

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE – UFF  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DO NOROESTE FLUMINENSE – INFES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO

LUCAS CAMPOS CRISOSTOMO

**MAPEAMENTO DO PERCURSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ATRAVÉS  
DO TEMPO E SUA RELAÇÃO COM O CONTEXTO EDUCACIONAL**

Santo Antônio de Pádua - RJ  
Julho de 2019

LUCAS CAMPOS CRISOSTOMO

**MAPEAMENTO DO PERCURSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ATRAVÉS  
DO TEMPO E SUA RELAÇÃO COM O CONTEXTO EDUCACIONAL**

Dissertação apresentada à banca da Universidade Federal Fluminense - UFF, como parte das exigências para a obtenção do título de mestre em Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Costa de Paiva

Santo Antônio de Pádua - RJ

Julho de 2019

LUCAS CAMPOS CRISOSTOMO

**MAPEAMENTO DO PERCURSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ATRAVÉS  
DO TEMPO E SUA RELAÇÃO COM O CONTEXTO EDUCACIONAL**

Dissertação apresentada à banca da Universidade Federal Fluminense - UFF, como parte das exigências para a obtenção do título de mestre em Ensino.

Defesa em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Banca examinadora

---

Prof. Dr. Daniel Costa de Paiva (Orientador).  
UFF

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Adriana Rocha Bruno  
UFJF

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Amanda Luisa dos S. Pereira  
UNIP

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maria Goretti Rodrigues  
UFF

Santo Antônio de Pádua - RJ  
Julho de 2019

## **AGRADECIMENTOS**

Começo agradecendo a Deus pelo dom da vida. Gostaria de agradecer à minha família, em especial minha avó Clair, que mesmo sempre reclamando do montante gasto e do espaço ocupado pelas revistas em quadrinhos em sua casa, me ensinou desde cedo a ser fascinado por boas e envolventes histórias. Agradeço também a todos meus alunos, que a cada aula, me ensinam a ser um profissional e um ser humano melhor.

Agradeço imensamente a toda equipe do mestrado em Ensino do INFES-UFF, em especial ao meu orientador, o querido prof. Dr. Daniel Costa de Paiva, cujo aprendizado e as boas conversas levarei com carinho na memória e em minha prática docente. Agradeço aos professores da banca, pelas dicas e apontamentos, que engrandeceram este humilde trabalho, transformando-o em algo que eu nunca conseguiria produzir sozinho. Agradeço a todos os colegas de turma, em especial os colegas de orientação Francisco e Lygia, pelo aprendizado compartilhado. Por último, mas não menos importante, agradeço a minha maior fonte de inspiração e apoio, minha esposa Josiana, que sempre esteve ao meu lado, me incentivando nos momentos mais árduos desta caminhada. Dedico este trabalho para você, meu amor.

## **Resumo**

As histórias em quadrinhos (HQ's) são uma das manifestações artísticas e culturais mais conhecidas em todo mundo. Atualmente, as HQ's fazem parte do nosso cotidiano: estão presentes em bancas e livrarias ao redor do mundo e espalharam sua popularidade para outras mídias, como o cinema, a televisão e os jogos. Atualmente, os quadrinhos vêm se relacionando com o mundo educacional. A discussão sobre o uso das HQ's nos processos de ensino e aprendizagem vem rendendo excelentes trabalhos acadêmicos e cada vez mais as salas de aula vem incorporando a linguagem dos quadrinhos em seu cotidiano. A capacidade de se usar uma linguagem tão dinâmica como recurso de ensino vem atraindo cada vez mais estudiosos para o tema. Este trabalho se propõe a analisar a origem das histórias em quadrinhos, sua trajetória no mundo acadêmico e, principalmente, sua aplicação na educação, como mecanismo nos processos de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Educação; Ensino; Aprendizagem.

## **Abstract**

Comics are one of the most well-known artistic and cultural manifestations in the world. Today, comics are part of our daily lives: they are present in newsstands and bookstores around the world and have spread their popularity to other media, such as movies, television and games. Today, comics are related to the educational world. The discussion about the use of comics in the process of teaching and learning has yielded excellent academic work and more and more classrooms have incorporated the language of comics in their daily lives. The ability to use such dynamic language as a teaching resource has attracted more and more scholars to the subject. This work aims to analyze the origin of comics, its trajectory in the academic world and, especially, its application in education, as a mechanism in the teaching and learning process.

**Keywords:** Comics; Education; Teaching; Learning.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	9
2. QUADRINHOS: CONCEITO E BREVE HISTÓRICO.....	12
2.1. Conceituando quadrinhos .....	12
2.2. A história das histórias em quadrinhos .....	22
2.2.1. A ‘pré-história’ dos quadrinhos.....	23
2.2.2 – A gênese dos quadrinhos modernos .....	28
2.2.3. A era heroica .....	35
2.2.4. A guerra, a crise e a renascença dos quadrinhos. ....	43
3. OS QUADRINHOS NO MUNDO ACADÊMICO .....	69
4. QUADRINHOS E EDUCAÇÃO.....	73
5. METODOLOGIA.....	78
6. CONTRIBUIÇÕES.....	91
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	93
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	98
APÊNDICE 1 .....	101
APÊNDICE 2 .....	103
APÊNDICE 3 .....	104

## Lista de Figuras

1.	Capa de Avengers número 1. Os quadrinhos americanos.....	13
2.	Capa de Dragon Ball número 1. ....	13
3.	Capa de Asterix: le tour de Gaule, um dos mais famosos.....	14
4.	Capa da Revista Ilustrada, um dos principais jornais satíricos.....	15
5.	Cartum de Quino.....	16
6.	Tira de Hagar, o Horrível.....	16
7.	Os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.....	21
8.	Propaganda contra Marinho Lutero, datada de 1630.....	23
9.	Página de Historie de M. Jabot, de 1833.....	25
10.	Charge de Angelo Agostini sobre a Guerra de Canudos.....	26
11.	Yellow Kid, de Richard F. Outcault.....	28
12.	Little Nemo in Slumberland.....	29
13.	A primeira edição da revista O Tico-Tico.....	30
14.	Tintim e Milu.....	31
15.	Um quadro extraído das histórias de Flash Gordon.....	33
16.	Norakuro, de Suisho Tagawa.....	34
17.	Action Comics número 1.....	36
18.	Detective Comics 27.....	38
19.	Capa de Marvel Comics número 1.....	40
20.	The Spirit, de Will Eisner.....	44
21.	Capa de Captain América Comics número 1.....	47
22.	Página de Army Motors.....	47
23.	Capa de Crime Suspensstories número 22.....	48
24.	Quadrinhos sendo queimados.....	50
25.	O selo do Comics Code Authority.....	51
26.	Capa de Shintakarajima.....	53
27.	Detalhe da primeira tira publicado por Maurício de Sousa.....	54
28.	Mafalda, com seu humor ácido e crítico.....	55
29.	Capa da primeira edição da Liga da Justiça da América.....	57
30.	Página de Amazing Spider-Man número 96.....	59
31.	Detalhe de um quadrinho de Maus.....	60
32.	Os protagonistas de Watchmen: Ozymandias, Srta. Júpiter.....	63
33.	O início dos capítulos de 'A queda de Murdock.....	64
34.	o embate entre Batman e Superman.....	66
35.	Jayne Cortez, Reinaldo Oliveira, Syllas Rosberg.....	70
36.	Quadrinhos encontrados nas provas do ENEM.....	73
37.	Tirinha satirizando o mau uso dos quadrinhos em provas. ....	74
38.	Alunos regulares: Você gosta de usar o livro didático.....	80
39.	Alunos esporádicos: Você gosta de usar o livro didático.....	80
40.	Alunos regulares: Como você avalia o livro didático.....	81
41.	Alunos esporádicos: Como você avalia o livro didático.....	81
42.	Alunos regulares: Em comparação a estrutura do livro didático.....	84
43.	Alunos esporádicos: Em comparação a estrutura do livro didático.....	84
44.	Alunos regulares: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos.....	85
45.	Alunos esporádicos: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos.....	86



## 1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma das mais longevas e populares manifestações artísticas e culturais da história da humanidade. Sua linguagem dinâmica, a variedade de títulos e sua acessibilidade fazem das histórias em quadrinhos (HQ's) um expoente cultural de muito sucesso ao redor do mundo. Se antes as HQ's eram taxadas pelos críticos como mero entretenimento infantil, hoje ocupam lugar de destaque. Suas histórias influenciam outras mídias, como a literatura, os vídeo games, a televisão e principalmente o cinema. Para se ter ideia deste sucesso, somente os filmes do *Marvel Studios*, que adaptam as histórias em quadrinhos da editora estadunidense *Marvel Comics* para o cinema, já faturaram mais de vinte bilhões de dólares com bilheteria, sendo a responsável por produzir 21% das cem maiores bilheterias da história do cinema<sup>1</sup>.

Além do grandioso sucesso e da crescente influência sobre demais mídias, outro fenômeno envolvendo as histórias em quadrinhos vem recebendo destaque: sua relação com o meio acadêmico e, principalmente, com a educação. É cada vez maior o número de pesquisas e eventos acadêmicos que abordam os quadrinhos, sua linguagem e a relação com a educação.

