecimentos e técnicas: representação da anatomia humana, desenho das expressões fisionômicas, uso da perspectiva, uso de sombras e luzes. Mesmo em revistas em quadrinhos encontramos exemplos de artistas que se especializaram em ilustrações, produzindo capas, mas que jamais ou raramente chegaram a desenhar uma HQ. Um exemplo é o ilustrador Earl Norem, que produziu nas décadas de 1970 e de 1980 dezenas de capas para a revista *Savage Sword of Conan* (publicada no Brasil com o título *A Espada Selvagem de Conan*), mas jamais fez a arte interna da publicação (as HQs publicadas na revista geralmente eram desenhadas por outros artistas). O roteirista e desenhista Will Eisner em sua obra teórica *Quadrinhos e arte sequencial*, assim define a diferença entre os desenhos que fazem parte de uma HQ e os desenhos que ilustram um livro didático:

“(…) Nas histórias em quadrinhos, os desenhos são visuais. Nos livros didáticos, são ilustrações. Um visual substitui o texto... uma ilustração simplesmente repete, amplia, ou estabelece um clima para o tom emocional. (...)”

Em suma, num livro didático ou num romance ilustrado, as ilustrações estão subordinadas ao texto. Numa HQ, o roteirista que escreve tanto os diálogos, quanto descreve as cenas para o desenhista, deve procurar um equilíbrio entre o que é mostrado (por meio dos desenhos) e as palavras (o que é dito). Sem esse equilíbrio, o roteirista corre o risco de se escrever textos redundantes, que apenas repetem aquilo que o leitor já está vendo nos desenhos. Numa HQ, nem tudo precisa ser dito com palavras, pode ser também dito por meio das imagens.

Para McCloud, tanto as HQs quanto os desenhos-animados se utilizam de imagens pictóricas colocadas numa determinada sequência para fins narrativos, mas o que distingue essas duas formas de arte sequencial é a justaposição de imagens:

(...) animation is sequential in **time** but not spatially **juxtaposed** as comics are. Each successive frame of a **movie** is projected on exactly the **same** space—the **screen**—while each frame of **comics** must occupy a **different** space. **Space** does for **comics** what **time** does for **film!**<sup>25</sup>” (n. g.)

Outra definição de HQ é a proposta pelo pesquisador espanhol Roman Gubern:

“Estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética<sup>26</sup>”.

Convém notar que embora use outras palavras, a definição de Gubern vai ao encontro da definição proposta por McCloud. Uma outra definição de HQ é a proposta por Antonio Cagnin:

“A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita<sup>27</sup>.”

A definição de Cagnin, um dos pioneiros no estudo acadêmico das HQs no Brasil, pode ser aplicada para a maioria das HQs, mas não para todas. Há HQs que se utilizam somente de imagens para narrar as ações, dispensando o uso de diálogos e de palavras em geral.

O local e o formato em que as HQs são publicadas influenciam na experiência da leitura. Algo semelhante ao que ocorre quando assistimos a um filme: assistir a um filme no cinema é diferente de assisti-lo na televisão ou em outras mídias (vídeo-cassete; DVD; Internet...). Como bem explica o pesquisador Roberto Elísio dos Santos, HQ é:

<sup>25</sup> McCLOUD, Scott. *Understanding Comics; The Invisible Art*. Nova York: Harper Collins, 1993, p. 7

<sup>26</sup> Citado por: FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 25

<sup>27</sup> CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975, p.25.

“(...) um termo que congrega formas diferentes de apresentar narrativas iconográficas sequenciais: a tira de jornal, a revista e o álbum de quadrinhos, e cada um desses formatos possui características próprias<sup>28</sup>.”

Sobre as tiras (*strips*), Ramos observa:

“(...) O próprio nome, tiras, advém da percepção do espaço físico por elas utilizado. O modelo horizontal foi o padrão adotado pelos jornais para adaptar a história ao tamanho da página. A tira ocuparia o espaço de algumas colunas da folha. A padronização facilitava a venda das histórias. As empresas especializadas – os chamados *syndicates* – poderiam oferecer um mesmo produto a vários jornais, prática que teve início nos primeiros anos do século 20, nos Estados Unidos<sup>29</sup>.”

As tiras de jornais geralmente são publicadas nos cadernos de cultura e entretenimento, na mesma página onde é publicada a seção de passatempos (palavras cruzadas; *sudoku*...). As tiras podem ser classificadas em dois grupos: tiras de humor e tiras seriadas.

As tiras de humor que se constituem hoje na quase totalidade dos quadrinhos publicados em jornais são sempre narrativas curtas: cada tira se constitui numa história completa que é apresentada em poucos quadros, numa média de três a quatro quadros por tira. Dentre as tiras de humor mais conhecidas podemos destacar: *Calvin e Haroldo*, criação de Bill Watterson, *Garfield*, criação de Bill Watterson, *Hagar, o Horrível*, criação de Dik Browne (já falecido, mas que deixou seu filho, Chris Browne, como sucessor no trabalho de criar as tiras), *Mafalda*, criação de Quino (pseudônimo de Joaquim Lavado), *Níquel Náusea*, criação de Fernando Gonsales, e *Geraldão*, criação de Glauco. As três primeiras são de procedência norte-americana, a quarta é argentina e as duas últimas são brasileiras. Dessas, três não são mais produzidas, mas são constantemente republicadas em jornais ou coletâneas em forma de livro: tanto *Calvin e Haroldo* quanto *Mafalda* apesar do incrível sucesso que tiveram pararam de ser produzidas por decisão própria de seus respectivos criadores, que assim evitaram a saturação das personagens, o que é bastante comum quando uma tira é publicada diariamente por

<sup>28</sup> SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: Linguagem, evolução e análise das HQs*. São Paulo, Paulinas, 2002, p.30.

<sup>29</sup> RAMOS, Paulo. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011. p. 91

muitos anos. Novas tiras de Geraldão pararam de ser produzidas em razão do assassinato de seu criador, Glauco Villas Boas, em 2010.

Há tiras que podem conter ainda menos quadros: apenas dois ou mesmo um só. Tiras de um único quadro acabam utilizando uma composição de cena que as aproximam mais dos cartuns do que das HQs propriamente ditas. Um exemplo é a série de tiras *Frank e Ernest*, criada pelo norte-americano Bob Thaves. A tira Frank e Ernest possui algumas características que a aproximam de outras HQs: ela possui dois personagens fixos, uma dupla de amigos que na maioria das vezes é apresentada como sendo mendigos (mas eles já apareceram caracterizados como esquimós, homens das cavernas, anjos, carteiros, funcionários de escritório, vigias e até planetas) geralmente apresentam personagens fixas ou recorrentes, utilizam-se de balões de fala e, em cada jornal onde é publicada, é apresentada na mesma seção e no mesmo formato que as demais tiras. No entanto, diferentemente de outras tiras, as piadas de Frank e Ernest quase sempre se desenrolam em um único quadrinho e com um único balão de fala. Raras vezes uma piada de Frank e Ernest é contada em uma tira com mais de um quadrinho.

As tiras seriadas hoje são raras, mas no passado já foram muito populares. Nesse tipo de tira, o foco não é o humor, mas contar em capítulos diários uma história “séria”. Sobre essas tiras, Ramos escreveu:

“O funcionamento desse gênero de tira seria parecido com o de uma novela de televisão em que o telespectador vivencia em doses diárias uma história mais longa. Nas tiras, a cada dia, o leitor acompanha um pedaço da narrativa (servem de exemplo personagens como *Mandrake*, *Fantasma* e outros). (...)”

Cada tira seriada é parte de uma narrativa maior. A segunda tem início onde a primeira termina, o que força o leitor a comprar os jornais diariamente para saber o que ocorre no capítulo seguinte. Em alguns casos, é usada uma legenda para recuperar parte das informações do dia anterior ou para situar onde se passa a cena. (...)”<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> RAMOS, Paulo. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011. pp. 95-6

Por sua vez, as tiras seriadas podem ser divididas em duas categorias: as tiras de aventuras (*adventure strips*) e o que podemos chamar “tiras de novelas” (conhecidas nos Estados Unidos como *genre strips*). O foco das *genre strips* são problemas cotidianos; dramas familiares; encontros e desencontros amorosos etc. As *genre strips* também são conhecidas como *soap-opera strips*, uma alusão ao fato de que fabricantes de detergentes costumavam ser os principais patrocinadores das telenovelas norte-americanas. No entanto, Richardson embora não negue as semelhanças entre essas tiras e as telenovelas, prefere o uso do termo *genre strips* ao uso da expressão *soap-opera strips*:

“In many books on cartooning, most of what I have in mind when I speak of ‘genre strips’ are referred to as ‘soap-opera strips’. I prefer the term *genre* for two reasons: First, although the television serials (...) deal with romantic love and related entanglements, their themes are suffocatingly narrow compared to the graphic stories like Stan Drake’s *Heart of Juliet Jones*(...) . They can’t afford to go on location to exotic places, so the atmosphere is claustrophobic; a strip artist can take his heroines to any corner of the earth. Second, *genre* is a more comprehensive term that takes place in –according to art-historical usage—everything having to do with ‘everyday life’<sup>31</sup>.”

A classificação entre tiras de humor e tiras seriadas serve para fins didáticos, mas não deve ser vista como algo rígido. Há tiras que são humorísticas, mas que não seguem a fórmula de uma “piada por dia”, mas que também são seriadas, cujos enredos se dividem em capítulos diários. Dentre elas podemos destacar as tiras de *Ferdinando* (no original *Lil Abner*), que pararam de ser publicadas após a morte do seu criador Al Capp, e *Doonesbury*, criação de Garry Trudeau. Tanto *Ferdinando* quanto *Doonesbury* são conhecidos por seu caráter satírico, por suas críticas ácidas a políticos norte-americanos: Capp chegou a ser acusado de comunista em pleno macartismo e Trudeau usou suas tiras para protestar contra a intervenção dos Estados Unidos durante a Guerra do Vietnã.

Além das tiras diárias, alguns jornais também publicam páginas semanais de quadrinhos. Na verdade, nos Estados Unidos, as páginas dominicais de quadrinhos

---

<sup>31</sup> RICHARDSON, John Adkins. *The Complete Book of Cartooning*. Nova York: Prentice Hall Press, 1986, p.177

são mais antigas do que as próprias tiras diárias. Quando a impressão de imagens coloridas era rara nos jornais, por causa dos custos de impressão, as tiras diárias eram todas em preto e branco. Nos jornais norte-americanos, durante muito tempo, quadrinhos coloridos só eram encontrados nos suplementos dominicais. Esses suplementos eram cadernos tablóides totalmente dedicados aos quadrinhos. No Brasil, suplementos dominicais de quadrinhos são raros, mas vários jornais publicam suplementos infantis que também trazem quadrinhos (o que acaba perpetuando a ideia de que HQs sejam só para crianças). Nos anos 1980, os diários cariocas *O Globo* e o *Jornal do Brasil* publicavam suplementos dominicais de quadrinhos: o primeiro publicava o *Globinho* que acabou deixando de ser um caderno de quadrinhos para se tornar um suplemento infantil e o segundo publicava o *Caderno de Quadrinhos*. Entre os exemplos de jornais brasileiros que publicam suplementos infantis com quadrinhos estão os paulistas *O Estado de São Paulo*, a *Folha de São Paulo* e o *Diário do Grande do ABC*, cujos respectivos suplementos são: o *Estadinho*, a *Folhinha* e o *Diarinho*. Todos esses suplementos trazem HQs produzidas por autores brasileiros como Maurício de Sousa e Laerte Coutinho. Em geral, uma página semanal de quadrinhos consiste em apresentar as mesmas personagens que aparecem nas tiras diárias em um espaço maior (o equivalente à metade superior ou inferior da página de um tablóide), em um número maior de quadros e sempre a cores. Em alguns casos, há personagens que só são publicados aos domingos, não possuem versão em tira diária tradicional (um exemplo era o *Príncipe Valente*). Alguns personagens ocupam metade da página ou a página inteira do tablóide. A série Calvin e Haroldo (no original Calvin and Hobbes) é publicada nos jornais tanto na forma de tiras diárias quanto na forma de página dominical, embora essa última seja publicada em outros dias da semana que não o domingo em suplementos de jornais brasileiros.

As primeiras revistas em quadrinhos se limitavam a republicar tiras de jornais. Em geral, isso significava remontar as tiras para adequá-las ao formato da revista. Mais tarde, as revistas em quadrinhos passaram a trazer material original, isto é, produzido exclusivamente para elas. Aos poucos, os desenhistas dessas revistas começaram a perceber que não a publicação em revistas permitia mais variações na diagramação de cada página do que o espaço limitado e rígido reservado para as tiras nos jornais. Perceberam que podiam variar o número de quadros em cada

página (uma mesma página podia ser ocupada por um único grande quadrinho ou mesmo por vários quadrinhos) e também o tamanho e a forma de cada quadro, ou seja, podiam fazer quadrinhos de variados tamanhos e larguras e formas (não apenas retangulares, mas também ovais, redondas, com traçados irregulares...). Era como se um cineasta pudesse variar o tamanho da tela em que é exibido um filme para atender suas conveniências. Assim, uma série de quadrinhos estreitos seria apropriada para sugerir a sensação de claustrofobia, de aprisionamento enquanto um quadrinho mais largo seria mais apropriado para sugerir a imensidão de uma paisagem ou cenário.

As dimensões, o número de páginas e qualidade da impressão das revistas em quadrinhos variam de país para país. Nos Estados Unidos, as revistas em quadrinhos, lá chamadas de *comic books*, são publicadas em dimensões que equivalem a meio-tablóide, geralmente coloridas, com cerca de vinte e oito páginas por edição. No Brasil, o termo “gibi”, que virou sinônimo de revista em quadrinhos, veio do nome de uma extinta revista do gênero, lançada pelo empresário e jornalista Roberto Marinho em abril de 1939. A razão do nome da revista é que seu símbolo era um garotinho negro, pois a palavra “gibi” possui os significados de “moleque” e “negrinho. Segundo o jornalista e pesquisador Gonçalo Junior, a escolha do nome “Gibi” foi mal vista por um dos concorrentes de Marinho, o editor Adolfo Aizen, proprietário da extinta EBAL (Editora Brasil-América Limitada) que havia lançado no ano anterior a revista em quadrinhos *Mirim*:

“Para Aizen, ao batizar a revista de *Gibi*, Marinho repetiu sua atitude de ‘parasita’, como definiu o concorrente, pois ambos os títulos sugeriam ideias e significados muito parecidos. *Mirim*, em tupi, é o mesmo que ‘pequeno’; *gibi* é usado como sinônimo de “moleque”, “garoto”, “negrinho”. Não por acaso, a revista de Roberto Marinho trazia no logotipo original um molequinho negro no alto da capa falando ‘Pelé’ - teria nascido daí o apelido do maior jogador de futebol de todos os tempos?<sup>32</sup> (...)”

A partir da década de 1970, por causa do aumento do preço do papel (provocado pela alta inflação que atingiu o país), os editores brasileiros começaram a publicar revistas em tamanho menor, pouco maior do que um livro de bolso. Esse

---

<sup>32</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*, 1933-64. São Paulo: companhia das Letras, 2004, p.69;



formato ficou conhecido como “formatinho” e ainda é o mais usado para revistas com HQs dirigidas ao público infantil (*Mônica, Cebolinha, Pato Donald...*). No Japão, onde as HQs as revistas em quadrinhos são em sua maioria semanais e parecidas com listas telefônicas (tanto nas dimensões quanto no número de páginas), com o miolo impresso em papel jornal reciclado, salvo algumas páginas coloridas impressas em cuchê. As revistas em quadrinhos japonesas publicam capítulos semanais de várias séries diferentes, aquelas que são mais populares ganham volumes encadernados num tamanho semelhante aos nossos “formatinhos” (em geral, as HQs japonesas publicadas no Brasil são traduções desses volumes encadernados). Na França e na Bélgica, onde *Asterix* e *Tintim* foram respectivamente criados, predominam revistas semanais coloridas que trazem histórias de diferentes gêneros e autores numa mesma edição.

Quanto à publicação de HQs em livros, tal prática é comum na Europa continental desde o século XIX, durante os primórdios da HQ. Isso porque na Europa a ideia de que uma HQ possa ser publicada numa edição luxuosa, para ser guardada e admirada, é muito mais antiga do que em outros mercados. Mesmo no Japão, onde a ideia de que HQs podem ser entretenimento para pessoas de todas as faixas etárias (não apenas crianças e adolescentes) é socialmente aceita, as revistas em quadrinhos geralmente são descartáveis, apenas uma leitura escapista para ajudar a tornar menos tediosa a viagem de trem de casa para o trabalho e vice-versa. O mercado franco-belga costuma lançar algumas HQs em capítulos para as revistas semanais e depois lançar coletâneas desses capítulos em forma de livro. As HQs em forma de livro costumam ser chamadas como “álbuns”. Sem dúvida, os álbuns de *Asterix* e *Tintim* são os exemplos mais conhecidos de HQs em forma de livro. Segundo o pesquisador Edgar Franco, o que diferem os álbuns de HQs das revistas em quadrinhos tradicionais é a qualidade superior da edição:

“(...) Geralmente constituem-se de edições bem-cuidadas, com papel de qualidade, arte refinada e encadernação luxuosa, são trabalhos bem elaborados, que muitas vezes levam mais de um ano para serem desenhados pelos autores. (...)”<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 38

Mais recentemente, as edições em quadrinhos na forma de álbum ou livro também tem sido chamadas de *graphic novels* (romances gráficos). Sobre a origem e o uso do termo *graphic novel*, Edgar Franco afirmou o seguinte:

“O termo *Graphic Novel* (romance gráfico) foi criado pelo artista americano Will Eisner para batizar um de seus trabalhos(...). (...) O termo se notabilizou nos Estados Unidos durante os anos 80, quando ocorreu o *boom* da HQ autoral naquele país, desencadeado pela história em quadrinhos *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Depois dela, várias HQs de autor passaram a ser publicadas em encadernações luxuosas, destacando na capa o nome dos autores e não das personagens. Na verdade, os norte-americanos não estavam inventando nada de novo, pois as *Graphic Novels* nada mais são do que uma manifestação tardia nos mesmos moldes dos álbuns franceses<sup>34</sup>.”

O termo *graphic novel* também é falho por duas razões. Em primeiro lugar, nem todo álbum de quadrinhos se constitui de uma narrativa mais longa, de uma única e longa história, daí a comparação com o romance literário. Muitos álbuns europeus, por exemplo, se constituem de coletâneas de histórias curtas, que, portanto, teriam mais em comum com os contos do que com os romances. Em segundo, porque a discussão se as HQs são ou não uma forma de literatura já foi superada, pelo menos pelos pesquisadores brasileiros. Enquanto nos Estados Unidos, ainda há autores que consideram as HQs uma forma diferenciada de literatura, no Brasil, a visão predominante atualmente é outra: HQ não é literatura, mas uma linguagem autônoma.

Como bem observa Ramos:

“É muito comum alguém ver nas histórias em quadrinhos uma forma de literatura. Adaptações em quadrinhos de clássicos literários—como ocorreu com *A Relíquia*, de Eça de Queirós, e *O Alienista*, de Machado de Assis, para ficar em dois exemplos—ajudam a reforçar esse olhar. Chamar quadrinhos de literatura (...) nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a

---

<sup>34</sup> FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 39

infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário.<sup>35</sup>

Enfim, chamar HQs de “literatura” ou de “romances gráficos” são estratégias, seja para legitimar uma arte subestimada ou seja para puro marketing, para fazer o leitor se sentir mais “inteligente” por ter adquirido aquela obra. Talvez, politicamente falando, tal estratégia tenha sido necessária no passado para convencer as autoridades de instituições como escolas, museus e bibliotecas da importância de se adquirir e preservar as HQs. Vale reforçar que negar que as HQs sejam literatura não é reduzir ou tirar-lhes a importância, mas, isto sim, afirmar sua autonomia, sua singularidade. O que Ramos deixa bem claro quando afirma:

“Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e outras linguagens.<sup>36</sup>”

Por fim, Ramos chega às seguintes conclusões:

“O importante é fixar a ideia de que quadrinhos e literatura são linguagens diferentes, que abrigam uma gama de gêneros diferentes.<sup>37</sup>(...)”

Outro veículo importante para a difusão das HQs são os fanzines, publicações amadoras produzidas sem fins lucrativos. Há duas explicações para a origem da palavra “fanzine”. A explicação mais tradicional diz que “fanzine” é a combinação das palavras inglesas *fan* (“fã”) e *magazine* (“revista”). Já segundo Edgar Franco, a palavra “fanzine”:

“(...) tem origem no termo Fanatic Magazines (revistas de fãs)<sup>38</sup>. (...)”

Apesar das duas explicações serem diferentes (diferença sutil é verdade, mas ainda uma diferença), ambas apontam para um mesmo sentido. Ou seja, publicações produzidas por fãs, fanáticos ou aficionados por algum tema: HQs, cinema, seriados de televisão, literatura de ficção científica, RPGs (*Role playing games*), aeromodelismo, bandas de rock etc. Os primeiros fanzines eram

<sup>35</sup> RAMOS, Paulo. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 17

<sup>36</sup> RAMOS, Paulo. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 17

<sup>37</sup> RAMOS, Paulo. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p.

<sup>38</sup> FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 39

publicações mimeografadas, com tiragens pequenas, por meio dos quais, fãs de determinado assunto trocavam informações. Depois, com o advento e popularização da fotocópia, passaram a predominar os fanzines distribuídos na forma de exemplares xerocados. Alguns fanzines sobre HQs passaram a trazer além de notícias sobre o assunto, quadrinhos produzidos pelos próprios colaboradores dos fanzines. Segundo Edgar Franco:

“Com o tempo passaram a difundir trabalhos de autores novos e ainda não publicados, posteriormente também começaram a publicar trabalhos de artistas recusados pelas editoras. (...) Têm como característica a liberdade de expressão dos quadrinhistas por não estarem sujeitos às leis que regem o mercado das HQs, são publicações de tiragens reduzidas, distribuídas pelo correio entre aficionados e autores de quadrinhos. No Brasil são responsáveis por grande parte da publicação de autores vanguardistas que quase nunca encontram apoio nas editoras oficiais devido às inovações de linguagem apresentadas em seus trabalhos<sup>39</sup>(...)”

A qualidade dos diversos tipos de fanzine é irregular. Os amadores que os produzem podem tanto ser novatos que ainda não alcançaram (ou mesmo que jamais irão alcançar) o nível técnico de um profissional; semi-profissionais que pretendem chamar a atenção de possíveis empregadores ou profissionais que aceitaram colaborar sem cobrar nada por seus serviços. Há fanzines que trazem HQs que procuram imitar o tipo de material produzido pelas grandes editoras (por exemplo, há vários fanzines que produzidas por fãs brasileiros que tentam imitar o estilo dos quadrinhos japoneses ou norte-americanos). Outros fanzines apresentam um caráter mais contestador, são publicações cujos autores só querem manifestar suas opiniões pessoais, sua visão de mundo e aproveitar para criticar o capitalismo, a sociedade de consumo e as instituições.

Com o advento da Internet, o número de fanzines impressos caiu bastante, pois vários fãs encontraram na nova mídia uma forma mais econômica e eficiente de divulgarem seu material. Por meio de sites e blogs, roteiristas e desenhistas iniciantes encontraram uma forma de veicularem seu material sem dependerem de editores e sem precisarem se preocupar com custos de impressão, nem tiragens e

---

<sup>39</sup> FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 39

nem distribuição. Em geral, tudo que precisavam era de um scanner; um software para edição de imagens, acesso à Internet e um endereço eletrônico para postar o material.

A Internet tem se constituído em um novo espaço para a publicação de HQs, tanto de profissionais quanto de amadores. Embora devemos considerar que há uma diferença considerável entre uma HQ publicada originalmente na forma de material impresso e uma HQ criada especialmente para a Internet.

No primeiro caso, podemos citar como exemplo qualquer HQ impressa que tenha sido escaneada e colocada na Internet, na maioria das vezes, na forma de um arquivo para download. Os formatos de armazenamento de arquivos digitais mais utilizados para a leitura de HQs impressas que tenham sido escaneadas e disponibilizadas para download na Internet são o PDF, o CBR e o CBZ. Dentre os softwares mais usados para a leitura desses arquivos estão o *Adobe Reader* (para arquivos em PDF); *Acrobat Reader* (para arquivos em PDF); o *CDisplay* (software livre que lê arquivos compactados em formatos CBR e CBZ) e o *GonVisor* (software livre que lê tanto arquivos em PDF quanto arquivos em CBR ou me CBZ). Na maioria das vezes, esses arquivos, chamados popularmente de scans, são compartilhados na Internet sem o consentimento dos detentores dos direitos autorais das HQs escaneadas. Os editores tradicionais consideram os scans uma forma de “pirataria”. Os responsáveis pelos sites de scans se defendem, afirmando que não ganham um único centavo por isso, que apenas compartilham os arquivos para divulgar as obras que tanto admiram. Alguns sites de scans até disponibilizam somente arquivos com HQs raras ou fora de circulação para não concorrer com o material encontrado em bancas ou livrarias.

Os quadrinhos criados especialmente para a Internet são também chamados de *webcomics*; *e-comics* (abreviação de *electronic comics*) “quadrinhos digitais”; “quadrinhos on-line” dentre outras denominações. O pesquisador brasileiro Edgar Franco propõe o termo: “HQtrônicas”, formado pela contração da abreviação HQ com o adjetivo “eletrônicas) para se referir ao novo suporte. Segundo esse pesquisador:

“Devemos salientar que a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel (...) com uma (ou mais) das

novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (...). A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados<sup>40</sup>.”

Dois dos termos que Franco menciona estão diretamente associados: “hipermídia” e “tela infinita”. Tanto um quanto o outro foram antecidos pelo conceito de hipertexto, formulado pela primeira vez pelo engenheiro Vannevar Bush em 1945. Esse engenheiro teve papel-chave no “Projeto Manhattan”, que levou ao desenvolvimento da bomba atômica. Em julho de 1945, ele publicou na revista norte-americana *The Atlantic Monthly*, um artigo intitulado *As We May Think*, no qual falava da necessidade todo o conhecimento humano. Para isso, ele propôs a ideia de uma máquina chamada “memex”, que teria a forma de uma mesa com uma tela no qual poderia ser lido um microfilme reunindo textos e imagens de todo o conhecimento produzido pela humanidade. O “memex” viria acompanhado também por uma máquina de escrever. A semelhança entre o “memex” e os atuais computadores pessoais com acesso à Internet não é mera coincidência. O “memex” foi uma das inspirações para a criação e o desenvolvimento da *world wide web*, a rede mundial de computadores. Segundo Vannevar Bush, o hipertexto seria uma:

“(...) estrutura tecnológica que possibilita o armazenamento de dados, e o acesso não-linear a estas informações<sup>41</sup>.”

O primeiro é assim definida por Julio Plaza:

“A hipermídia, pois, é uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de navegação, dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles. (...) A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar

---

<sup>40</sup> FRANCO, Edgar Silveira *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 171.