No Brasil, a relação entre quadrinhos e educação é amparada legalmente<sup>2</sup> e é muito comum vermos livros didáticos de todas as séries e disciplinas que estampam ao longo de suas páginas tirinhas, charges e os mais variados personagens do extenso universo das HQ's. No entanto, apesar do incentivo e da presença nos livros didáticos, o que se percebe na prática é algo bem diferente. Falar da relação entre os quadrinhos e a educação ainda é um árduo desafio e utilizar este recurso de forma correta e eficaz se mostra algo ainda mais trabalhoso. Infelizmente, o quadrinho ainda é muito criticado dentro das escolas e muitas vezes são erroneamente utilizados em sala de aula, por professores despreparados, que ignoram as singularidades e potencialidades das HQ's. Editoras inserem quadrinhos ao longo de diversos livros didáticos, mas as delegam uma função de mera ilustração, desmerecendo suas competências e potencialidades. Ademais, a linguagem dos quadrinhos ainda é vista com enorme preconceito no meio educacional e muitos associam de forma pejorativa os quadrinhos a uma forma de literatura exclusivamente infantil. Sim, diversos quadrinhos são feitos para crianças, mas não somente para elas.

Esta inegável popularidade dos quadrinhos, no entanto, talvez tenha sido também responsável por uma espécie de “desconfiança” quanto aos efeitos

---

<sup>1</sup>Disponível em: <https://legiaodosherois.uol.com.br/2019/grafico-mostra-como-os-filmes-da-marvel-dominam-a-lista-das-100-maiores-bilheterias-do-cinema.html>, acesso em junho de 2019.

<sup>2</sup> Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) estimulam a utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula.

que elas poderiam provocar em seus leitores. Por representarem um meio de comunicação de vasto consumo e com conteúdo, até os dias de hoje, majoritariamente direcionado às crianças e jovens, as HQS cedo se tornaram objeto de restrição, condenadas por muitos pais e professores do mundo inteiro. De maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores. (VERGUEIRO *in*:VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.8).

Faz-se necessário romper com esta lógica retrógrada que desqualifica as histórias em quadrinhos. Este trabalho visa analisar, de forma criteriosa, a linguagem dos quadrinhos, sua história e seus benefícios enquanto recurso didático nas relações de ensino e aprendizagem.

Diversas pesquisas acadêmicas abordam a relação entre quadrinhos e educação. Nos dias de hoje, é extremamente relevante pesquisar e buscar alternativas que visem melhorias para o caótico cenário da educação brasileira, que há tempos clama por mudanças.

Segundo dados do Banco Mundial<sup>3</sup>, cerca de 52% dos jovens brasileiros entre 19 e 25 anos perderam o interesse pela escola; 25% dos adolescentes brasileiros, entre 15 e 17 anos abandonam a escola anualmente; mais de 11 milhões de jovens no país não estudam e, por conta da falta de formação adequada, não conseguem ingressar no mercado de trabalho. Em um país com mais de 11 milhões de analfabetos, onde apenas 43% da população com mais de 25 cursou o ensino médio completo, se faz necessário debruçar-se sobre as problemáticas da educação, em busca de alternativas para os desafios existentes.

Este trabalho se propõe a apresentar as histórias em quadrinhos e sua linguagem como uma possível alternativa para os atuais desafios relacionados à educação no país.

Considerando um cenário com alto montante financeiro de vendas dos quadrinhos, neste trabalho se busca identificar quais são os motivos do sucesso e o potencial para adaptação em sala de aula. Certamente que a simplificação do uso deste tipo de recurso é algo identificado com alta frequência, quando a população prefere classificar os quadrinhos como algo para o público infantil, enquanto os resultados do mercado demonstram alta aquisição por jovens e adultos. Feiras e encontros temáticos são muito comuns mundo afora. O Brasil, por exemplo, é sede da *Comic Con XP*, maior evento de quadrinhos da América Latina, que anualmente gera cifras milionárias, desde sua criação, no ano de 2013.

A partir da análise de mercado, a experimentação em sala de aula de quadrinhos com reconhecido sucesso vai ser combinada com produções autorais em públicos distintos na busca pela contribuição principal do trabalho, qual seja desmistificar e demonstrar o potencial

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://istoe.com.br/uma-nova-e-preocupante-evasao-escolar/>, acesso em maio de 2018.

dos quadrinhos como recurso didático valioso tanto para o aprendizado como para aumento da motivação e interesse dos alunos.

A organização do texto passa pelo capítulo 2 com apresentação de um breve histórico e tipos dos quadrinhos. No capítulo 3 tem-se a discussão sobre a relação entre quadrinhos e o mundo acadêmico. A seguir, no capítulo 4, estão exemplos de trabalhos que aplicam quadrinhos em contextos educacionais. No capítulo 5 está o detalhamento da proposta deste trabalho, assim como as produções e resultados obtidos e, por fim as considerações finais no sexto capítulo.

## 2. QUADRINHOS: CONCEITO E BREVE HISTÓRICO

Este capítulo apresenta inicialmente alguns conceitos importantes para o entendimento dos quadrinhos e logo após, 4 subseções abordando diferentes vertentes da história das HQ's.

### 2.1. Conceituando quadrinhos

O que é história em quadrinhos? Apesar da popularidade, é difícil encontrar um consenso sobre o que é história em quadrinhos. O pesquisador estadunidense Scott McCloud (2006), possui uma definição interessante sobre o que é HQ. Para ele

O meio que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa ideia simples: a ideia de posicionar uma imagem após a outra para ilustrar a passagem de tempo. (...) Para compreendermos quadrinhos, devemos superar forma e conteúdo e ver de olhos abertos como outras eras usaram essa mesma ideia com fins esplêndidos (MCCLOUD, 2006, p.1).

A análise de McCloud representa bem a dinâmica e o funcionamento da linguagem dos quadrinhos. No entanto, para que possamos aplicar os quadrinhos e sua linguagem em sala de aula é de suma importância conhecer os elementos que compõem sua linguagem. Em sua obra 'A leitura dos quadrinhos' (2014) o pesquisador Paulo Ramos apresenta as principais características da linguagem das HQ's.

Ramos inicia sua análise sobre os quadrinhos (2014, p.20), classificando esta linguagem como um hipergênero que engloba outros gêneros, cada qual com suas particularidades. Buscando enumerar estes gêneros, Ramos (2014, p.21) os divide em três grandes grupos: o primeiro grupo, que aborda de forma mais abrangente todas as produções que se utilizam da linguagem dos quadrinhos; o segundo grupo, que abrange as charges e cartuns, e por fim o terceiro grupo, ligado às tiras em quadrinhos.

O primeiro grupo apresentado por Ramos (2014) engloba de forma ampla os quadrinhos. Para ele, neste primeiro grupo está englobada toda a produção de quadrinhos, de forma bem ampla e geral, como um grande rótulo, classificando esta linguagem. (2014, p.20) É dentro deste amplo grupo que podemos inserir as mais diversas histórias. Desde as séries de histórias em quadrinhos americanas (figura 1), os mangás japoneses (figura 2) e também as séries de histórias em quadrinhos europeias (figura 3). Estes quadrinhos, apesar de possuírem algumas singularidades, apresentam características em comum, como a linguagem utilizada, o formato de produção, de distribuição e a periodicidade de publicação, que os diferenciam das tiras e charges.



Figura 1 - Capa de *Avengers* número 1. Os quadrinhos americanos, em especial os de super-herói, seguem o mesmo padrão de produção e distribuição. Fonte: Catraca Livre(2011).



Figura 2 - Capa de *Dragon Ball* número 1, um dos mangás mais famosos do Japão. Fonte: Word Press (2010).



Figura 3 - Capa de *Asterix: Le tour de Gaule*, um dos mais famosos quadrinhos europeus de todos os tempos.  
Fonte: Bedetheque (2018).

O segundo grupo apresentado por Ramos (2014) é o das charges (figura 4) e cartuns (figura 5). Ao analisar as charges, o autor afirma que

A charge é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo uma relação intertextual. Os políticos brasileiros costumam ser grande fonte de inspiração (não é por acaso que a charge costuma aparecer na parte de política ou de opinião dos jornais) (RAMOS, 2014, p.21).

A charge se propõe a abordar temas vinculados ao mundo real, ao noticiário político de uma determinada localidade, seja uma cidade, um estado ou país e a fatos presentes em seu cotidiano. Para compreender a mensagem de uma charge é necessário possuir conhecimento prévio sobre a situação de determinada localidade, sobre a sociedade que está nela sendo retratada e também conhecer a personagem que está sendo representada.

Um dos mecanismos mais empregados pelos chargistas é o uso das caricaturas, para mostrar a personagem tema das charges. Já que as charges trazem personalidades reais do cenário político, econômico e/ou social de determinada localidade, o uso das caricaturas se torna um elemento que auxilia na criação do humor e na transmissão da mensagem das charges, além de satirizar a personalidade envolvida. No Brasil, as charges são instrumento de crítica política desde os tempos de império.

Ao analisar o surgimento das caricaturas e sua relação com as charges, o pesquisador Thiago Modenesi (2017) afirma que:

As caricaturas e charges têm sua origem na Europa. Caricatura vem do verbo ‘*caricare*’ que significa exagerar, em italiano. Foi utilizada pela primeira vez

quando os irmãos Agostini e Annibali Carraci tiveram sua obra chamada de *'ritratini carichi'* através dos comentários de A. Mosini que significou chama-las de retratos carregados e fez uma referência à forma como os artistas retrataram pessoas comuns das ruas de Bolonha. A caricatura trabalha com exagero de um indivíduo ou situação. (MODENESI, 2017, p.33).