<sup>41</sup> Citado por: FRANCO, Edgar Silveira *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 145.

sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar.<sup>42</sup>”

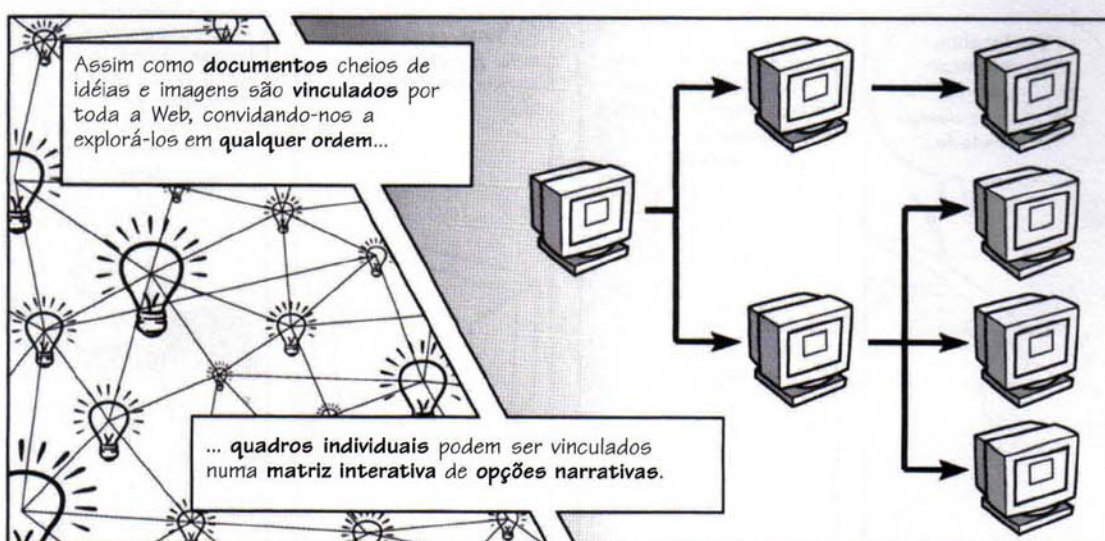
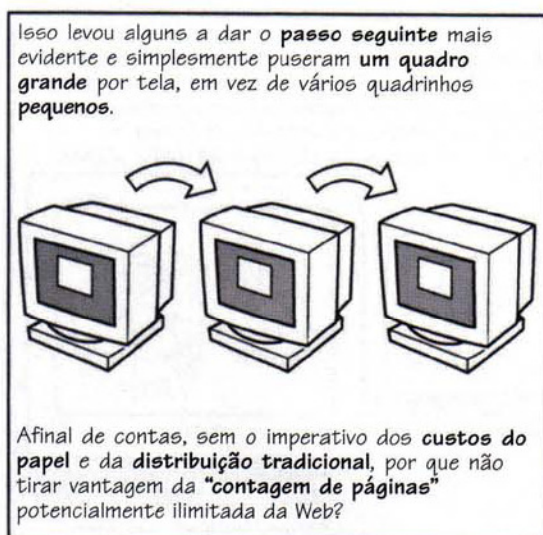
Já o conceito de “tela infinita” (que é uma das possibilidades abertas pela hipermídia) já havia sido proposto por McCloud em sua obra *Reinventando os quadrinhos*. McCloud se especializou em produzir obras teóricas sobre HQs, mas apresentando suas ideias na própria forma de uma HQ. Em *Reinventando os quadrinhos*, McCloud faz uma reflexão sobre a evolução tecnológica e sobre como a Internet (e o gradual aumento da velocidade da conexão em banda larga) afetaram e continuarão a afetar na maneira como nos comunicamos e interagimos. Por meio da linguagem dos quadrinhos, McCloud conseguiu apresentar de maneira bastante clara um conceito bastante complexo que é o de “tela infinita”. Por isso, em vez de apenas citar o que McCloud escreveu ou tentar explicar por meio de outras palavras o que seria uma “tela infinta”, preferi inserir alguns dos quadrinhos da obra de McCloud em que ele apresenta suas reflexões sobre a ideia de uma “tela infinita” para os quadrinhos difundidos digitalmente. A combinação de palavras e imagens feita por McCloud se mostrou bastante eficaz para “traduzir” ideia tão complexa, o que é um exemplo de como as HQs podem ser usadas não somente para o entretenimento puro e simples, mas também para a transmissão e o ensino de conceitos mais complexos.

---

<sup>42</sup> PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. Cadernos da Pós-Graduação do Instituto de Artes da Unicamp, Campinas, Unicamp, 2000, ano 4, vol.4, nº1, p. 35.



Para compensar a **baixa resolução** e o **formato da tela**, cada página tem aproximadamente a mesma quantidade de informações de **meia página** de uma história impressa\*\*.

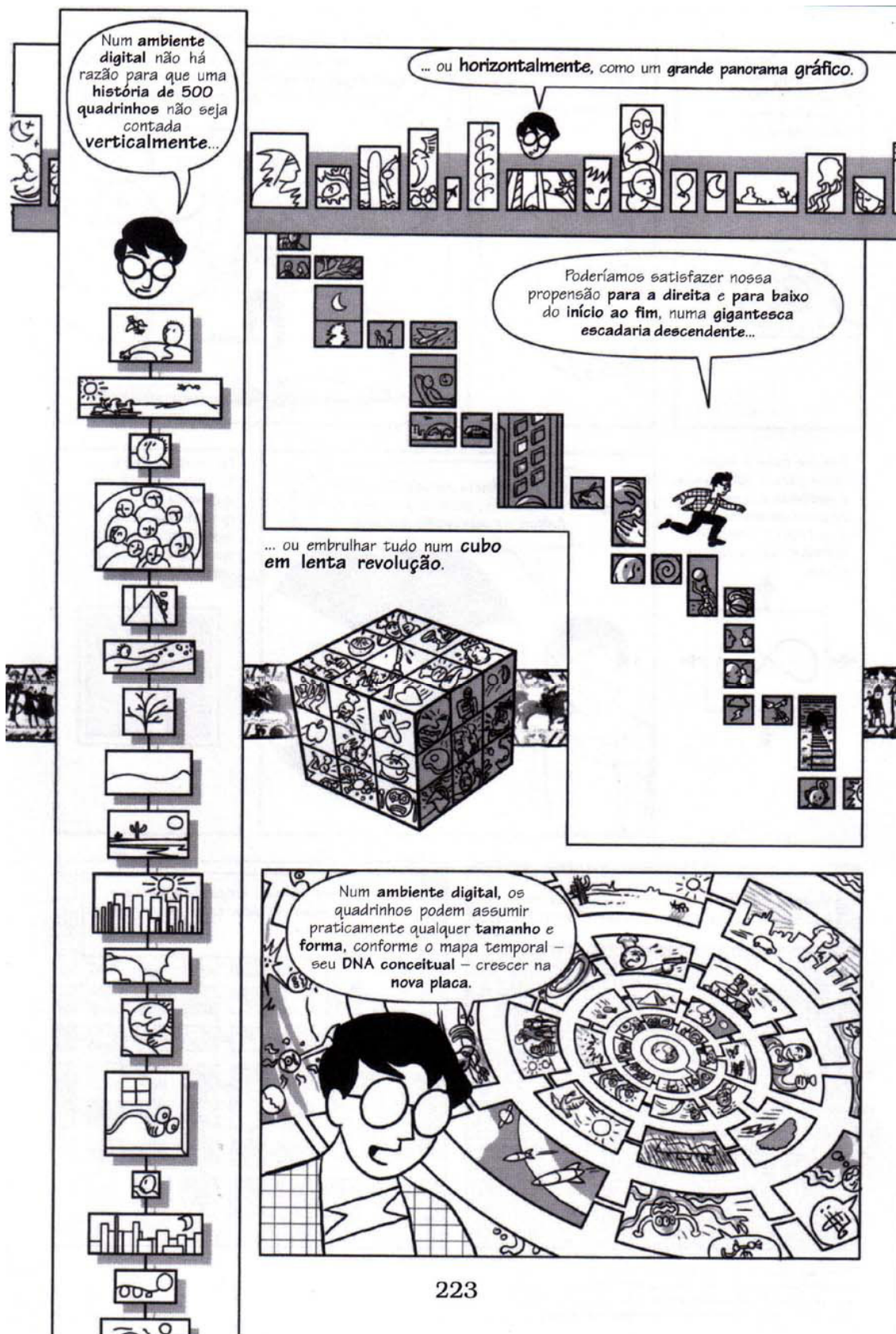


\*Retratado: Argon Zark, de Charlie Parker (Zark.com) foi uma das primeiras histórias em quadrinhos na Web a adotar este modelo.

\*\*Tristemente, este modelo parece estar além de alguns *designers*, que insistem no formato de página padrão mesmo quando não existe versão impressa!







Figuras números 01, 02 e 03, acima. Fonte: McCLOUD, Scott. *Reinventando os quadinhos*.

Como já foi falado nesta dissertação, HQs e desenhos-animados são coisas distintas, por isso, a inclusão dos recursos de animação na definição de HQtrônicas proposta por Franco causa controvérsias. O pesquisador reconhece essa controvérsia e sobre isso afirma:

“Muitos críticos das HQs eletrônicas argumentam que a inclusão da animação descaracteriza os quadrinhos, é uma opinião polêmica merecendo uma reflexão que deve pautar-se inicialmente pela maneira como essas animações estão presentes nas HQs hipermidiáticas. Tanto as animações em 2D, mais comuns, quanto as em 3D, podem ser encontradas nos sites de HQtrônicas que vasculhamos em nossa pesquisa exploratória, mas a forma como essas animações estão dispostas na narrativa pode ser basicamente dividida em quatro manifestações: animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõem à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento<sup>43</sup>.”

Com base nessa explicação, podemos concluir que a inserção de recursos de animação nas HQtrônicas não as descaracteriza como quadrinhos pois essa inserção se dá de forma ocasional, com parcimônia, periférica até, em trechos específicos, jamais se constituindo no cerne da narrativa.

Sabendo que as HQs são uma linguagem autônoma, que existem vários gêneros para diferentes públicos e faixas etárias e que elas são publicadas de diferentes maneiras (na forma de tiras de jornais; na forma de revistas vendidas em bancas e na forma de álbuns vendidos em livrarias), podemos avançar e fazer um retrospecto da relação entre essa linguagem e a instituição escola.

A Revolução Industrial contribuiu para que as profissões se tornassem mais especializadas. Para operar as máquinas, os trabalhadores passaram a realizar tarefas mais complexas, que exigiam um treinamento mais especializado. Tal situação exigiu que fossem criadas escolas públicas para atender os filhos da classe trabalhadora. O ensino universitário continuava extremamente elitizado atendendo apenas à burguesia e à aristocracia (para justificar essa desigualdade, as classes dominantes recorriam ao darwinismo social, segundo o qual, a vida é marcada por uma competição constante, na qual sobrevivem apenas os mais aptos), mas o

---

<sup>43</sup> *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008. p. 149.

ensino primário passou a ser oferecido a um número maior de pessoas. Segundo o pesquisador português José Morais, professor da Faculdade de Ciências Psicológicas e da Educação, da Universidade Livre de Bruxelas:

“Antes do século XIX, quer dizer, antes da Revolução Industrial, a leitura era assunto de uma minoria, quer fosse a leitura de romances, de escrituras divinas, ou de textos ligados mais diretamente às instituições ou às profissões. Hoje, reconhece-se a todos o direito de saber ler, escrever e contar. Uma escolaridade mínima que deveria em princípio materializar esse direito, é obrigatória (na França, desde a Lei Jules Ferry de 1882, na Terceira República)<sup>44</sup>.”

Na Grã-Bretanha, antes do século XIX, só existiam escolas particulares ou mantidas por instituições religiosas, até então, o Estado não interferia na educação e nem se preocupava em oferecê-la à maioria das crianças e adolescentes. Segundo um artigo publicado na revista *Nova Escola*:

“(…) A primeira ingerência pública na educação foi uma resolução aprovada pelo Parlamento em 1802, pedindo aos empregadores que providenciassem instrução para seus funcionários - como não havia obrigação atrelada, o efeito foi nulo. Quando não era paga, a educação britânica dependia da filantropia. Só na década de 1830 o governo passou a reservar uma parte do orçamento para o ensino. Na virada para o século 20, no entanto, quase toda a formação elementar (equivalente ao Ensino Fundamental) já era provida pelo Estado. Herbert Spencer [filósofo inglês (1820-1903), um dos “pais” do “darwinismo social”] defendeu a escola privada até o fim da vida, porque considerava que a interferência do Estado, sendo igual para todos, poderia sustentar estudantes que não estariam, por natureza, aptos a competir em sociedade.<sup>45</sup>”

Um resquício da época em que a educação formal na Grã-Bretanha era restrita aos filhos dos ricos está no uso da expressão *public schools*. Enquanto no inglês falado nos Estados Unidos, *public schools* pode ser traduzido como “escolas públicas”, no sentido de escolas mantidas pelo poder público (municipal, estadual ou

---

<sup>44</sup> MORAIS, José. A arte de ler / José Morais; tradução Álvaro Lorencini. – São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista. – (Encyclopaideia), p. 16

<sup>45</sup> FERRARI, Márcio. *Herbert Spencer - O ideólogo da luta pela vida. Revista Nova Escola. Edição especial*, p. 79. São Paulo: Editora Abril, 2008.

federal), na Grã-Bretanha, a expressão ainda é usada no seu significado arcaico: ou seja, tratam-se de escolas particulares, mas abertas ao público, independentemente da igreja ou religião a qual o aluno e sua família pertenciam. Ou seja, a expressão *public schools* surgiu para diferenciar essas escolas “abertas ao público” que pudesse pagar as mensalidades das tradicionais escolas religiosas (católicas; anglicanas; batistas; presbiterianas...). Até hoje, na Grã-Bretanha quando queremos falar em escolas públicas, devemos usar a expressão *state schools*, ou seja, escolas mantidas total ou parcialmente com o dinheiro do Estado (*state*).

Além da Revolução Industrial, outro fator que contribuiu para que mais pessoas tivessem acesso à educação formal foi a influência do Iluminismo, o movimento cultural e filosófico surgido na França do século XVIII e que inspirou movimentos tão diversos quanto a luta pela independência das 13 colônias na América do Norte (iniciada com a declaração de Independência dos Estados Unidos da América em 1776) e a própria Revolução Francesa (iniciada em 1789). Podemos dizer que a escola pública nasceu da combinação das transformações provocadas pela Revolução Industrial e pela difusão dos ideais iluministas. A pedagogia como ciência nasce com o Iluminismo, mais especificamente com Rousseau. O ideal de igualdade, o otimismo e a crença no progresso presentes na ideia de que o conhecimento “iluminaria” a humanidade, libertaria as pessoas das trevas da ignorância e a máxima segundo a qual o ser humano “nasce bom, mas é a sociedade que o corrompe” contribuíram para que um número maior de pessoas instruídas passe a acreditar que toda criança pode aprender, independentemente da sua origem ou condição social. Philippe Meirieu, Professor de Ciências da Educação na Université Lumière-Lyon, comenta sobre a influência de Rousseau no trabalho realizado por Pestalozzi num dos cantões da Suíça:

“(...) Pestalozzi é discípulo de Rousseau, admirador da Revolução Francesa, um educador que já tentara recuperar irre recuperáveis em sua fazenda de Neuhof. E eis que, em 1792, ele se lança a uma aventura incrível; abrir uma escola em uma cidade devastada justamente pelos exércitos do Diretório, domesticar crianças famintas, órfãs, perseguidas por seus próprios amigos, ensinar-lhes os princípios de higiene, mas também a ler, escrever e contar, ajudá-las a descobrir a obra dos enciclopedistas, mostrar-lhes como viver em comunidade. Nessa primeira Zona de educação prioritária, fomenta-

se a modernidade pedagógica, um complô que aos poucos foi corroendo nossa má consciência: porque ensinar a crianças que querem aprender, àquelas que já trazem do berço sua panóplia de alunos, nada tem de glorioso. Por outro lado, ensinar aos que são refratários, que detestam aquilo que você representa, é outro caso, é um caso efetivamente de educação prioritária. Prioritária para aqueles que apostam na educabilidade de todos.

Educabilidade: a palavra é lançada. O grande desafio. A aposta fundamental: ‘Toda criança, todo homem é educável’, e a história da pedagogia, assim como das instituições escolares, nada mais é do que a implementação cada vez mais audaciosa dessa aposta: a escolha da educação contra a da exclusão<sup>46</sup>. (...)”

No Brasil do século XIX, também houve o surgimento de escolas públicas, mas de modo tardio e lento se comparado a outros países, inclusive em relação ao restante da América Latina. Na verdade, o Brasil só muito recentemente conseguiu ter quase todas as crianças em idade escolar devidamente matriculadas em escolas, o que só foi possível com uma série de medidas adotadas para reduzir as taxas de evasão e repetência. Tais medidas foram adotadas a partir das duas últimas décadas do século XX e conseguiram êxito, embora à custa da qualidade do ensino. No entanto, mesmo que lentamente, a ideia de uma escola pública chegou ao Brasil e surgiram as primeiras escolas públicas (que eram poucas). Segundo a dupla de pesquisadores Francisco Vidal Luna e Herbert S. Klein:

“(...) Durante o Império e a maior parte da República, o Brasil viveu relativo atraso na provisão de educação pública para sua população. Embora a educação primária gratuita tenha sido enunciada como meta já na década de 1820, o governo pouco fez para cumprir essa tarefa fundamental. Semelhante fracasso se deveu a uma série de fatores, entre eles um contínuo debate sobre se o governo central ou os governos provinciais (depois estaduais) e municipais eram os responsáveis pela tarefa de prover instrução pública. O resultado foi que pouco foi gasto com a educação.

O Império herdou uma tradição colonial que tinha antipatia pela educação superior e até pela impressão de livros. (...) a administração

---

<sup>46</sup> MEIRIEU, Philippe. O cotidiano da sala de aula: o fazer e o compreender. [Tradução: Fátima Murad] – Porto Alegre: Artmed, 2005, p.43.

portuguesa rejeitava a ideia de estabelecer universidades em sua colônia portuguesa e proibia por completo a impressão de livros. A princípio, a Coroa estimulava escolas religiosas no nível fundamental e secundário e obrigava a elite a voltar para a Europa e obter diploma em Évora ou (sobretudo) Coimbra.

Com a Independência, essa hostilidade à instrução pública começou a mudar. Muitos dos governos provinciais e municipais passaram a fomentar a educação primária. Nas décadas de 1830 e 1840, fundaram-se as primeiras escolas de magistério; e, na metade do século, acrescentaram-se alguns colégios públicos ao número crescente de escolas públicas primárias. Naturalmente, a elite continuava a mandar os filhos para o pequeno número de seletas escolas religiosas que, de forma tradicional, ofereciam tanto o ensino fundamental quanto o secundário.<sup>47</sup> (...)”

Na Grã-Bretanha, uma das consequências da Revolução Industrial foi o êxodo rural: multidões abandonaram as áreas rurais para tentar a vida nas grandes cidades, Londres em especial, mesmo que isso significasse ter que morar em cortiços onde a tuberculose e outras doenças se espalhavam com facilidade. A industrialização e o crescimento populacional nos centros urbanos criaram as condições para um mercado propício para as HQs. Embora técnicas de impressão já fossem conhecidas há séculos pelos chineses e já existissem na Europa desde os tempos de Gutenberg, foi somente a partir do século XIX que houve o desenvolvimento tecnológico suficiente para produzir grandes tiragens de jornais e revistas. Sobre isso, o pesquisador britânico Roger Sabin, estudioso dos quadrinhos e professor do Central St Martin's College of Art, em Londres, escreveu:

“In the mid-1800s, there came a significant technological breakthrough. Improvements in photo-processing made possible, for the first time, facsimile reproduction straight from the drawing. Artists no longer had to copy every single line of their picture or be subject to the engraver's personal

---

<sup>47</sup> LUNA, Francisco Vidal. O Brasil desde 1980/Francisco Vidal Luna e Herbert S. Klein. –São Paulo: A Girafa Editorial, 2007, pp.230-1

interpretation. For the publisher, this reduced the price of printing, opening the way for cheaper publications<sup>48</sup>.”

Se os avanços tecnológicos permitiram que um número maior de exemplares de um mesmo jornal ou revista circulassem, o crescimento da população nos grandes centros urbanos, acompanhado de um aumento no número de alfabetizados, permitiu o surgimento de um significativo público leitor para essas publicações. O relativo aumento do acesso às escolas por parte dos filhos de operários possibilitou a formação de leitores e também de autores para as HQs. Assim, podemos concluir que as escolas foram essenciais para o desenvolvimento das HQs, mesmo que durante muito tempo, as relações entre a indústria das HQs e profissionais da educação não tenham sido das melhores. Sem escolas provavelmente não teríamos HQs, pois não haveria leitores e nem criadores, seja roteiristas para escrever as histórias, seja desenhistas que precisam ler as descrições e instruções contidas nos roteiros. Mesmo criadores considerados autodidatas passaram pelos bancos escolares. Mesmo aqueles criadores que jamais se matricularam em uma faculdade ou escola de belas artes, receberam a educação básica em uma escola. Vale lembrar que, a partir do século XX, a maioria dos criadores de HQs de diferentes países passou por escolas públicas<sup>49</sup>.

O avanço das técnicas de impressão permitiu que os jornais pudessem incluir uma quantidade maior de imagens: fotografias, ilustrações, charges e HQs. A maioria das imagens era em preto e branco, mas eventualmente imagens coloridas também eram publicadas. A inserção de uma maior quantidade de imagens permitiu que os jornais se tornassem mais atraentes para um maior número de pessoas, inclusive aquelas com pouca escolaridade e baixo valor aquisitivo. Tal fenômeno se repetiu mais ou menos da mesma forma nos centros urbanos de diferentes partes do mundo, em especial nos Estados Unidos, para onde se dirigiam levas de imigrantes,

---

<sup>48</sup> SABIN, Roger. Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art. Londres: Phaidon, p.12

<sup>49</sup> Um exemplo disso foi a dupla formada pelos criadores do Super-Homem, personagem publicado em 1938: o roteirista Jerry Siegel e o desenhista Joe Shuster se conheceram quando cursavam o equivalente ao ensino médio numa escola pública em Cleveland, nos Estados Unidos. Ambos descobriram os interesses em comum quando começaram a colaborar num jornalzinho da escola, foi o primeiro passo para ambos criarem o personagem que inauguraria um novo gênero, o de super-heróis e geraria centenas de imitações. Nesse exemplo, podemos perceber a importância da escola pública como instituição que não serve apenas para transmitir conhecimentos ou ensinar conteúdos de disciplinas específicas, mas também como espaço de socialização. Maiores informações a respeito desses dois criadores podem ser encontrados em: JONES, Gerard. Homens do amanhã; [tradução: Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira}. – São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.



dos quais, vários conheciam pouco ou nada da língua inglesa. Esses imigrantes representavam um grande público em potencial que os editores de jornais pretendiam conquistar. Entre esses editores de jornais estavam os dois magnatas da imprensa nova-iorquina do final do século XIX: Joseph Pulitzer, dono do jornal *New York World*, e William Randolph Hearst, dono do jornal *New York Journal*. O sobrenome do primeiro, apesar do sensacionalismo pelo qual seu jornal se tornou conhecido, acabou virando o nome do principal prêmio do jornalismo nos Estados Unidos. O segundo serviu de inspiração para o ator e cineasta Orson Welles na criação do protagonista do filme *Cidadão Kane*.

O desenhista Richard Felton Outcault (1863-1928) que trabalhava para o jornal de Pulitzer foi o criador daquela que é ainda considerada por muitos autores como a primeira HQ: *The Yellow Kid* (“O garoto amarelo”). Na verdade, o *Yellow Kid* estreou em 5 de maio de 1895 como personagem secundário numa série de cartuns chamada *Hogan's Alley*. Aos poucos, a personagem principal acabou “roubando a cena” e a série que era publicada em preto e branco passou a ser colorida. A série retratava o cotidiano de crianças pobres num gueto e o *Yellow Kid* era um garoto de cabeça raspada que contracenava com garotos mais velhos e vestia uma roupa amarela.

A rigor, afirmar que o *Yellow Kid* foi a primeira HQ é um exagero, pois anos e até décadas antes dele, diversos autores de diversos países já haviam publicado obras experimentais envolvendo sequências de desenhos, geralmente humorísticos, para fins narrativos. Entre esses autores estavam o suíço Rodolfe Töpffer (1799-1846), o alemão Wilhelm Busch (1832-1908), Christophe, pseudônimo artístico do francês Georges Colomb (1856-1945), e, por fim, mas não menos importante, Ângelo Agostini, que escreveu e desenhou aquela que é considerada a primeira HQ produzida no Brasil: *As aventuras de Nhô Quim*, cujo primeiro capítulo foi publicado em 1869 na revista *Vida Fluminense*. Na verdade, essa HQ não foi a primeira desenhada por Agostini, pois em anos anteriores da mesma década ele já havia publicado narrativas curtas e fechadas, diferentemente da obra mencionada que foi publicada em capítulos. Seja como for, esses antecessores não diminuem a importância do *Yellow Kid*, pois a repercussão e o sucesso comercial da criação de Outcault impulsionaram a indústria norte-americana de HQs, que embora não seja a maior em termos de mercado interno (a indústria japonesa de HQs possui no Japão

um status semelhante ao das telenovelas da rede Globo no mercado brasileiro), é com certeza a mais influente em termos mundiais (o que inclui o licenciamento das personagens das HQs em camisetas, filmes, brinquedos etc.). Essa “obsessão das origens”, como diria o historiador Marc Bloch, em nada contribui para compreendermos sobre o contexto histórico em que cada obra foi produzida ou circulou originalmente.

Na verdade, definir exatamente qual foi a primeira HQ é uma tarefa que sejam quais forem os critérios adotados a conclusão será sempre discutível e jamais definitiva. Entre os critérios adotados por alguns estudiosos está o uso de “balões” contendo a representação das falas e pensamentos das personagens, critério bastante falho, pois os “balões” se constituem em acessórios e não no cerne da natureza narrativa das HQs: se consideramos os “balões” como elemento indispensável para definir uma obra como HQ excluiríamos diversas obras que se utilizam de legendas no lugar de “balões” (caso das aventuras do Príncipe Valente da qual falaremos mais a respeito no capítulo dedicado ao uso das HQs para o ensino da História medieval) ou que dispensam o uso de palavras (a exemplo das “histórias mudas” de Sergio Aragonés<sup>50</sup>, famoso colaborador da revista humorística *Mad*). Outro critério também bastante discutível seria a presença de personagens recorrentes, cujas aparições se dessem em várias histórias (o que excluiria, por exemplo, a maioria das HQs do gênero de terror no qual predominam narrativas curtas em que a semelhança dos contos a maioria das personagens aparece numa única história) O que importa é perceber que a partir do século XIX o desenvolvimento das técnicas de impressão e o aumento do número de alfabetizados criaram as condições que favoreceram tanto a produção quanto a circulação e o consumo de HQs. Usando o século XIX como ponto de partida para a história das HQs nos dispensa de analisar obras que embora possam ser consideradas precursoras da arte sequencial pois envolvem sequências de imagens estáticas para fins narrativos (contar uma história ou registrar um acontecimento) são anteriores ao surgimento das técnicas de impressão: a Caixa de Ur, um objeto da Mesopotâmia, algumas pinturas do Egito Antigo, a Coluna de Trajano em Roma (datada do ano 113 da Era Cristã), a Tapeçaria de Bayeux (feita por volta do ano 1100) na Normandia, que retrata a batalha de Hastings, manuscritos medievais entre

---

<sup>50</sup> Aragonés nasceu na Espanha, mas passou a maior parte da infância no México, onde viveu até se formar em arquitetura e se mudar para os Estados Unidos onde passou a colaborar na *Mad*.

outros. Isso porque a mídia impressa e também mais recentemente as mídias digitais (CD-Roms; Internet...) vão ampliar consideravelmente a difusão dessas obras.