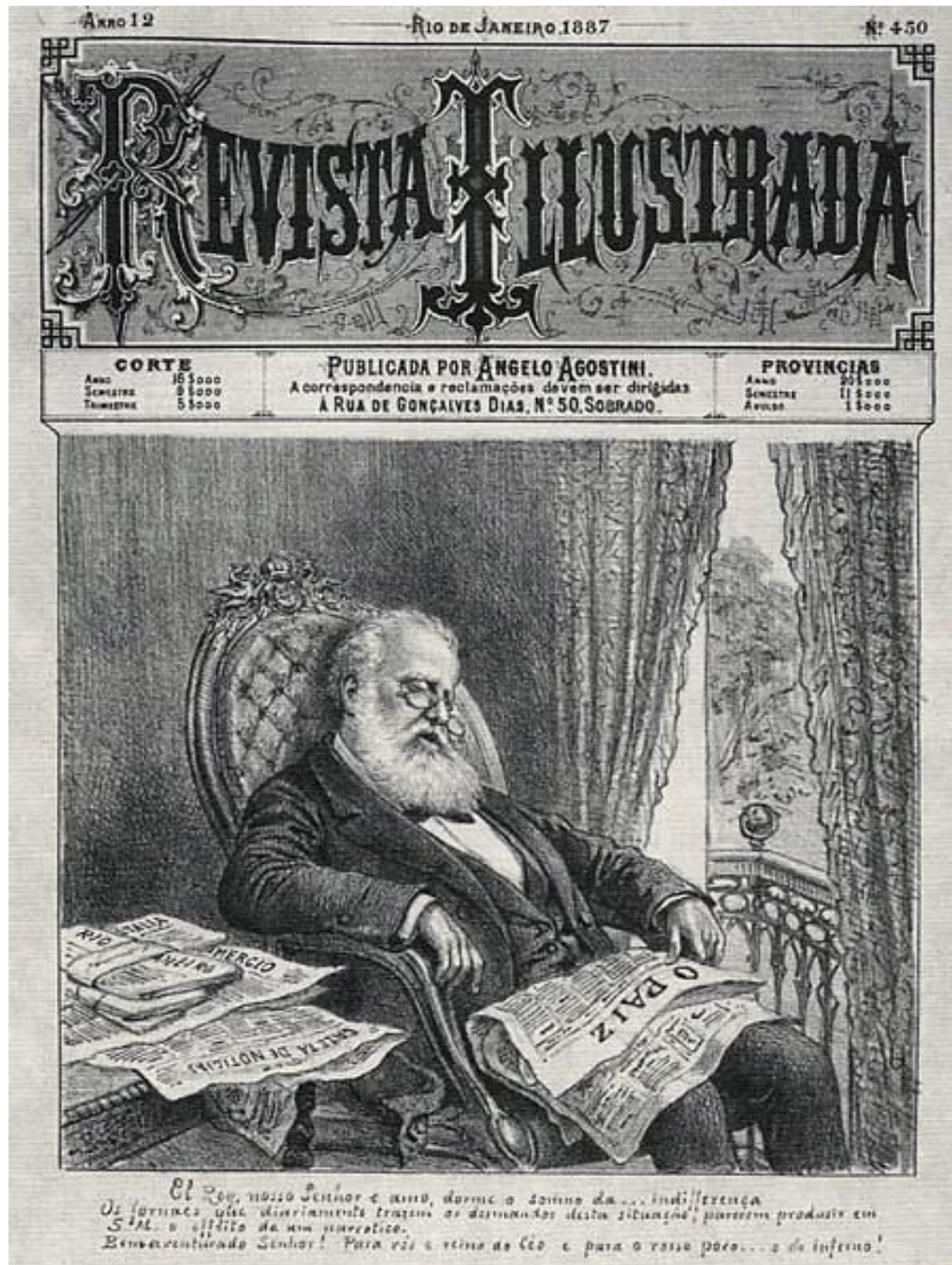


Figura 4 - Capa da Revista Illustrada, um dos principais jornais satíricos que circulava nos tempos de Brasil Império. Fonte: Acervo Handler (2018).

O cartum é muito parecido com a charge em seu formato, exceto por um motivo: não está vinculado a um fato presente no noticiário (RAMOS, 2014, p.23). Esta é a diferença mais

marcante entre estes dois grupos de quadrinhos. Se é vinculado a algum assunto do âmbito político, econômico e/ou social é uma charge; se não, é um cartum.



Figura 5 - Cartum de Quino. Fonte: Tendimag (2001).

O terceiro grupo é o das tiras (figura 6). Ramos (2014, p.25) classifica as tiras em dois grupos: tiras cômicas e tiras seriadas. As tiras cômicas, como o próprio nome sugere, abordam temáticas centradas em provocar o humor no leitor. Já as tiras seriadas narram histórias em partes, utilizando um mecanismo semelhante com o utilizado nas novelas e nas séries de televisão. Segundo Paulo Ramos “cada tira traz um capítulo diário interligado a uma trama maior. Se as tiras forem acompanhadas em sequência, funcionam como uma história em quadrinhos mais longa. É muito comum o material ser reunido posteriormente na forma de revistas ou livros.” (RAMOS, 2014, p.26).





Figura 6 - Tira de Hagar, o Horrível.  
 Fonte: Arteemanhasda língua (2001).

Após agrupar os quadrinhos, Paulo Ramos (2014) apresenta os elementos que compõem esta linguagem, apresentando suas principais características.

O instrumento utilizado para representar a fala e o pensamento dos personagens nas histórias em quadrinhos é o balão. Segundo Ramos (2014, p.34) o balão é o recurso que talvez seja mais característico da linguagem dos quadrinhos, apesar de não ter sido criado por nenhum quadrinista. O autor nos informa que os maias já utilizavam um recurso semelhante em suas obras artísticas. Ao analisar a função do balão em uma história em quadrinhos, Ramos nos informa da importância de se compreender o desenho do balão, pois este indica a forma com que o personagem está se comunicando ou pensando. “O recurso gráfico seria uma representação da fala ou pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional.” (RAMOS, 2014, p.33).

Ainda segundo Ramos (2014, p.43), o elemento que está intimamente associado ao balão é o apêndice, que nada mais é que a extensão do corpo do balão, que aponta para o transmissor da mensagem. Certamente, sem o apêndice, a compreensão de uma história em quadrinhos estaria seriamente comprometida.

Outro elemento importante para a compreensão da linguagem dos quadrinhos é a letra. Ao escrever uma história, muitos quadrinistas utilizam a grafia das letras para mesclar elementos, produzindo uma metalinguagem que enriquece a narrativa de um quadrinho. Para Ramos (2014, p.56), ao mesclar elementos na escrita das letras em um quadrinho, o autor está gerando uma hibridização de signos visuais e signos verbais escritos. Tal hibridização proporciona múltiplas possibilidades para enriquecer a narrativa dos quadrinhos.

O formato da letra também pode ser usado para representar características do personagem ou da nacionalidade dele. Os recursos de informática permitem

um leque vasto de caracteres a serem utilizados, cada um indicando um elemento expressivo diferente, evidenciado pelo contexto da história. (RAMOS, 2014, p.58).

Outro recurso muito característico e bastante utilizado nas histórias em quadrinhos são as onomatopeias. Ramos (2014, p.78) destaca que não há limites para o uso deste recurso, que se propõe a representar os sons da história. A criatividade dos quadrinistas é o limite. Hoje, muitíssimo utilizada em diversas histórias, às onomatopeias estão presentes nos quadrinhos para se adaptar a mudanças sensoriais trazidas pelo cinema. “Uma das curiosidades é que as onomatopeias teriam ganhado força e se consolidado como recurso de linguagem nos quadrinhos a reboque do cinema falado, surgido em 1927. No período em que os filmes eram mudos, o uso delas era tímido nos quadrinhos.” (RAMOS, 2014, p.83).

As cores também são um elemento importante para a linguagem dos quadrinhos, influenciando diretamente na arte e na narrativa de diversas histórias.

Há uma série de informações nos quadrinhos que são transmitidas por meio de signos plásticos, indicadores de cor. O Incrível Hulk é verde. O Lanterna Verde também. O Capitão América tem uniforme com as cores da bandeira norte-americana. O vestido da Mônica é vermelho. Os Smurfs (ou Strunfs, como foram batizados no Brasil na década de 1970) são conhecidos por serem todos azuis. A cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto e branco. (RAMOS, 2014, p.84).

Outro elemento que influencia na arte dos quadrinhos é o estilo de desenho. A forma como o artista retrata os personagens ao longo da narrativa diz muito sobre como será o desenrolar da história. Ramos (2014, p.123) nos informa que é o gênero do quadrinho que exerce influência sobre a arte que é apresentada no decorrer da história. Texto e imagem devem ser uníssonos para o desenvolvimento de um bom quadrinho.

É preciso haver um casamento entre desenho e assunto abordado. O produtor da história deve ter cuidado de adaptar os diálogos ao estereótipo adotado. Do contrário, pode-se criar uma sequência inverossímil aos olhos do leitor. A não ser que a fuga do rótulo seja intencional por algum motivo, como nas situações que mesclam estereótipos para confundir o leitor. (RAMOS, 2014, p.125).

O enquadramento das histórias também é fundamental para o desenvolvimento de uma boa narrativa em quadrinhos. Para que haja fluidez no desenrolar da história, a vinheta é um elemento fundamental. Para Waldomiro Vergueiro (2014, p. 35):

O quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso quer dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que

o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. (VERGUEIRO *in*: VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.35).

Ramos (2014, p.91) afirma que a escolha da vinheta ideal depende do objetivo do autor com a história que será contada. Desde modelos mais tradicionais até formas irreverentes, as vinhetas são utilizadas de diversas formas, visando enriquecer a narrativa.

Os personagens também são de suma importância para a linguagem dos quadrinhos, pois são os condutores da narrativa na grande maioria dos casos. Para Ramos (2014):

A ação da narrativa, não só a dos quadrinhos, é conduzida por intermédio dos personagens. Eles funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história. Nos quadrinhos, parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelo movimento dos seres desenhados. (RAMOS, 2014, p.107).