Sobre os pioneiros das HQs no século XIX é interessante notar como nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, a veiculação das primeiras HQs se deu de maneira diferente da que ocorreu nos países da Europa continental. Nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha predominaram as HQs publicadas em periódicos (jornais no caso dos Estados Unidos, semanários humorísticos no caso da Grã-Bretanha) enquanto que na Europa continental predominaram as HQs publicadas na forma de livros. Dentre os pioneiros europeus, devemos destacar o trabalho do suíço Töpffer, cuja importância vem sendo cada vez mais reconhecida por estudiosos da história das HQs. Para os objetivos desta dissertação, Töpffer também é importante porque embora tivesse pretensões como escritor e pintor, a atividade principal desse suíço foi a de professor primário, tendo até fundado um internato em Genebra onde eram matriculados meninos de várias partes da Europa. Para entreter seus alunos, Töpffer começou a criar narrativas em que combinava textos e desenhos. Percebemos aqui que Töpffer já enxergava uma finalidade pedagógica para essas narrativas desenhadas que só vieram a ser publicadas na forma de livro anos depois do suíço tê-las começado a criar. As *histoires en images* de Töpffer ganharam a admiração do escritor alemão Goethe que encorajou o professor suíço a publicá-las em forma de livro. Em vida, Töpffer viu a publicação de sete volumes de suas *histoires en images*, como ele as chamava: *Histoire de M. Jabot* (1833), *Monsieur Crépin* (1837), *Les Amours de M. Vieuxbois* (1839), *Monsieur Pencic* (1840), *Le Docteur Festus* (1840), *Histoire d'Albert* (1845) e *Histoire de M. Cryptogame* (1845). Postumamente, foi publicada uma série de volumes intitulada *Histoires en Estampes*. No Brasil, *Les Amours de M. Vieuxbois* chegou a ser traduzido, onde recebeu o título de *Os amores do senhor Jacarandá*, fato que não chega a surpreender pois a tradução de obras publicadas originalmente no idioma francês era bastante comum por aqui no século XIX. Se considerarmos Töpffer como “o pai das HQs”, também podemos considerá-lo como o “pai do uso pedagógico das HQs”. Afinal, o primeiro lugar por onde as HQs de Töpffer circularam antes de serem impressas foi a sala de aula onde o suíço lecionava, o que permitiu que ele testasse a recepção de sua obra entre as crianças.

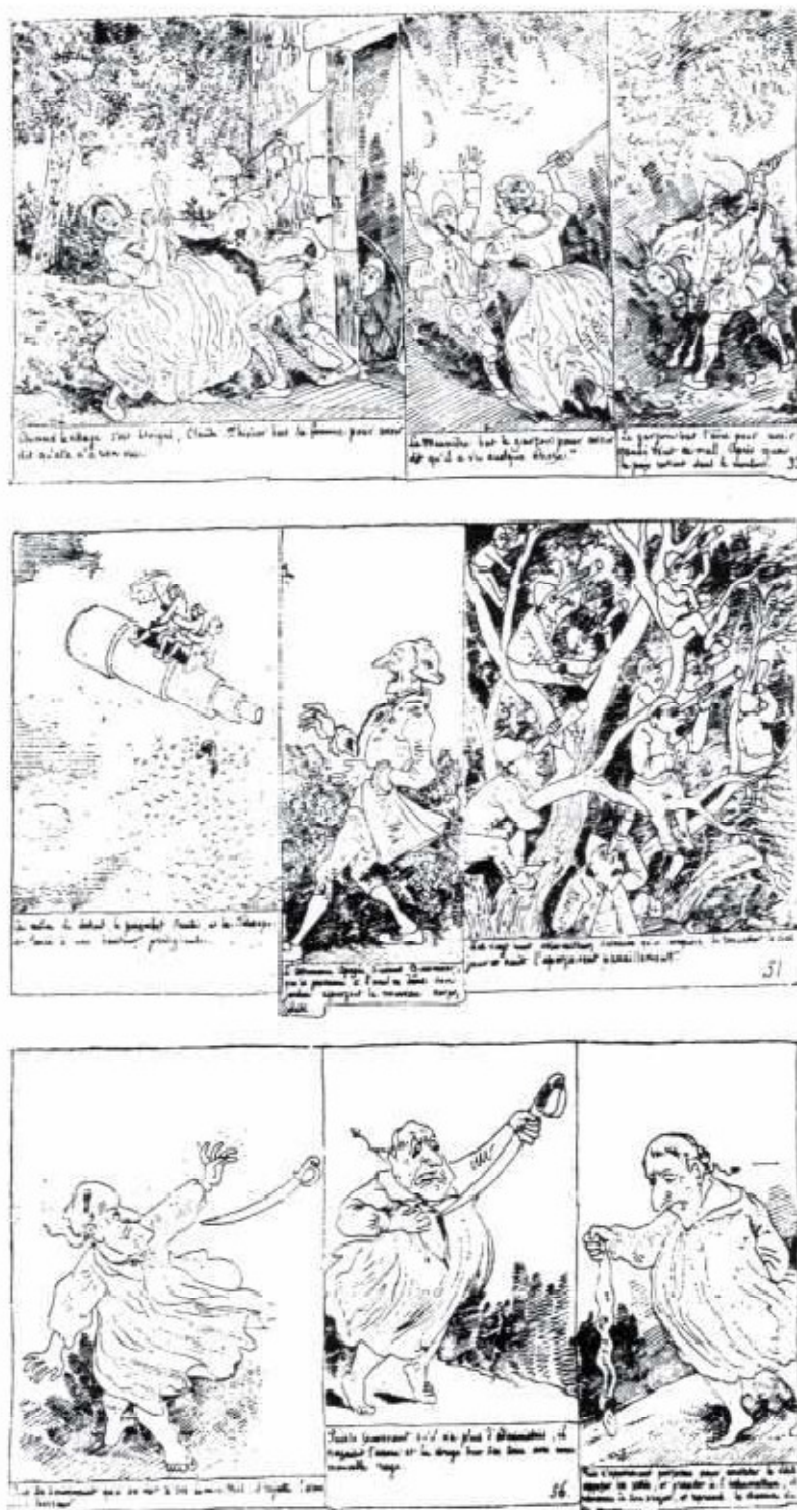


Figura 04. Rudolph Töpffer: o “pai” das HQs.

Fonte: GOMBRICH, E.H. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Londres: Phaidon, 7a ed., 1984

Com base na sua experiência na sala de aula, Töpffer escreveu sobre a eficácia das suas *histoires en images* para comunicar ideias de forma clara e concisa. Em seu texto, Töpffer comparava as *histoires en images* com a literatura ,

chamando a atenção para o fato de que essas duas linguagens contavam histórias, mas de maneiras completamente diferentes. Segundo Töpffer:

“There are two ways of writing stories, one in chapters, lines and words, and that we call ‘literature’, or alternatively by a succession of illustrations, and that we call the ‘picture story’. (...) The picture story to which the criticism of art pays no attention and which rarely worries the learned (...) has always exercised a great appeal. More indeed, than literature itself, for besides the fact that there are more people who look than who can read, it appeals particularly to children and the masses, the sections of the public which are particularly easily perverted and which it would be particularly desirable to raise. With its advantages of greater conciseness and greater relative clarity, the picture story, all things being equal, should squeeze out the other because it would address itself with greater liveliness to a great number of minds, and also because in any contest he who uses such a direct method will have the advantage over those who talk in chapters.<sup>51</sup>”

Como podemos ver, Töpffer acreditava que as HQs não apenas eram diferentes da literatura, mas que também, segundo ele, eram mais eficientes para comunicar ideias para um público maior. Töpffer chama a atenção para o fato de que as HQs eram mais atraentes aos olhos das crianças e das massas do que a prosa literária. Embora Töpffer não tivesse a pretensão de classificar as HQs como uma forma de literatura, na verdade, ele conseguia vê-las como manifestações distintas, o suíço lamentava o fato de que a elite letrada de sua época, em especial os críticos de arte, não dava importância à arte sequencial. Como educador, ainda que bastante marcado pela visão moralista e paternalista da época, Töpffer via no fascínio que o apelo visual das HQs exercia sobre as crianças e massas uma oportunidade para educar essa população. Aqui podemos perceber que Töpffer era influenciado também pela mesma ideia de Rousseau, que havia influenciado outro educador já mencionado neste capítulo, Pestalozzi: a ideia de que qualquer pessoa ou criança é educável, mesmo aquelas que são consideradas “irrecuperáveis” ou discriminadas por sua condição social. Sua afirmação sobre a preferência do grande público por histórias narradas por meio de sequências de imagens em vez das

---

<sup>51</sup> Citado por GOMBRICH, E.H. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Londres: Phaidon, 7a ed., 1984, p. 270.

histórias narradas exclusivamente por palavras escritas é quase “profética” se considerarmos o sucesso de público de várias formas de artes sequencial nos dias de hoje: o cinema, a telenovela, a própria HQ etc.

Töpffer era filho de um conhecido pintor de paisagens e pretendia seguir a carreira do pai, mas devido a um sério problema de visão que sofria não pôde se tornar pintor profissional. Assim, Töpffer passou a sobreviver do magistério e tentou se tornar escritor. O suíço não se destacou nem na pintura e nem na literatura, mas se tornou o pioneiro de uma linguagem híbrida que combinava texto e desenhos. Segundo McCloud:

“(...) Töpffer’s contribution to the understanding of comics is considerable, if only for his realization that he who was neither artist nor writer had created and mastered a form which was at once both and neither. A language all its own<sup>52</sup>.”

A atração descrita por Töpffer que as HQs exerciam sobre as massas não-letradas acabou sendo confirmada pelos editores de jornais norte-americanos da última década do século XIX. Nos Estados Unidos do final do século XIX, as HQs conseguiram atrair o interesse dos imigrantes, mesmo daqueles que não dominavam bem o inglês. Vários fatores explicam a boa aceitação que as HQs receberam por parte desse público. Um deles era o fato de que as tramas das primeiras HQs eram simples, envolvendo situações de fácil entendimento que favoreciam a empatia do público com as personagens as tornava compreensíveis por vários segmentos de público, inclusive os imigrantes. A presença dos desenhos e de todos os elementos visuais neles contidos também ajudava a facilitar a compreensão do conteúdo das HQs. Isso explica porque as HQs ajudaram vários imigrantes que se estabeleceram nos Estados Unidos, em especial em Nova York, a se familiarizarem mais com a língua inglesa e com a cultura local do novo lar. Isso também era favorecido pelo fato de as HQs tentarem reproduzir a fala coloquial do inglês falado nos Estados Unidos daquela época, com todas as suas gírias, e não a norma culta da língua inglesa. Esse aspecto podia chocar os mais elitistas que viam aquilo como uma deterioração do idioma, mas aproximava os imigrantes da nova realidade em que viviam.

---

<sup>52</sup> McCLOUD, Scott. *Understanding Comics; The Invisible Art*. Nova York: Harper Collins, 1993, p. 17.

As primeiras HQs eram exclusivamente do gênero humorístico (daí o termo em inglês *comics* que passou a designar todas as HQs, mesmo aquelas que não são cômicas) e a maioria delas satirizava situações do cotidiano familiar como brigas de casais, a convivência entre pais e filhos; brigas de vizinhos etc. Boa parte das primeiras HQs retratava a pobreza das grandes cidades e as dificuldades enfrentadas pelos mais pobres. É verdade que esse retrato da pobreza vinha também acompanhado de uma série de estereótipos, mas aceitos naquela época que não conhecia o significado da expressão “politicamente correto”. Se nos jornais norte-americanos encontrávamos o dia a dia das crianças do gueto nas HQs do Yellow Kid, décadas antes, na Grã-Bretanha, já circulavam as desventuras de *Ally Sloper*, protagonista daquela que é considerada a primeira HQ britânica, publicada pela primeira vez em 1867. O nome dessa personagem veio de uma gíria vitoriana para se referir às pessoas que fugiam pela porta dos fundos quando o senhorio vinha cobrar o aluguel. Ally Sloper era alcoólatra, um chefe de família displicente e não muito brilhante. Em 1884, foi lançada a revista *Ally Sloper's Half Holiday*, fato que leva alguns historiadores a afirmarem que Ally Sloper foi a primeira personagem de HQ a ter sua própria revista. *Ally Sloper* estreou nas páginas da revista *Judy* e foi criado por Charles H. Ross, um escritor de folhetins. A princípio, Ross tentou desenhar as histórias, mas concluindo que não tinha a habilidade necessária, passou a se concentrar apenas nos roteiros e deixou a arte a cargo de sua esposa Emilie de Tessier (que assinava usando o pseudônimo Marie Du Val).

Mas não era apenas o cotidiano da periferia de Londres ou de Nova York que era retratado nas HQs da segunda metade do século XIX. No Brasil, Ângelo Agostini também vai retratar o Rio de Janeiro dos tempos da corte imperial em sua *As aventuras de Nhô Quim*. Na sua obra, Agostini satiriza os costumes da época e denuncia os preconceitos e desigualdades de um Brasil que ainda era escravista. A história começa quando o pai de Nhô Quim, um rico fazendeiro de uma cidadezinha mineira, não aprova o namoro do filho com uma moça por ela ser pobre (preconceito de classe) e para fazer com que o filho se esqueça dela, resolve mandá-lo para uma viagem ao Rio de Janeiro, então capital do Império. O rapaz viaja de trem e no Rio ele se perde do seu pajem, um escravo, e por causa da sua ingenuidade, vive sendo enganado pelos habitantes da cidade grande. O contraste entre o campo e a cidade era um tema com o qual o público da época já estava familiarizado porque já era





1) Como leitura perniciosa: segundo essa visão, as HQs são nocivas ao desenvolvimento intelectual e moral das crianças e adolescentes.

2) Como mero entretenimento inofensivo e descartável. Segundo essa visão, as HQs seriam irrelevantes, não passariam de “coisa de criança”, nada com que se preocupar ou perder tempo, o que as desqualificaria até como objeto de pesquisa acadêmica.