Segundo Cagnin (2015) os personagens de quadrinhos carregam consigo características de rápida identificação, o que facilita a leitura:

As personagens dos faroestes, dos policiais e os heróis e super heróis envolvidas na dicotômica luta do bem contra o mal, são distinguidos por diferentes traços de desenho. O bem é o mocinho, o protagonista da história, bonito, bem apessoado, forte, trajes claros; os super heróis são, em acréscimos musculosos, com indumentária exclusiva em que não falta a máscara e a capa. Em oposição, o mal, os bandidos e a gangue, são feios, mal-encarados, rostos e olhares ameaçadores, roupas escuras ou pretas. (CAGNIN, 2015, p.60).

O espaço e o tempo são outros dois elementos fundamentais para a compreensão da linguagem dos quadrinhos. Ao analisar a noção de espaço nos quadrinhos, Ramos (2014) afirma que:

O espaço varia: pode ser uma imagem de paisagem ou até do espaço sideral. Em geral, utiliza personagens para poder contar a narrativa e é cercado pela linha de contorno. (embora existam casos, já vistos, de quadrinhos sem a linha). Os quadrinhos possibilitam a percepção de uma série de elementos, como distância, proporção, volume. A percepção visual permite observar também que há diferentes planos e ângulos possíveis. A referência, em geral, é o corpo do ser humano, mesmo que seja representado de maneira caricata. (RAMOS, 2014, p.136).

Ao analisar a questão do tempo nas histórias em quadrinhos, Cagnin (2015, p.72) destaca sua importância e seus aspectos polissêmicos. Para o autor, a noção de tempo na linguagem dos quadrinhos é múltipla e pode abranger desde o tempo enquanto sequência narrativa, enquanto era, enquanto período histórico, enquanto tempo meteorológico e até mesmo o tempo astronômico. No entanto, o autor destaca uma noção de tempo que diferencia os quadrinhos de qualquer outra narrativa: o tempo de leitura.

Na disposição linear dos quadros em sequência, embora tenhamos todos diante da vista, a leitura vai caminhando, não forçada como no cinema, mas na medida e desejo do leitor. Um mesmo quadrinho, à medida que a leitura caminha, passa, então, pelos três tempos: é passado depois que foi lido; é presente no momento em que é lido e é futuro enquanto não for lido. O quadrinho é elíptico, porque não se realiza não se atualiza, e nunca terá um presente: ou será futuro ou será passado. (CAGNIN, 2015, p.74).

Elemento muito relacionado ao tempo nos quadrinhos, os hiatos também são um mecanismo que caracteriza esta linguagem. Os hiatos são os espaços existentes entre os quadros. Ao analisar os espaços entre os quadrinhos, Ramos (2014) reforça a importância do leitor nas formas de compreensão do processo. Sobre o leitor de quadrinhos e sua relação com os hiatos, o autor afirma que:

Este articula sociocognitivamente, entre uma vinheta e outra, elementos coesivos visuais. Se o personagem aparecer numa vinheta, digamos, sentado e, na seguinte, em pé, a leitura sugerida pelo corte entre os quadrinhos é que a pessoa representada se levantou. A interferência foi possível por meio da recuperação do objeto de discurso visual, manifestado na figura do personagem. (RAMOS, 2014, p.148).

Para serem utilizados como um recurso didático nos processos de ensino e aprendizagem, os quadrinhos e sua linguagem devem ser bem compreendidos por alunos e, principalmente, pelos professores, que estão dispostos a aliar as HQ's ao ensino, para que haja um melhor entendimento e, conseqüentemente, uma melhor aplicação em sala de aula, gerando os resultados almejados.

Vergueiro (2014) salienta a importância do conhecimento do professor neste processo. Para o autor:

Na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis. (VERGUEIRO *in*:VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.29).

O conhecimento e a compreensão dos elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos são de extrema importância para que haja o que Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.31) chama de alfabetização necessária. Tal alfabetização se mostra fundamental para conhecer a linguagem dos quadrinhos e utilizá-la no meio educacional.

A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização. Em primeiro lugar, nota-se que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois signos: o visual e o verbal. [...] Ligados a cada um dos códigos, os autores de HQs, ao longo dos anos, foram desenvolvendo e aplicando elementos que passaram a fazer parte integrante da linguagem específica do gênero, permitindo-lhes atingir a rapidez de comunicação exigida por um meio de comunicação de massa por excelência. (VERGUEIRO in: VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.31).

O argumento de Vergueiro serve como um alicerce, mas podemos ir além, afirmando que o letramento na linguagem dos quadrinhos também é extremamente necessário, uma vez que este permite um aprofundamento nas peculiaridades da linguagem, codificando o real significado de sua mensagem e compreendendo as conexões com o cotidiano em que o leitor se encontra inserido.



Figura 5 - Os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.  
Fonte: Autoria Própria.

Conhecendo os elementos característicos e passando pela alfabetização e o letramento necessários dentro da linguagem dos quadrinhos, o professor se encontra alicerçado para utilizar as HQ's em sala de aula. Tal recurso tende a dinamizar e melhorar a qualidade das aulas. As possibilidades, segundo Vergueiro (2014, p.29) são infinitas.

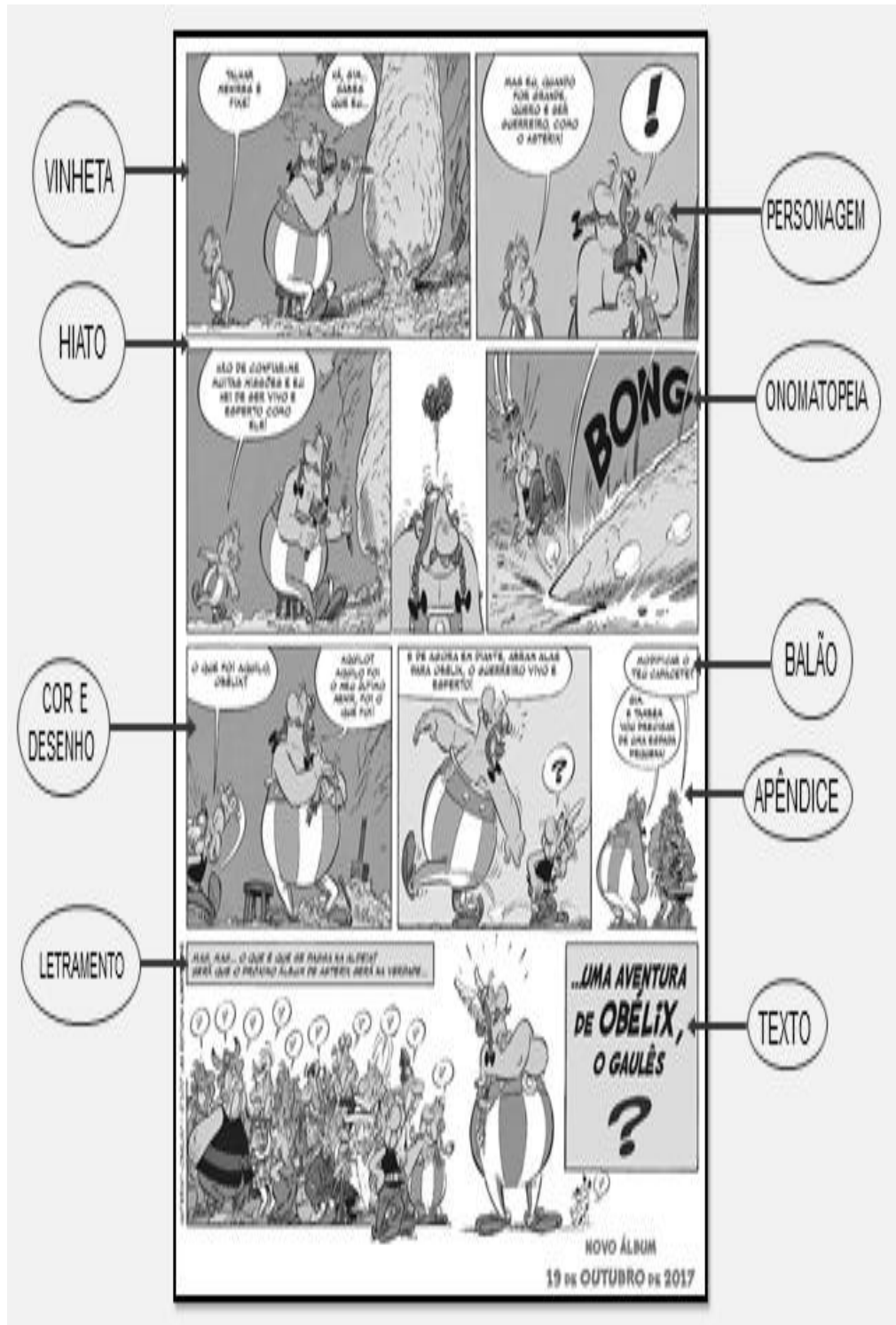


Figura 6: Dentro desta página de *Asterix*, temos um exemplo da aplicação de todos os elementos que compõem a linguagem das HQ's. Fonte: Autoria própria.

## 2.2.A história das histórias em quadrinhos

Como surgiram os quadrinhos? Qual a sua trajetória ao longo da história? Assim como é difícil conceituar o que é HQ, os pesquisadores também se dedicam e vem aprimorando seus

estudos para tentar encontrar um consenso sobre a origem dos quadrinhos. A seguir, será apresentada uma análise sobre a história dos quadrinhos, desde suas origens até os dias atuais.

### 2.2.1. A ‘pré-história’ dos quadrinhos

Se levarmos em consideração a já citada definição de McCloud (2006, p.1) sobre o que é quadrinho, podemos considerar que o marco zero da história das HQ's são as antiquíssimas pinturas rupestres, cuja narrativa se dá devido à sucessão de figuras que, justapostas uma após a outra, nos contam histórias. Além das pinturas rupestres, outros vestígios históricos, como a Tapeçaria de Bayeux, de 1066 e a Coluna de Trajano - datada do ano de 113 e que conta, através de sucessivas figuras esculpidas em mármore a trajetória militar do imperador romano Trajano - entrariam nesta categoria, pois se utilizam da sucessão de imagens para narrar histórias. Como afirma Cagnin (2015, p.30) a tendência de contar histórias é universal e está presente em todas as épocas. E como os exemplos acima nos mostram, o ‘embrião’ da linguagem dos quadrinhos já era usado há tempos para narrar as mais variadas histórias.

Uma das primeiras produções ocidentais que se assemelham a ideia de quadrinhos tal como conhecemos atualmente, segundo o pesquisador Rogério de Campos (2015, p.30) data de meados do séc. XV, quando a Igreja Católica publicava histórias para ensinar sobre a vida de seus santos e propagar seus dogmas e posicionamentos, de forma bem didática. Um bom exemplo do uso pedagógico dos quadrinhos por parte da Igreja é uma propaganda contra Martinho Lutero, datada de 1630 (figura 7). Em um período de altíssimos níveis de analfabetismo, o uso de figuras atreladas a pequenos textos auxiliava tanto os alfabetizados quanto os que não possuíam nenhum letramento.



Figura 7 - Propaganda contra Marinho Lutero, datada de 1630.  
Fonte: CAMPOS, Rogério. (2018, p. 37).



No entanto, antes da Igreja Católica utilizar a linguagem das histórias em quadrinhos para divulgar sua mensagem, no Japão no início do século XI surgiram os *Ê-Makimono*, primeiras manifestações em quadrinhos da história japonesa. Segundo a professora e pesquisadora Sonia Bide Luyten (2012), especialista em quadrinhos japoneses:

Os Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XI, os Ê-Makimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos. (LUYTEN, 2012, p.77).

No século XVII, os quadrinhos de humor, chamados de *ukiyo-ê*, se proliferam no Japão. Utilizando-se de narrativa simples e desenhos caricatos e divertidos, para narrar desde fatos do cotidiano até elementos mitológicos do Japão os *ukiyo-ê* se tornaram fonte de entretenimento acessível para o povo japonês. Além do sucesso, foi no período de proliferação dos *ukiyo-ê* que o artista Katsushita Hokusai (1760-1849) cunhou, pela primeira vez na história, a palavra que hoje é sinônimo em todo mundo de quadrinhos oriundos do Japão: mangá.

Entre 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras em 15 volumes, designadas como Hokusai Manga. Sua beleza gráfica reflete bem os momentos diversos de agitação do Período Edo. Hokusai Manga é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor, que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando sketches de imagens dos quadrinhos. (LUYTEN, 2012, p.84).

Em meados do século XIX, o suíço Rodolphe Topffer (1799-1846) publica em 1833 sua *Historie de M. Jabot* (figura 8), que narrava às aventuras amorosas de um *bon vivant* europeu no auge da belle époque. Nas histórias de M. Jabot, Topffer já reunia diversos elementos que se assemelham ao quadrinho moderno, como a existência de um personagem fixo e a clara divisão da história em quadros. O sucesso de *Historie de M. Jabot* foi tão grande que Topffer sofreu, segundo Campos (2015, p.91), com diversos casos de plágio ao redor do continente europeu.



Senhor Jabot, tendo se disposto a vencer na vida, frequenta os locais da moda.

Sr. Jabot considera necessário tomar um sorvete no principal café do local.

Tendo tomado seu sorvete, o sr. Jabot retoma sua postura.



Sr. Jabot emite algumas opiniões sobre a política exterior da Bélgica.

Sr. Jabot é convidado para o Grande Baile (Recepção) da sra. du Bocage.

Sr. Jabot ensaia o pas d'été e a chaîne des dames.

Figura 8 - Página de *Histoire de M. Jabot*, de 1833.  
 Fonte: CAMPOS, Rogério (2018,p. 93).

Em 1869, o italiano radicado no Brasil Angelo Agostini (1843-1910) publica suas primeiras histórias no jornal Diabo Coxo, em São Paulo. Figura polêmica, Agostini alcançou sucesso com suas sátiras em forma de charge (figura 9), que eram publicadas em tabloides como O Mosquito, Vida Fluminense e principalmente na Revista Ilustrada. Segundo Modenesi (2017, p.77) os primeiros trabalhos de Agostini no Brasil surgem no mesmo período histórico em que a imprensa ilustrada ganhava força no país. Sempre destilando seu humor ácido sobre as maiores personalidades políticas do Brasil, Agostini alcançou visibilidade e sucesso criticando o império brasileiro, mais especificamente o imperador D. Pedro II e o desumano regime escravista ainda vigente no país em meados do século XIX.

Os desenhos de Agostini reproduzem e discutem cada decisão nova que o imperador ia tomando, fruto do avanço da pressão nacional e internacional pela abolição da escravidão no Brasil. A defesa do fim da escravidão marca sua obra, em especial a partir de 1880. O trabalho produzido por Agostini atingiu parte da intelectualidade, dos jornalistas, dos parlamentares, chegando até a sensibilizar parte dos proprietários de terra. (MODENESI, 2017, p.79).



Figura 9 - Charge de Angelo Agostini sobre a Guerra de Canudos.  
Fonte: Slide Player (2003).

### 2.2.2. A gênese dos quadrinhos modernos

Em 1895, nos Estados Unidos, surge um dos grandes ícones da história das histórias em quadrinhos: o *Yellow Kid* (figura 10), de Richard F. Outcalt.

Se os quadrinhos não tivessem sido inventados antes, Richard Outcalt os teria inventado em algum momento de 1896. Éra quase certeza estatística: faz alguns anos que ele estava experimentando todos os recursos disponíveis para atrair a atenção dos leitores para sua página de jornal. Nela, havia de tudo: cores gritantes, textos sensacionalistas, explosões, incêndios, coices de mula, chifradas de bode, papagaios falantes, gatos falantes, um peru fugindo no dia de Ação de Graças carregando um bebê, touradas de cabritos, um menino que todo domingo caía da janela, rojões, fanfarras... (CAMPOS, 2015, p.293).

Outcalt reuniu em suas tiras publicadas no jornal *New York World* elementos que consagrariam os quadrinhos nos Estados Unidos. Outcalt ainda criaria outra famosa tira de histórias em quadrinhos em 1904, intitulada *Buster Brown*. Graças a suas criações, os quadrinhos invadiram as páginas dos jornais e logo sua influência iria parar em diversos produtos de merchandising e ações de marketing. Tal prática é muito comum até os dias de hoje e geram cifras bilionárias para o mercado de quadrinhos, que expande a popularidade de seus personagens para as mais variadas mídias.

Graças ao barateamento dos meios de produção, somados ao aumento da população alfabetizada e um melhorado processo logístico de entrega, no início de 1903 já existiam pelo menos 48 jornais e destes 33 contavam com quadrinhos em seu interior. Apenas cinco anos depois, em 1908, já havia pelo menos 83 jornais, com no mínimo 50 destes alocando quadrinhos em suas páginas. Com este acréscimo, Outcalt tomou cuidado de licenciar qualquer produto associado à sua personagem. Os quadrinhos, a partir de *Buster Brown*, começam a ser entendidos como ferramentas de marketing de empresas e produtos. (SANTOS, 2010, p.33).

Com o surgimento de *Yellow Kid* e o sucesso das tiras de quadrinhos publicadas em diversos jornais dos Estados Unidos, tinha início o fenômeno de popularidade dos quadrinhos.