3) Como leitura recomendada para o desenvolvimento intelectual das crianças e adolescentes: ao utilizarem códigos escritos e pictóricos, as HQs possuem potencial para estimular e desenvolver o hábito da leitura entre crianças e adolescentes.

O aumento do número de leitores mirins ocorreu a partir de meados da década de 1930, com a popularização das revistas em quadrinhos, que a princípio traziam somente republicações de material publicado originalmente em jornais, mas que logo começaram a trazer também material original. Sobre esse período, Sabin escreveu:

“The great age for comedy comics was c. 1935-65. During this period a flood of titles emerged from Britain and the United States, ‘chock full of laughter’ (in the words of one early example), and selling in numbers that never were matched before or since –in other words, millions rather than thousands. Although the subject matter reflected formulas that had been developed previously, ranging from satire to slapstick, the audience was now predominantly children, and this naturally had an effect on how comics were perceived. Such was the cultural impact of this explosion that the definition of a comic, as given in the 1965 edition of the Oxford English Dictionary, became ‘a publication for children designed to excite mirth’<sup>53</sup>”

Conforme as revistas em quadrinhos traziam cada vez mais material original, mais elas se diferenciavam em termos de conteúdo e de público-alvo das HQs publicadas em jornais (tiras diárias ou páginas de suplementos dominicais). Enquanto o material publicado em jornais procurava agradar um público mais diversificado em termos de faixa etária, o material publicado em revistas passou a

---

<sup>53</sup> SABIN, Roger. *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londres: Phaidon Press, 1996.p.27.

ser mais dirigido aos públicos infantil e infanto-juvenil. Sobre a popularização das HQs entre crianças, Sabin escreveu:

“What happened as a result was that the sociology of comics reading was transformed. No longer were comics supposed to be for workers to read during half holidays. Now, they were being bought by kids with their own pocket money, without adult supervision, and were being read as part of children’s leisure time: their’s to swap, discard or keep as they wished. The sense of ownership, so empowering for a child, was total.

More than this, comics became a private reading space for children, a place where they could negotiate adult power and authority, and where juvenile fantasies could be played out: a world of naughtiness, make believe violence and what primary schools school teachers used to call ‘messy play’. (...)”<sup>54</sup>

As revistas em quadrinhos conheceram seu maior sucesso comercial quando seu público era predominantemente infantil ou infanto-juvenil. Tal fenômeno ocorreu nos Estados Unidos e em outros países, inclusive o Brasil. Fenômeno semelhante também ocorreu no Brasil durante as décadas de 1930 e de 1940 com os sucessos de vendas das publicações lançadas pelas empresas de Roberto Marinho e Adolfo Aizen, então ferrenhos concorrentes. Imagine o fascínio que uma revista em quadrinhos com suas capas coloridas e personagens engraçadas ou dinâmicas exercia sobre um menino brasileiro da década de 1940, quando a televisão ainda não existia por aqui e as principais formas de entretenimento eram o futebol de várzea, o rádio (que além de músicas, trazia seriados, programas humorísticos, novelas...) e as matinês no cinema. Era uma época em que a disciplina imposta pelas escolas (nas quais poucos conseguiam ir além dos primeiros anos) era caracterizada pela rigidez excessiva, que a maioria das crianças costumava trabalhar cedo (apesar da proibição do trabalho ao menor de quatorze anos) e que as notícias sobre jogos de futebol e sobre a guerra que assolava a Europa (e também o nosso litoral por meio dos ataques de submarinos alemães) chegavam primeiramente via rádio e jornais, depois pelo cine jornal exibido antes do filme principal. Vale lembrar que foi durante a década de 1940, com a Segunda Guerra Mundial, é que os Estados Unidos começaram a exercer uma influência cultural

---

<sup>54</sup> SABIN, Roger. *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londres: Phaidon Press, 1996.pp.27-8.

cada vez mais forte no Brasil (influência que antes era exercida pela França e pela Grã-Bretanha),

Tão logo as revistas em quadrinhos se tornaram populares entre as crianças, elas atraíram o interesse da comunidade acadêmica e logo surgiram pesquisadores interessados no uso pedagógico das HQs, especialmente para o desenvolvimento de habilidades ligadas à leitura. Em 1944, William Sones, então professor na School of Education da University of Pittsburgh publicou um artigo em que defendia o uso das HQs na sala de aula. O artigo chamava a atenção para a enorme popularidade das revistas em quadrinhos entre as crianças que viviam nos Estados Unidos naquela época. Segundo uma pesquisa mencionada por Sones e realizada com cerca de duas mil e quinhentas crianças matriculadas em diferentes séries, na década de 1940, cerca de 95% das crianças de oito a quatorze anos de idade e 65% dos adolescentes de quinze a dezoito anos de idade liam revistas em quadrinhos<sup>55</sup>.

Segundo Sones, entre 1935 e 1944, as HQs atraíram tanto o interesse de pesquisadores da área da educação que elas foram assunto de:

“(...)more than a hundred critical articles in educational and nonprofessional periodicals<sup>56</sup>”

Quanto mais populares as revistas em quadrinhos eram com as crianças, mais elas se tornavam alvo de críticas por parte de educadores e da comunidade acadêmica. Segundo Vergueiro:

“Apesar de sua imensa popularidade junto ao público leitor – composto principalmente por jovens e adolescentes – e das altíssimas tiragens das revistas, a leitura de histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas ditas ‘pensantes’ da sociedade. Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de ‘objetivos mais nobres’ – como o conhecimento do ‘mundo dos livros’ e o estudo de ‘assuntos sérios’–, que causava prejuízos ao rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar conseqüências ainda mais aterradoras, como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade para

---

<sup>55</sup> SONES, W.W.D. The comics and instructional method. *Journal of Educational Sociology*, n.18, 1944, pp.232-3

<sup>56</sup> SONES, W.W.D. The comics and instructional method. *Journal of Educational Sociology*, n.18, 1944, p.232

apreensão de ideias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores<sup>57</sup>. “

Para tentar se defender de acusações desse tipo, algumas editoras adotavam certas medidas para ganhar credibilidade junto a pais e educadores preocupados. A norte-americana DC Comics, detentora dos direitos sobre personagens como Super-Homem e Batman, convidou educadores e acadêmicos para fazer parte do seu primeiro conselho editorial. Segundo o pesquisador britânico Denis Gifford:

“(…) The first Editorial Advisory Board of the Superman DC Comic Magazine Group consisted of Josette Frank, staff adviser of the Children’s Book Committee of the Child Study Association of America; Dr William Moulton Marston of the American Psychological Association; Dr C. Bowie Millican of the Department of English Literature, New York University; Ruth Eastwood Perl, PhD, of the American Psychological Association; Dr W. W. D. Sones, Director of Curriculum Study, University of Pittsburgh; Dr Robert Thorndike, an educational psychologist from Columbia University; and Lieutenant Commander Gene Tunney of the US Naval Reserve and onetime World Heavyweight boxing champion. With so many education experts involved in comic-books, it could not be long before comic-books began working directly for education.<sup>58</sup>”

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, intensificaram-se as críticas contra as HQs não apenas por parte de educadores, psicólogos, autoridades religiosas, mas também por parte de políticos oportunistas. Isso ocorreu tanto nos Estados Unidos quanto em outros países. No Brasil, entre os principais críticos das HQs estava o político Carlos Lacerda. Sobre isso, o pesquisador Gonçalo Junior escreveu:

“(…) os protestos contra os quadrinhos no Brasil começaram a se tornar cada vez mais preocupantes para os editores. A imprensa teria papel importante no aumento das críticas aos gibis no país após a guerra. E um dos

---

<sup>57</sup> VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.16..

<sup>58</sup> GIFFORD, Denis. *The International Book of Comics*. Londres: Optimum, 1984, p. 176

primeiros a atacá-los de forma sistemática nesse período foi o polêmico jornalista e político carioca Carlos Lacerda. Durante a abertura do Primeiro Congresso Brasileiro de Escritores, em 1946, Lacerda bateu forte contra a proliferação dos novos meios de comunicação, como o cinema, o rádio e as histórias em quadrinhos, e advertiu que era preciso evitar a massificação desses veículos para que não trouxessem prejuízo às crianças, mais suscetíveis a manipulações. Na sua opinião, apesar de os livros e as revistas divertirem e informarem, poderiam trazer problemas de ordem moral e ética. O jornalista definiu os gibis como ‘veneno’ importado para as crianças e denunciou um perigo por trás de tudo aquilo: nos últimos dez anos, havia se multiplicado o número de escritores ‘comunistas’ nos segmentos de livros infantis e de revistinhas<sup>59</sup>.”

Lacerda e outros políticos atacavam as HQs com o fim de atingir Roberto Marinho, que era proprietário do jornal *O Globo* e também da RGE, editora que publicava algumas das revistas em quadrinhos mais populares entre as crianças brasileiras daquela época. Praticamente todos os jornais brasileiros da época eram ligados a políticos e uma das formas encontradas para atacar a concorrência, no caso, *O Globo*, era atacar as revistas em quadrinhos da RGE. Um dos rivais de Marinho e que também decidiu fazer uma campanha contra as HQs foi Orlando Dantas, proprietário do jornal carioca o *Diário de Notícias*, curiosamente o primeiro jornal brasileiro a publicar, a partir de 1932, diariamente tiras em quadrinhos, dentre as quais as do marinheiro *Popeye*, distribuídas pelo King Features Syndicate. Dantas conseguiu recrutar educadores para realizar essa campanha contra as revistas em quadrinhos, em especial, as da RGE. Segundo Gonçalo Junior:

“(...) A oportunidade que Dantas queria para ampliar a investida surgiu quando seu jornal fez uma parceria informal com a Associação Brasileira de Educação (ABE) para promover uma série de discussões sobre o mercado de revistas juvenis.

Famosa por agregar educadores tidos como conservadores, a ABE tinha uma birra dos quadrinhos desde 1928, de acordo com registros da

---

<sup>59</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. pp.120-1

própria entidade. Naqueles primórdios, suas críticas atingiram as ingênuas histórias em quadrinhos publicadas pela revista *O Tico-Tico* (...)

As reuniões da ABE sobre os gibis mereceram ampla cobertura do jornal de Dantas. As reportagens repetiam exaustivamente a já conhecida série de argumentos contra os gibis: eram ‘pouco edificantes’, imorais, pornográficos, levavam à violência, eram produzidos sob intensa pressão comercial, desestimulavam a leitura e o interesse por temas nacionais etc. (...)

Na edição de 20 de julho, o *Diário de Notícias* estampou a manchete ‘CERTAS PUBLICAÇÕES INFANTIS, PIOR DO QUE IMORAIS, SÃO CRIMINOSAS’. A longa reportagem trouxe críticas dos professores Edgar Sussekind de Mendonça e Paschoal Leme, dois ferozes combatentes dos quadrinhos – curiosamente, sempre mostrados pelo jornal como contrários apenas aos *comics* editados por Marinho. No decorrer das reportagens seguintes, os dois foram transformados em paladinos da moral pelo diário de Dantas. (...)”<sup>60</sup>

Muitos das reportagens que condenavam as HQs eram traduções de material publicado originalmente na imprensa norte-americana. O principal nome da cruzada contra as HQs foi o psiquiatra Fredric Wertham, nascido na Alemanha e radicado nos Estados Unidos, autor do livro *Seduction of the Innocent*, lançado em 1954, no qual acusava as HQs de serem uma das principais causas do aumento da delinqüência juvenil. Embora as teorias de Wertham tenham hoje caído em descrédito entre a comunidade acadêmica e tenham sido criticadas até por outros estudiosos da época, elas se popularizaram rapidamente por causa da repercussão criada pela imprensa sensacionalista. Os autores de algumas obras sobre a História das HQs costumam vilanizar a figura de Wertham, mas apesar de suas falhas, o psiquiatra tinha boas qualificações acadêmicas e era bem intencionado, sendo um dos primeiros profissionais em sua área a se preocupar em oferecer assistência psiquiátrica para comunidades carentes. Sobre Wertham, Ron Goulart, escritor e historiador norte-americano, estudioso em HQs, escreveu o seguinte num verbete publicado numa enciclopédia dedicada à História dos quadrinhos norte-americanos:

---

<sup>60</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. pp.132-3.

“The German-born Wertham studied medicine and psychiatry at universities in London, Munich, Vienna and Paris. He came to America in the early 1920s to work in the psychiatric clinic at John Hopkins Hospital, becoming a citizen in 1927. He relocated in New York City in the 1930s, teaching at NYU and also holding various positions on the psychiatric evaluation. In the middle 1940s he helped establish a psychiatric clinic in Harlem for ‘low-income people in general and Negroes in particular’.

One of his lifelong interests was violent crime, a percentage of which he believed could be prevented if psychiatry and the law worked together. From the 1940s on he reached a wide audience with such bestselling books as *Dark Legend* and *Show of the Violence*. Working with children over the years, Wertham grew interested in the comic books he found them reading. Sampling these led him to conclude that comics ‘overstimulate the children’s fantasy in the direction of violence and cheap sexiness’. Wertham’s conclusions got attention from the press as well as in national magazines like *Collier’s* and the *Saturday Review of the Literature*. He charged that comics books undermined morals, glorified violence, and ‘were sexually aggressive in an abnormal way’. The doctor concluded that comic book reading ‘was a distinct factor in the case of every single delinquent or disturbed child we studied.’

(...) In the middle 1970s in an interview with Jay Maeder, then a reporter on the *Miami Herald*, Wertham said , ‘I never spoke of comic books. I only spoke of crime comic books. That is important because there are of course good comic books, but a crime is a crime’. He explained that ‘in psychological life, it isn’t so that you can say one factor has a clear causal effect on anything... I never said , and I don’t think so, that a child reads a comic book and then goes out and beats up his sister or commits a holdup’. In 1954, however, a great many of the readers of *Seduction of the Innocent* concluded that was exactly what he was saying<sup>61</sup>”.