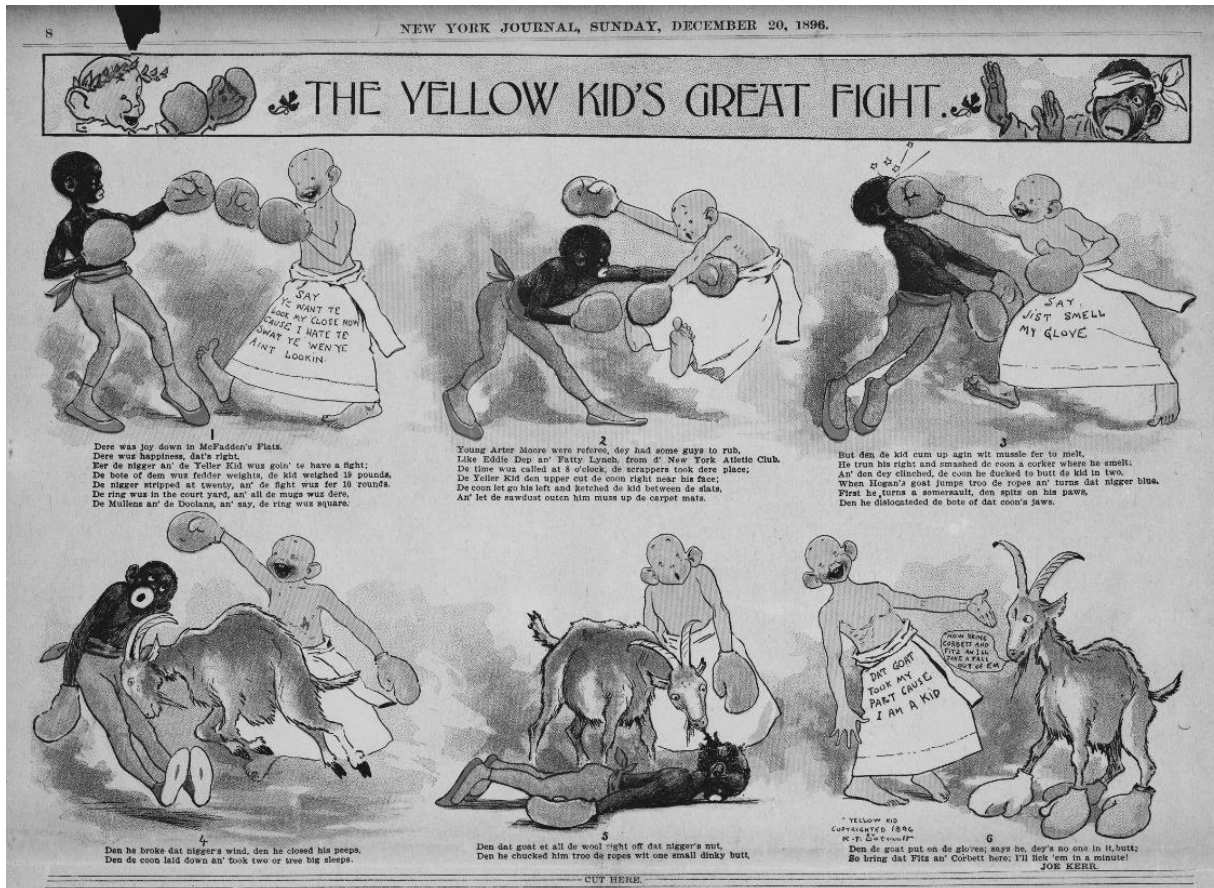


Figura 10 - Yellow Kid, de Richard F. Outcault.  
Fonte: Cartoons (2002).

Em 1905, Winsor McCay (1867-1934) publica seu quadrinho *Little Nemo in Slumberland* (figura 11), tira com caráter onírico, que narrava as aventuras do jovem Nemo pelo mundo dos sonhos. Antes de *Little Nemo*, Winsor McCay trabalhou produzindo cartazes, utilizando sua belíssima arte.

Mesmo depois de *Little Nemo*, quando McCay era já um desenhista famoso publicado nos principais jornais dos Estados Unidos, ele insistia em fazer turnês se apresentando em espetáculos vaudeville. Seu show consistia em desenhar conforme contava as histórias, algo próximo do que faziam os antigos bankelsangers alemães. O sucesso foi ainda maior quando McCay criou desenhos animados para essas apresentações. (CAMPOS, 2015, p.321).

Em uma carta escrita para um amigo, McCay ressalta seu amor pela arte, em especial o desenho, e se assusta com o lucro que sua arte trazia. Campos (2015) apresenta um trecho da carta em seu livro *Imageria*:

O principal fator do meu sucesso tem sido um desejo absoluto de desenhar constantemente. Nunca decidi me tornar um artista. Simplesmente, não conseguia parar de desenhar. Desenho pelo próprio prazer. Nunca quis saber se alguém gostou ou não dos meus desenhos. Não os guardava. Desenhava nos muros, na lousa da escola, em pedaços de papel, nas paredes dos celeiros. E ainda hoje sou tão apaixonado por desenhar quanto o era quando

menino – e isso faz muito tempo. Mas, pode ser uma surpresa, nunca pensei a respeito do dinheiro que poderia receber com meus desenhos. Eu simplesmente desenhava. (CAMPOS, 2015, p.321).

O virtuosismo artístico de McCay, aliado a sua narrativa gráfica singular chamavam a atenção do público que não havia visto nada parecido nos quadrinhos até então. O trabalho de McCay se destaca na história dos quadrinhos e até os dias de hoje seu traço influencia uma série de artistas.



Figura 11 -Little Nemo in Slumber land.  
Fonte: Pinterest (2001).

Em 11 de outubro de 1905 é lançada no Brasil a revista O Tico-Tico (figura 12). Publicação que reunia diversos quadrinhos, voltada exclusivamente para o público infantil, O Tico-Tico lança no país uma tendência que já era comum nos Estados Unidos, principalmente depois do sucesso das tiras de Richard F. Outcault: a publicidade. Assim como nos jornais que estampavam as histórias de *Yellow Kid* e de *Buster Brown*, as revistas d'O Tico-Tico, de acordo com Santos (2010, p.36), passaram a publicar anúncios de publicidade, todos voltados, obviamente, para o público infantil. A jogada de marketing foi um sucesso, pois a revista, que já em sua edição de estreia vendeu 21 mil exemplares, passou a vender aproximadamente 30 mil exemplares por edição nos números seguintes, fazendo d'O Tico-Tico um sucesso no Brasil do início do século XX e um marco na história dos quadrinhos nacionais.



Figura 12 - A primeira edição da revista O Tico-Tico.  
 Fonte: José Carlos Cunha (2018, p. 10).

Na Europa do início do século XX, mais especificamente no ano de 1929, é publicada uma história que se tornaria um clássico absoluto dos quadrinhos europeus: *Tintim* (figura 13), do artista belga George Prosper Remi, mais conhecido pela alcunha Hergé (1907-1983).

As histórias criadas por Hergé narravam as aventuras de um jovem chamado Tintim que acompanhado de seu inseparável ajudante, o cachorro Milu, desbravam os quatro cantos do mundo, solucionando diversos casos misteriosos. Além da qualidade das histórias, o formato de publicação de Tintim merece destaque. Segundo Santos (2010):

O quadrinista publicou vinte e duas histórias, todas em formato álbum, e que foram traduzidos para mais de trinta línguas ao redor do mundo. O formato álbum diferenciava-se do formato tradicional de tiras norte-americanas. Nos EUA não existia demanda nem consumo de álbuns ou revistas originais até esta data. As poucas revistas que existiam eram compêndios de diversas tiras já publicadas em jornais, agrupadas com alguma ordem pré-estabelecida. Nos Estados Unidos os quadrinhos desenvolveram-se como apoio da imprensa diária, o que não ocorreu necessariamente nos demais países. (SANTOS, 2010, p.37).

Ao analisar as obras de Hergé e, de modo geral, a produção europeia de histórias em quadrinhos, percebemos como diferentes culturas consomem quadrinhos e usufruem desta linguagem. Para Santos (2010):

Os hábitos de consumo do povo europeu, de um modo geral, também diferem do norte-americano no que tange à leitura de quadrinhos. No velho continente, os leitores tratam as histórias em quadrinhos como gênero literário, não como artigo descartável de simples produção em massa. As coleções de quadrinhos são vendidas em livrarias ao lado de livros de arte ou de literatura, inclusive com preços compatíveis com seus companheiros nas prateleiras. As tiragens dos álbuns seguem também o padrão das demais publicações, não tendo a diferenciação comum às revistas norte-americanas, tampouco a tiragem das tiras distribuídas pelos jornais estadunidenses. (SANTOS, 2010, p.37).



Figura 13 - Tintim e Milu.  
Fonte: Filmow(2005).



Ainda no ano de 1929, surgem nos Estados Unidos dois personagens importantíssimos para a história das histórias em quadrinhos: *Tarzan*, de Edgar Rice Burroughs e *Buck Rogers*, de Philip Nowlan e Dick Calkins. Apesar de serem histórias narradas em ambientes diferentes – *Tarzan* narra às aventuras de um menino que cresce na mata, se aventurando pelas florestas e defendendo os animais; e *Buck Rogers* contava as peripécias de um patrulheiro cósmico que vive vagando pelo espaço – ambas as histórias ajudaram a definir o uso e o significado do termo *comics*. Segundo Santos (2010) a partir do lançamento destas histórias, surgia uma definição para a palavra *comics*, que é até os dias de hoje, sinônimo de quadrinho nos Estados Unidos.

A partir de 1929, comics seriam qualquer tipo de histórias seriadas com desenhos e texto intercalados, facilitando não só o consumo, mas também o marketing e a publicidade, uma vez que tanto compradores quanto vendedores compreendiam comics como algo que interessava às crianças e jovens. (SANTOS, 2010, p.38).

Em 1934, *Buck Rogers* ganha um adversário à altura no mundo dos *comics*. Alex Raymond cria o patrulheiro galáctico *Flash Gordon* (figura 14). As tramas passadas no espaço eram bem semelhantes, mas as tiras em quadrinhos de *Flash Gordon* possuíam um diferencial: a arte deslumbrante de Alex Raymond, algo incomum para as histórias em quadrinhos daquele período. Em um prefácio de ‘Flash Gordon no Planeta Mongo’ (2012), o escritor e quadrinista Doug Murray destaca o virtuosismo artístico de Raymond.

O estilo de Raymond era muito mais detalhado do que a maior parte do que se via nas tiras – de fato, outros artistas do gênero o alertavam para o fato de que era uma perda de tempo desenhar de forma tão realista. Mas eles estavam errados. Em vez disso, a arte de Raymond foi aclamada pelos leitores e, em pouco tempo, *Flash Gordon* se tornou tão popular quanto *Buck Rogers*. Com isso, nascia uma lenda. (MURRAY, in RAYMOND, 2012, p.15).

Além de *Flash Gordon*, Raymond cria também um concorrente para as histórias de *Tarzan*: o aventureiro das florestas Jim das Selvas. O que Alex Raymond fez com seus personagens se tornaria, segundo Santos (2010, p.40), uma tendência na indústria de quadrinhos dos Estados Unidos. Se determinado personagem alcançasse visibilidade, sucesso e se tornasse um campeão de vendas, logo surgiriam diversas cópias, que se utilizariam do mesmo conceito e/ou ambientação apresentado nas histórias para lucrar e fazer sucesso.

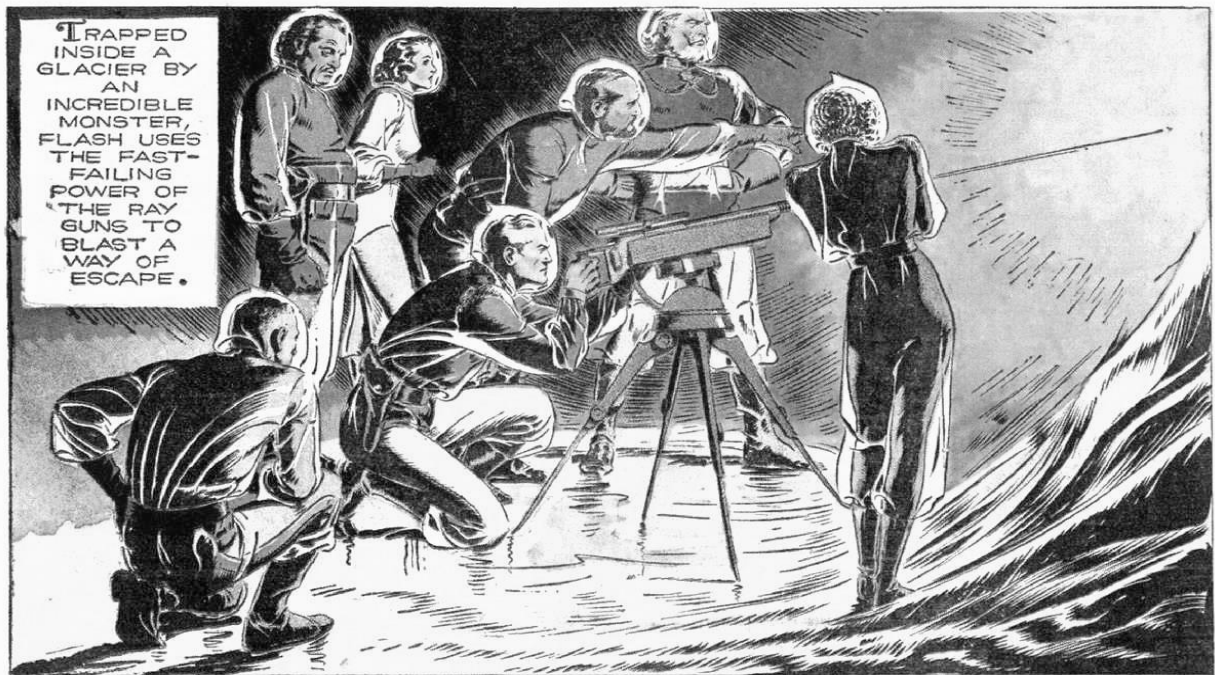


Figura 14 - Um quadro extraído das histórias de Flash Gordon.  
Fonte: Pinterest (2001).

No Japão dos anos 1930, o povo sofria uma série de problemas econômicos, políticos e sociais. Os autores de mangá do período buscaram transmitir através de suas histórias, um cenário fictício que fosse contrário ao real. É neste contexto que surge um dos mais famosos personagens da história do mangá: o divertido e atrapalhado cãozinho *Norakuro* (figura 15). Sobre a origem deste personagem, Luyten (2012) nos diz que:

No Japão dessa época, o povo passava por muitas dificuldades, enquanto os ultranacionalistas e os militaristas se moviam para controlar o governo. Os autores de mangá procuravam criar personagens com características bastante cômicas e otimistas para transmitir um pouco de alento. *Norakuro*, de Suisho Tagawa, foi uma história que trouxe muitos sonhos e alimentou muitos desejos nas crianças. O herói era um cãozinho homônimo, o *Norakuro*, que havia sido abandonado e não tinha para onde ir. Resolveu ingressar no exército imperial, mas não conseguia ser bem-sucedido em suas atividades. Apesar de boas intenções, acabava sempre fazendo coisas erradas, sendo alvo de crítica de seus superiores. (LUYTEN, 2012, p.96).

*Norakuro* se tornou um sucesso instantâneo e, segundo Luyten (2012, p.96) as histórias do cãozinho foram entretenimento e fonte de inspiração para diversos quadrinistas – ou, como se diz no Japão, *mangakás* – dos dias atuais.



Figura 15 - *Norakuro*, de Suisho Tagawa.  
Fonte: Pinterest (2001).

A essa altura, os quadrinhos já estavam estabelecidos como fonte de entretenimento acessível em diversos países. Os personagens, as tiras e os artistas consolidaram a linguagem dos quadrinhos como um elemento cultural relevante e popular em diversos lugares do mundo. Desde a criação de *Yellow Kid*, a indústria dos quadrinhos vivenciava um período de prosperidade, alavancando seu sucesso para níveis jamais alcançados. No entanto, o sucesso dos quadrinhos estaria prestes a abarcar níveis estratosféricos de popularidade, graças a dois jovens – um desenhista canadense e um escritor norte americano – que, no mês de junho de 1938 mudariam completamente a história dos quadrinhos e da cultura mundial.

### 2.2.3. A era heroica

Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Shuster (1914-1992) eram dois jovens que acompanharam de perto o crescimento e o sucesso da indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos. Em 1933, os jovens conhecem a novela de Philip Wylie intitulada *Gladiator*, que

narravaas aventuras do cientista Abednego Danner, que cria um soro para ampliar as habilidades físicas da humanidade. O cientista testa o soro em sua esposa grávida e o filho do casal, o pequeno Hugo Danner, nasce com super poderes. Depois de descobrir suas habilidades, o jovem Danner passa o restante de sua vida lidando com o dilema de ter poderes especiais, sem poder usá-los abertamente.

Após o contato com esta história, Siegel e Shuster decidem criar um personagem inspirado no protagonista de *Gladiator*. Assim como Hugo, o jovem teria amplos poderes e passaria por sérios dilemas morais ligados ao uso de suas habilidades. A diferença, no entanto, estaria nos reflexos que a criação de Siegel e Shuster trariam.

Em junho de 1938, a revista *Action Comics* número 1 (figura 16) estampava em sua capa um homem musculoso, levantando um automóvel sem demonstrar o menor esforço. Sua capa rubra tremulante e seu uniforme azul, com uma grande letra ‘S’ estampada no peito anunciavam a chegada de uma lenda. Nascia ali o *Superman*. O personagem, que fora comprado pela *National Comics Inc.* (futura *DC Comics*) por míseros 130 dólares, se tornou um sucesso instantâneo nos Estados Unidos. Segundo Santos (2010, p.42) as revistas do *Superman*, ao longo dos anos 1940, vendiam cerca de um milhão de exemplares por edição.

Em *Action Comics* número 1 somos apresentados ao pequeno Kal-El, um alienígena do longínquo planeta Krypton. Os pais de Kal-El, ao descobrirem que o planeta seria destruído, preparam uma nave para tirar seu querido filho do epicentro da tragédia. A nave com o pequeno Kal-El cai em um sítio na cidade fictícia de Smallville, no estado do Kansas, Estados Unidos. O pequeno alienígena, que apesar de ter vindo de tão longe, se parecia com uma criança terráquea, é encontrado e adotado pelo casal de camponeses Martha e Jonathan Kent. Kal-El passa a se chamar Clark Kent e à medida que vai crescendo, descobre suas incríveis habilidades, como super força, visão de calor, resistência sobre-humana e capacidade de voar. Vivendo uma vida dupla, o jovem Clark Kent se divide entre atuar como o simples e desastrado repórter do jornal Planeta Diário e o divino *Superman*, o campeão dos oprimidos, disposto a defender a Terra contra qualquer tipo de ameaça, seja terráquea ou alienígena.

Com o surgimento de *Superman* tinha início a era de ouro dos quadrinhos de super-heróis. Os conceitos lançados por Joe Shuster e Jerry Siegel serviram de alicerce para a nova e lucrativa fase da ainda embrionária indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos, que muito em breve se tornaria um empreendimento de cifras colossais.