Embora o livro de Wertham jamais tenha sido publicado no Brasil, uma versão condensada de um dos capítulos saiu publicada em outubro de 1954 na revista *Seleções*, a edição brasileira do *Reader’s Digest*, publicação conhecida pelo seu

---

<sup>61</sup> GOULART, Ron [Ed.] *The Encyclopedia of American Comics: from 1897 to the Present*. Nova York: Facts on File, p.383

conservadorismo e anticomunismo (que se acentuou durante o auge da Guerra Fria). A revista *Seleções* era então bastante popular entre o público brasileiro, vendendo milhares de exemplares por mês. Essa versão condensada que ocupou seis páginas da revista recebeu o título de *Histórias em Quadrinhos – Roteiro para a delinqüência*.<sup>62</sup>

A repercussão da obra de Wertham motivou uma cruzada contra as HQs nos Estados Unidos. Em várias cidades norte-americanas, grupos recolhiam gibis para serem queimados em grandes fogueiras com a participação das comunidades. Embora tal tipo de reação possa nos parecer exagerada, é preciso considerarmos o fato de o quanto o mundo era diferente naquela época; não existiam lojas especializadas em quadrinhos, as *comic stores*, que encontramos hoje nos Estados Unidos, as revistas em quadrinhos eram consumidas predominantemente por crianças de ambos os sexos ( e não por adultos do sexo masculino como ocorre hoje) e ainda eram vendidas em jornaleiros, mercadinhos e lojas de conveniência. Ao mesmo tempo, as revistas em quadrinhos dos gêneros terror e policial que estavam vendendo muito bem na época eram violentas, apelativas e inadequadas para crianças. A situação chegou a tal ponto que o congresso em Washington convocou os editores de gibis a depor em uma comissão parlamentar de inquérito. Para escapar de uma censura governamental, em setembro de 1954, alguns dos principais editores de gibis norte-americanos resolveram se unir e criar um código de auto-censura, o Comics Code Authority. O selo de aprovação do Comics Code seria uma garantia de que a revista em quadrinhos não trazia material inadequado para crianças e nem ofensivo à “moral e aos bons costumes”. A revista que não tivesse o tal selo estampado na capa corria o risco de ser boicotada pelos jornaleiros.

O Comics Code inspirou uma versão brasileira, o “Código de Ética”, adotado na década de 1960 pelas maiores editoras do país, mas que acabou sendo abandonado. Para frear a cruzada contra os quadrinhos no Brasil, o editor Adolfo Aizen, da EBAL promovia em sua empresa almoços para os quais convidava políticos, educadores e autoridades. Outra medida adotada por Aizen foi investir na publicação de revistas em quadrinhos que traziam biografias de santos católicos e de “heróis da Pátria”.

---

<sup>62</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. p.238.



Aos poucos, especialmente na Europa continental, as HQs começaram a atrair o interesse de intelectuais como o italiano Umberto Eco e se tornaram alvo de pesquisas acadêmicas em diversas áreas. Isso facilitou para que o preconceito em relação às HQs diminuísse. Se antes as escolas proibiam a presença de gibis, considerados até então uma leitura nociva, hoje elas solicitam doações para aumentar o acervo em suas bibliotecas. HQs passaram a ser utilizadas em livros didáticos de diversas disciplinas (especialmente nos de Língua Portuguesa).

Sobre as primeiras experiências de utilização de HQs em livros didáticos, o pesquisador Waldomiro Vergueiro escreveu:

“A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram explicados por um texto escrito. Nesse momento, as HQs apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda temia-se que sua inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos – muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras –, começaram a incluir os quadrinhos com mais frequência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar<sup>63</sup>.”

Um dos países que mais investiu na produção de HQs com fins didáticos é o Japão. Na verdade, as HQs japonesas (chamadas de “mangás”) ocupam na sociedade japonesa um papel semelhante ao que é ocupado pelas telenovelas na sociedade brasileira. Ou seja, atingem todos os segmentos, lançam modas, difundem valores e ideologias, influenciam a opinião pública e refletem os anseios e aspirações de seu público. Sobre esse poder dos mangás, o pesquisador britânico Paul Gravett escreveu:

“(...) os mangákás [autores de quadrinhos] também têm aderido à ideia de tornar a educação interessante e a publicidade persuasiva. Existem cartilhas e livros didáticos em formato mangá, além de guias de estudo e revisão para estudantes universitários. Você pode aprender quase qualquer

---

<sup>63</sup> VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. pp.20..

coisa através dos mangás. Os chefs dos quadrinhos demonstram como fazer pratos elaborados, enquanto profissionais do esporte mostram como melhorar sua tática de pescaria ou tacada de golfe.(...) Um ano depois de sua publicação, iniciada em 1986, mais de 1 milhão de pessoas haviam comprado o mangá de Shotaro Ishinomori que explicava a economia japonesa. Ele provou como o público era receptivo a informações e ideias vindas dos quadrinhos. Isso também explica por que a seita Aum Shinrikyo, responsável pelo ataque com gás venenoso ao metrô de Tóquio em 1995, foi capaz de converter tantas pessoas através de seus tratados em quadrinhos e por que uma *graphic novel* foi a mídia escolhida pelos nacionalistas ao ressuscitar em 1999 o argumento de que o principal motivo para entrada do Japão na Segunda Guerra Mundial foi evitar que os brancos colonizassem a Ásia<sup>64</sup>.”

O pesquisador catalão Alfons Moliné vai ainda mais longe ao chamar a atenção para o fato de que os japoneses perceberam muito antes dos Ocidentais o potencial educativo das HQs:

“Os mangás de conteúdo educativo não são um fenômeno recente no Japão. O primeiro mangá didático data de 1939 e traz uma história sobre ciências naturais. Essa obra é de autoria de Aki Reiji e apareceu no *Tônchihi Shôgakusei Shimbun*, um periódico destinado a estudantes do ensino primário. Desde então, o mangá tem acahdo seu lugar nas aulas, e é válido transformar qualquer assunto em quadrinhos: desde cursos de matemática e história até biografias de personagens famosos e adaptações de obras literárias. No entanto, seria preciso esperar até 1986, quando apareceu *Mangá Nihon Keizai Hyûmon* (Japan, Inc.), de Shotaro Ishinomori, para presenciar o verdadeiro boom dos mangás educativos destinados a adultos. O sucesso incentivou muitas editoras do país, inclusive algumas que até então não haviam se aventurado na publicação de mangás, a lançar outro *johô mangá*, ou mangás informativos, incluindo *Mangá Nihon no Reikishi*, uma história do Japão em 48 encadernados de autoria de Ishinomori, e uma versão em mangá de *Made in Japan*, a autobiografia do presidente da Sony, Akio Morita, ilustrada por Takao Saitô. Frequentemente, são utilizados

---

<sup>64</sup> GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*; [tradução Ederli Fortunato], -- São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006, p. 123

personagens populares para apresentar esse tipo de mangá: assim, o herói de *Kachô Shima Kôzaku* protagoniza uma série de manuais sobre como se tornar um melhor homem de negócios, enquanto o célebre Doraemon foi utilizado em livros educativos infantis que ensinam desde astronomia até inglês. Há inclusive, companhias como a Trend Pro que se especializaram em transformar os textos teóricos mais difíceis em amenos manuais em forma de mangá. Ainda que no Ocidente os quadrinhos não sejam reconhecidos por seus valores educativos, no Japão eles se mostraram ser um eficaz meio de ensino.<sup>65</sup>

Por outro lado, o simples fato de transmitir conteúdos escolares na forma de uma HQ não é garantia de um material didático mais atraente. O resultado pode ser uma péssima HQ e ao mesmo tempo um péssimo material didático. O desenhista japonês Yasutaka Tsutui criticou a qualidade de certos “quadrinhos educacionais” num texto intitulado *Go to Hell, PTA* (“Ao inferno, Associação de Pais e Mestres”), publicado no jornal japonês *Mainichi Daily News*, em dois de fevereiro de 1987:

“Eu sou desenhista e me especializei em quadrinhos de ficção científica. As pessoas na minha profissão, até há algumas décadas, costumavam preocupar-se com o progresso. O mundo, no meu trabalho, é um reino qualquer numa galáxia além da Via-Láctea, onde uma princesa está sendo capturada por um monstro de um só olho e o herói chega do além; há uma grande batalha com mutantes que se formaram no universo usando telepatia, teletransporte até as últimas conseqüências—bem, este é o tipo de coisas que eu escrevo. Eu não lido muito com robôs ou naves espaciais. É ultrapassado falar disso nos dias de hoje. Meus quadrinhos são avidamente devorados pelas crianças, mas completamente rejeitados pelas ditas mães preocupadas. Eles são sempre alvos de pilhéria nos debates organizados pelas mães e Associações de Pais e Mestres transmitidos pela TV. As crianças viram as costas para os desenhistas educacionais e *autores para nova geração*, aprovados pelo Ministério da Educação. Por quê? Eles são maçantes [...] é uma razão. Nada nesses livros corresponde às ansiedades das crianças. Quem escreve esse tipo de coisas está mais interessado no selo de aprovação das boas mães, na anuência da Associação de Pais e

---

<sup>65</sup> MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 1ª edição 2004. 2ª edição 2006, p.45

Mestres e no prêmio de algum órgão cultural do que propriamente nas crianças que são os leitores. [...] Mas agora as mães me pedem para parar de desenhar histórias de ficção científica e estou sendo acusado (pelos meios de comunicação) de que elas são prejudiciais às crianças [...] Depois de tantos ataques, até elas não são minhas aliadas. Esta é uma sociedade onde a informação é Deus, onde a mídia se tornou o poder<sup>66</sup>.”

Embora o simples fato de uma informação estar na forma de HQ não seja garantia de que ela será melhor compreendida, há pesquisas que comprovam que o hábito de ler HQs pode contribuir para a melhora do desempenho escolar e das habilidades ligadas à leitura. Segundo uma pesquisa encomendada pela Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE) em 2001:

“[..]. alunos que lêem gibis têm melhor desempenho escolar do que aqueles que usam apenas o livro didático – entre os estudantes da 4ª série da rede pública, a HQ aumenta significativamente a performance do aluno: entre os que acompanham quadrinhos, o percentual das melhores notas nas provas aplicadas foi de 17,1%, contra 9,9% entre os que não lêem. Mais ainda, esta pesquisa mostra que professores que lêem revistas em quadrinhos obtêm melhor rendimento dos alunos, pois conhecem melhor o universo dos estudantes e se aproximam deles usando exemplos deste universo como paradigma para as aulas. A pesquisa mostra, entre outras coisas, que, entre os alunos da 4ª série cujos professores lêem HQs, a proficiência em leitura é mais alta do que entre aqueles cujos professores não têm o hábito de ler gibis. Na rede pública, 36% dos alunos de leitores de gibis têm proficiência média alta e alta, contra 31,5% dos que não lêem.<sup>67</sup>”

Hoje, as HQs não são mais barradas na escola como eram no passado. Mas isso não significa que a maioria dos professores esteja preparada para utilizar de forma adequada as HQs na sala de aula. Os PCNs recomendam a utilização de diferentes linguagens na sala de aula, o que inclui as HQs, que combinam palavras e desenhos para narrar uma história. Os governos federal e estaduais distribuem HQs para as bibliotecas escolares. No caso específico de São Paulo, as HQs em

---

<sup>66</sup> Citado por LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.p.164

<sup>67</sup> CARVALHO, DJota. *A educação está no gibi*. – Campinas, SP: Papyrus, 2006. p. 38-39. Citado por: NOGUEIRA, Natania A. S. *Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar*. P.177

forma de livro ou álbum são distribuídas pelo governo federal, enquanto que o governo estadual distribui revistas em quadrinhos da *Turma da Mônica* produzidas pelo estúdio Maurício de Sousa e publicações como a *Recreio*, que também traz quadrinhos.

Dois fatores contribuíram para esse maior interesse dos educadores pelo uso didático das HQs. Em primeiro lugar o fato de que as gerações mais jovens de professores são formadas por adultos que leram HQs durante a infância e adolescência. O outro fator é que as HQs passaram a ser vistas como uma opção de leitura como forma de combater o uso excessivo dos videogames por parte das crianças e adolescentes. Mas, ainda persistem resquícios de preconceito, como a noção de que as HQs podem ser de utilidade para o Ensino Fundamental e não para o Ensino Médio.

## Capítulo II — Histórias em Quadrinhos e História

As HQs como qualquer produção cultural possuem historicidade. Uma revista em quadrinhos, por exemplo, pode ser considerada um artefato cultural. E como tal, pode ser objeto de investigação arqueológica e historiográfica. Poderíamos analisá-la tanto por suas características como objeto (o tipo de papel em que foi impresso, o estado de preservação, a técnica de impressão que foi utilizada, se as páginas estão grampeadas ou coladas, com a lombada quadrada etc.) quanto poderíamos analisá-la pelo seu conteúdo. Faríamos em relação ao seu conteúdo, as mesmas perguntas básicas que faríamos em relação a qualquer outro documento ou fonte histórica. Quem o produziu? Quando? Onde? Como? Com qual finalidade? A quem se destinava?

Se examinarmos uma típica revista em quadrinhos publicada no Brasil, na década de 1970, podemos encontrar várias informações sobre o contexto histórico em que foi produzida e publicada. Caso seja colorida, iremos perceber que as cores eram chapadas, sem os meio-tons que hoje encontramos na maioria das revistas em quadrinhos desde que a colorização por meio de softwares de edição de imagens se popularizou a partir de meados da década de 1990. Provavelmente, encontraríamos algumas falhas de impressão, especialmente na colorização. As letras contidas nos balões teriam sido inteiramente desenhadas à mão, o que era a prática adotada na maioria das editoras, com exceção da EBAL que preferia usar aplicação de *letraset* (folhas plásticas que traziam fontes de caracteres prontas, raspando essas folhas no verso, as fontes eram transferidas diretamente para a folha de papel colocada por baixo). Provavelmente encontraríamos mais páginas de publicidade do que encontramos hoje, sinal de que as revistas vendiam mais do que atualmente, o que acabava atraindo mais anunciantes. Muitos desses anúncios seriam de brinquedos, refrigerantes e guloseimas, o que nos leva a concluir que se supunha que essas revistas fossem dirigidas a um público infantil ou infanto-juvenil. Também eram comuns os anúncios de escolas por correspondência oferecendo diversos cursos (corte e costura, eletrônica, desenho artístico e publicitário, contabilidade, secretariado etc.). Caso fosse uma revista publicada pela Editora Abril ou pela sua concorrente a RGE (Rio Gráfica e Editora), encontraríamos no expediente um número de funcionários e colaboradores muito maior do que nas revistas atuais, pois

era preciso um número muito maior de pessoas para se produzir uma revista do que nos dias de hoje em que dispomos de variados recursos de informática, inclusive de computação gráfica. Por último, mas não menos importante, o preço de capa da revista na época em que foi lançada estaria em cruzeiros. Quanto ao conteúdo, seriam possíveis várias abordagens de análise. Conforme a obra, poderíamos encontrar estereótipos diversos (até racistas ou sexistas), representações de gênero, discursos ideológicos, gírias da época etc.

### **1. O Uso de HQs nos Livros Didáticos de História**

Este exemplo serve para ilustrar como uma HQ pode ser considerada uma fonte histórica. Não é à toa que exista um número cada vez maior de professores que já utilizam ou ao menos consideram a possibilidade do uso de HQs no ensino de História. No entanto, essa utilização ainda é relativamente pequena ou modesta se compararmos com o que já ocorre em outras disciplinas, especialmente Língua Portuguesa e Língua Estrangeira Moderna (Inglês, Espanhol etc.). Nessas disciplinas é frequente o uso de tiras em livros didáticos (seja para fornecer exemplos dos conteúdos trabalhados no corpo dos capítulos, seja como parte de atividades propostas) e em avaliações oficiais como o SARESP; a Prova Brasil e mesmo o ENEM. O mesmo não ocorre nos livros didáticos e avaliações de História. Pelo menos não com a mesma frequência. Uma das razões para que isso ocorra é que tanto Língua Portuguesa quanto Língua Estrangeira Moderna estão na área de Linguagens e Códigos enquanto História está na área de Ciências Humanas e suas tecnologias. As HQs por serem uma linguagem se encaixariam com mais facilidade nessas disciplinas do que na História. Outra razão é que as HQs que possuem ligação mais explícita com os conteúdos das aulas de História seriam narrativas mais longas, cuja reprodução integral em livros didáticos seria inviável, diferentemente do que ocorre com as tiras de humor reproduzidas em livros didáticos de Língua Portuguesa. Cada tira da *Mafalda* ou do *Garfield* se constitui numa narrativa completa que não precisa de mais do que uma sequência de três ou quatro quadros para ser contada. Por sua vez, é impossível reproduzir uma história completa do *Asterix* ou do *Tintim* num livro didático de História.

Geralmente, encontramos a reprodução de uma capa de gibi ou de álbum de quadrinhos (*Asterix*, especialmente) ou de um quadrinho isolado (portanto, retirado do seu contexto original que seria uma sequência de quadros). Quase sempre essa reprodução de uma imagem de HQ é usada apenas para tornar o capítulo mais atraente visualmente (na introdução de um capítulo ou para ilustrar um box). Raramente é usada como parte de uma atividade. Além de *Asterix*, pouquíssimos quadrinhos aparecem nos livros didáticos de História. E quando aparecem, informações equivocadas ou desatualizadas sobre as personagens de HQs e seus respectivos criadores bem como escolhas inapropriadas de imagens costumam aparecer. Walt Disney, produtor de desenhos-animados, costuma ser creditado como o criador do *Tio Patinhas*, apesar de essa ser uma criação do roteirista e desenhista Carl Barks. Heróis de quadrinhos como *Mandrake* e *Fantasma*, que foram populares em décadas passadas, mas que são quase desconhecidos do público atual são mencionados como se fossem conhecidos por todos. Fala-se do *Zé Carioca*, criado pelos estúdios Disney como parte da política da “boa vizinhança” dos Estados Unidos em relação à América Latina durante a Segunda Guerra Mundial, mas são ignoradas as versões posteriores do papagaio que foram produzidas por roteiristas e desenhistas brasileiros para leitores brasileiros e que acentuaram as características ligadas ao estereótipo de malandro. Uma legenda afirma que boa parte dos super-heróis dos quadrinhos norte-americanos foi criada na década de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, mas acompanha uma imagem que traz super-heróis criados nas décadas seguintes (como, por exemplo, o *Homem-Aranha*, criado em 1962, em plena Guerra Fria); o mais apropriado seria mostrar heróis criados na década de 1940 ou capas de gibis lançados naquela época. Seria uma injustiça muito grande dizer que esse uso tímido das HQs nos livros didáticos de História seja resultado de uma suposta má vontade ou incompetência dos autores e editores desses livros. Em geral, para reproduzir a imagem de uma HQ num livro didático, os editores precisam da autorização por escrito dos detentores do *copyright*, ou seja, dos direitos de reprodução daquela HQ, que legalmente falando, é propriedade intelectual. Alguns autores de HQs concedem licença do tipo *Creative Commons*: autorizam de antemão qualquer reprodução de sua obra desde que seja apenas para fins de divulgação, ou sem fins lucrativos. Um livro didático embora possua fins educativos, não pode ser considerado um produto sem fins lucrativos: as editoras de livros didáticos são empresas que se sustentam e



obtêm lucro por meio da venda desses livros. Por isso, geralmente, quando as editoras reproduzem imagens cujos direitos pertencem a terceiros, elas precisam pagar *royalties* aos donos dessas imagens, o que pode encarecer os custos de produção de um livro. Muitas vezes, os editores pretendem incluir determinada imagem num livro didático, que foi sugerida pelo autor do livro, mas não conseguem autorização do detentor do copyright ou desistem de publicá-la quando esse exige um preço muito alto pela imagem. Nesses casos, é frequente que a imagem precise ser substituída rapidamente por outra, que, se tiver temática semelhante, pode manter a legenda escrita para a imagem originalmente proposta, ou exigirá que uma nova legenda seja escrita às pressas.

O destaque dado ao livro didático nesta dissertação se explica porque esse ainda é um dos principais instrumentos utilizados pelos professores no ensino de História (se não for o principal). Há professores que se gabam de não usar livros didáticos, mas que reproduzem trechos de diferentes livros didáticos em suas aulas, seja transcrevendo esses trechos na lousa ou em exposições de slides, seja distribuindo cópias xerox. Mesmo em escolas onde não se adotam livros didáticos, encontramos apostilas, que nada mais são do que apenas mais uma forma de apresentar textos didáticos, acompanhados de alguma iconografia, no suporte papel ou mídia impressa. Geralmente, são raras as vezes em que as HQs aparecem na aula de História, quando aparecem é “pegando carona” no livro didático.

## 2. *HQs Divulgando a História*

Na verdade, os editores de revistas em quadrinhos perceberam o potencial das HQs para a divulgação de informações ligadas a fatos e acontecimentos históricos muito antes dos editores de livros didáticos. Como observou Waldomiro Vergueiro:

“(...) a percepção de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimentos específicos, ou seja, desempenhando uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era corrente no meio ‘quadrinhístico’ desde muito antes de seu ‘descobrimento’ pelos estudiosos da comunicação. As primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como *True Comics*, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics*, editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos<sup>68</sup>.”

Tais revistas inspiraram o lançamento de revistas em quadrinhos de temática semelhante também no Brasil. Adolfo Aizen, proprietário da EBAL, que a partir da década de 1930 lançou diversas publicações que traziam na forma de quadrinhos biografias de personalidades históricas e a reconstituição de grandes acontecimentos históricos. Tratava-se de uma estratégia para diminuir a oposição que as HQs ainda enfrentavam por parte de políticos, educadores e do clero da Igreja Católica. Segundo Gonçalo Junior:

“(...) Aizen decidiu se aproximar dos críticos para lhes mostrar o quanto havia de ideias preconcebidas sobre os quadrinhos - pelo menos em relação ao que lê editava. Desde os primeiros tempos do *Suplemento Juvenil* [lançado em 1934, como encarte do jornal carioca *A Nação*], ele fizera alguns lançamentos com o objetivo exclusivo de mostrar que os quadrinhos, quando traziam temas educativos em linguagem atraente para as crianças, poderiam ser usados como complemento na formação escolar. Já em 1939 e 1940, Aizen produziu os álbuns *Grandes Figuras do Brasil*, em dois volumes. A ideia

---

<sup>68</sup> VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.) *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed., 2ª reimpressão - São Paulo:Contexto,2008. – (Coleção Como usar na sala de aula), p.17

do álbum surgiu enquanto se debatia a série de artigos do padre Arlindo Vieira contra os quadrinhos. O editor esperava que, ao usar os quadrinhos para ajudar as crianças a conhecer a história do país e seus principais personagens, enfraqueceria os argumentos do padre<sup>69</sup>.”

Outra iniciativa pioneira, pouco anterior a de Aizen, foi feita pela equipe da *Gazetinha*, suplemento infantil do jornal paulista *A Gazeta*, de propriedade de Casper Líbero (1889-1943): o álbum *História do Brasil em quadrinhos*, desenhada por Messias de Melo (1904-1994). Curiosamente, embora Messias de Melo tenha produzido várias HQs e ilustrações de temática histórica, seus trabalhos mais populares foram as charges sobre futebol publicadas durante muitos anos na *Gazeta Esportiva*, para qual teria criado conhecidos personagens símbolos dos clubes paulistas: o *Santo Paulo* (São Paulo Futebol Clube), o *Periquito* (Palmeiras), o *Mosqueteiro* (Corinthians) e a *Macaca* (Ponte Preta).

### 3. A História do Brasil segundo as Revistas da Ebal

A revista *Epopéia*, lançada pela EBAL em 1952, publicava aventuras de época, geralmente adaptações de romances juvenis e filmes épicos, trazendo personagens baseados em figuras históricas como Espártaco, Guilherme Tell e Marco Pólo. Começou publicando apenas tradução de material importado, mas logo começou a trazer material roteirizado e desenhado no Brasil. Em geral, o material de procedência brasileira publicado em *Epopéia* era a reconstituição de episódios da História do Brasil. A edição de número 42, lançada em janeiro de 1956, trazia uma HQ sobre a Retirada da Laguna, um dos episódios mais sangrentos da Guerra do Paraguai. A HQ desenhada por Gutenberg Monteiro foi baseada no livro *A Retirada da Laguna*, escrito por uma das testemunhas do episódio, o Visconde de Taunay, ou melhor, Alfredo Maria Adriano d'Óscragnole Taunay, que antes de receber o título de visconde, trabalhou com engenheiro militar durante a Guerra do Paraguai. A HQ procurou preservar o máximo possível do texto original do livro de Visconde de Taunay, publicado pela primeira vez em 1869.

---

<sup>69</sup> GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*, 1933-64. São Paulo: companhia das Letras, 2004, p.122.

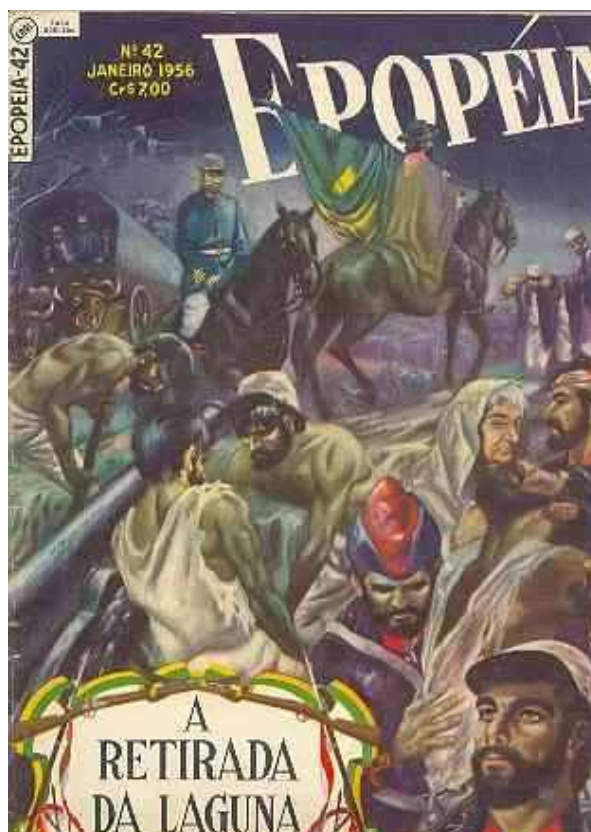


Figura 06. Capa do número 46 da revista *Epopéia*, janeiro de 1956. Adaptação de *A Retirada da Laguna*, livro escrito pelo Visconde de Taunay sobre episódio da Guerra do Paraguai.

Fonte: <http://guiaebal.com/>

Duas publicações regulares da EBAL traziam biografias de personalidades históricas: *Grandes Figuras em Quadrinhos* e *Biografias em Quadrinhos*. A primeira era inteiramente criada no Brasil e trazia biografias de personalidades brasileiras (Marechal Rondon, cuja vida foi tema do primeiro número lançado em agosto de 1957, Oswaldo Cruz; Padre Anchieta, Getúlio Vargas, Tiradentes dentre outros). A segunda trazia traduções de HQs norte-americanas sobre personalidades da história dos Estados Unidos (Abraham Lincoln, Henry Ford e outros) e da História Geral (Cristóvão Colombo, que foi tema do primeiro número lançado em novembro de 1958, Mahatma Gandhi e outros).

Essas revistas podiam não vender tanto quanto outras publicadas pela EBAL na mesma época (títulos de maior apelo comercial como *Batman* e *Tarzan*, por exemplo), mas traziam respeitabilidade à empresa e ajudavam Aizen a estabelecer