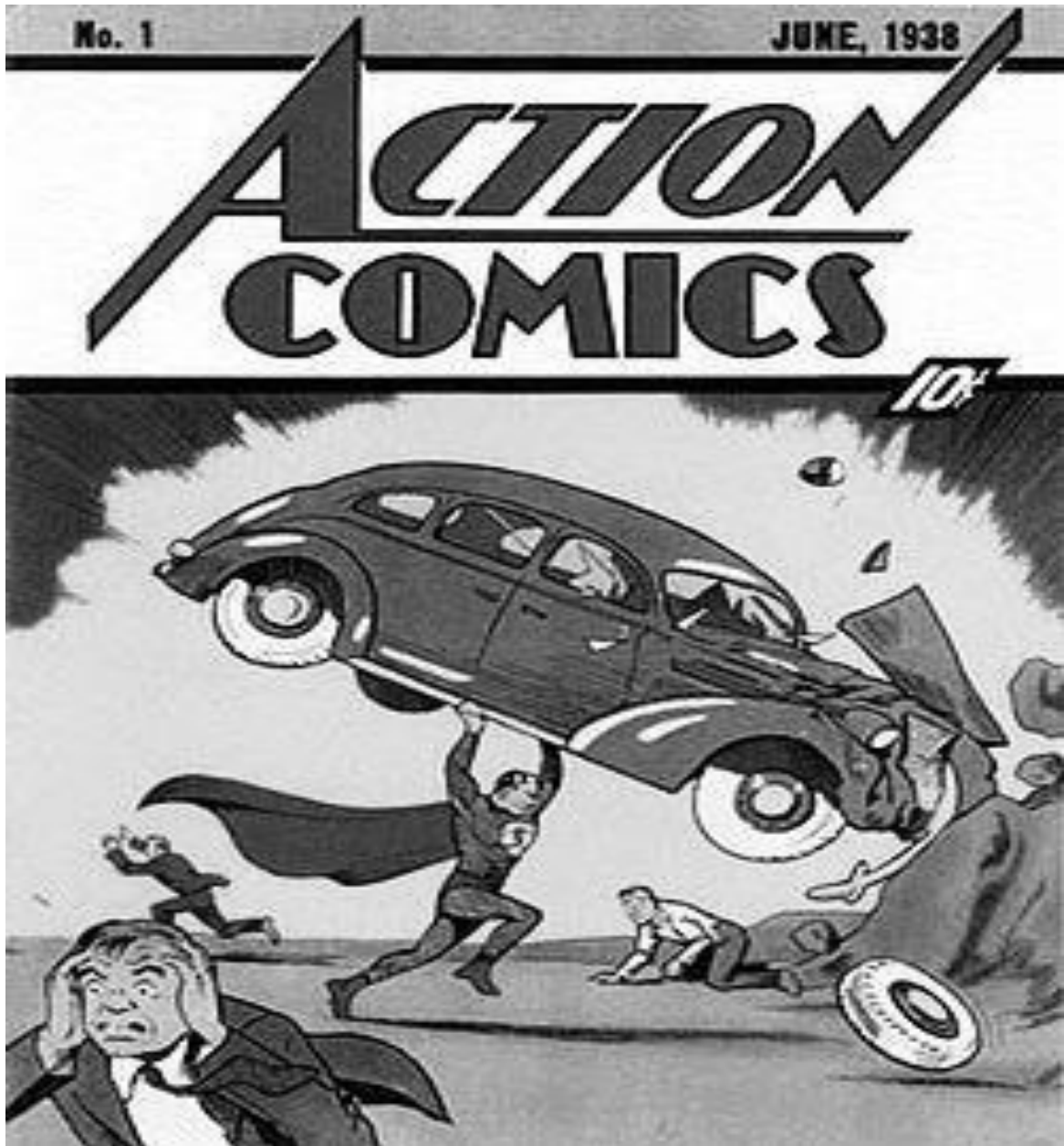


Figura 16 -*Action Comics* número 1.  
Fonte: Techno Buffalo (2002).

Aproveitando o estrondoso sucesso das histórias do *Superman*, a *DC Comics* lança, menos de um ano depois de *Action Comics* número 1, outro personagem que logo se tornaria um ícone na história dos quadrinhos dos Estados Unidos: *Batman*.

Superman foi um sucesso absoluto... Sucesso que se repetiria nas páginas da *Detective Comics* 27 (maio de 1939) quando o editor Vin Sullivan contratou um jovem artista chamado Bob Kane para criar uma tira de quadrinhos semelhante à do Superman. Kane voltou para a *DC Comics* com um novo super-herói chamado *Batman*. E com isso criou um personagem histórico. O hífen que aparecia originalmente no nome do personagem caiu, e em poucas semanas seu uniforme tornou-se semelhante ao traje que os fãs estão acostumados a ver nos quadrinhos hoje. Mesmo com breve aparição de apenas um ano na década de 1930, *Batman* já arranhou um aliado na polícia,

o comissário Gordon, enquanto Bruce Wayne andava com uma noiva na alta sociedade, Julie Madison. Ele aos poucos adquiriu um verdadeiro arsenal, enfrentou seus primeiros supervilões, e até teve sua origem publicada. Na época do surgimento de Batman, nem mesmo Bob Kane fazia ideia do fenômeno que ele havia criado. (MANNING, 2015, p.10).

O personagem apresentado nas páginas de *Detective Comics* número 27 (figura 17), de maio de 1939, era o alter ego do excêntrico bilionário Bruce Wayne. Quando criança, Bruce presenciou o assassinato de seus pais, Martha e Thomas Wayne. Após este trágico episódio, Bruce embarca em uma jornada pelo mundo, para se aprimorar, tanto física quanto mentalmente, para se tornar um exímio combatente e detetive. Bruce Wayne dedica todo seu tempo e fortuna em uma intensa cruzada contra a criminalidade na cidade fictícia de Gotham City.

Além da qualidade das histórias criadas por Bob Kane e Bill Finger, dois elementos são essenciais para o sucesso de *Batman* e para diferenciá-lo de *Superman*: a humanidade do personagem e seu ajudante mirim. Diferentemente do extraterreste superpoderoso que cai na Terra, Bruce Wayne era apenas um homem – muitíssimo rico – mas ainda um simples homem, sem nenhuma característica sobre humana, habilidade mágica ou dom alienígena. Os leitores se identificavam com o *Batman*, pois viam nele um reflexo das capacidades dos seres humanos, sem nenhum apelo divino ou místico. Além desta característica, o pequeno Robin, o Menino-Prodígio, que surgiria nas páginas de *Detective Comics* número 38, de abril de 1940, ajudaria as histórias do Batman a alcançarem grande sucesso.

Outro fator que certamente angariou fãs para as histórias do Homem Morcego era o fato dele ser órfão. Superman também havia perdido sua família e seus entes queridos na explosão de seu planeta natal, Krypton. No entanto, o drama de Batman era mais humano, mais próximo dos leitores e falava de um tema que foi – e infelizmente continua sendo – comum no cotidiano de muitas pessoas em várias cidades ao redor do mundo. Não foi uma explosão de nível planetário que matou os pais do pequeno Bruce e destruiu a família Wayne, foi a violência urbana. Bob Kane se inspirou no clima caótico da cidade de Detroit dos anos 1930 para criar o cenário da sua assustadora, violenta e obscura Gotham City.

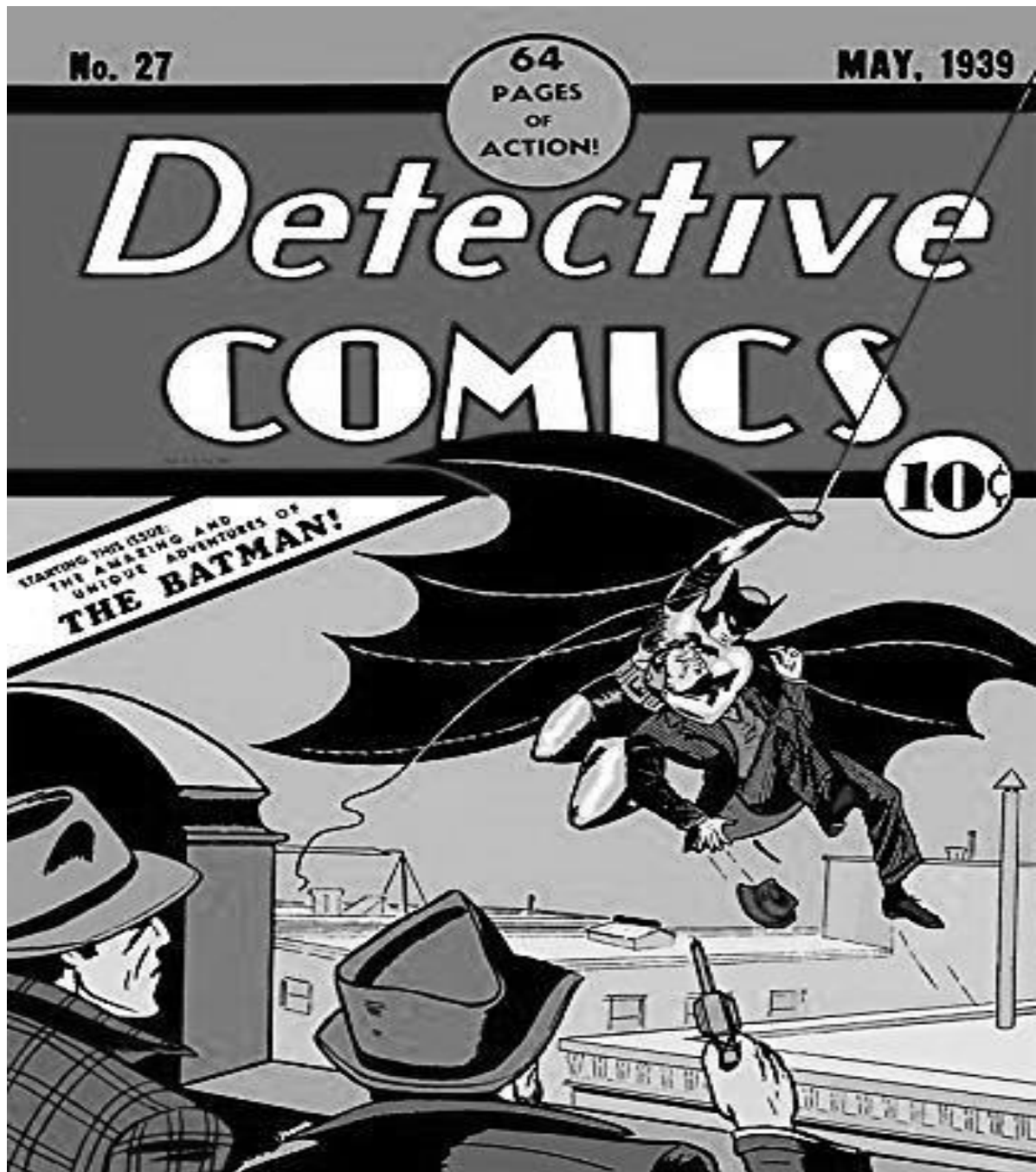


Figura 18 -*Detective Comics* 27.  
Fonte: Issuu (2000).

O sucesso dos super-heróis da DC Comics fez com que surgissem novas editoras e artistas dispostos a criar outros heróis. Na maioria dos casos, eram cópias baratas que queriam aproveitar o sucesso de vendas de *Batman* e *Superman*. Mas, também surgiram grandes editoras e personagens, que engrandeceriam ainda mais a história dos quadrinhos de super heróis nos Estados Unidos.

Em 1939, surgia a *Marvel Comics* (que na época era chamada de *Timely Comics*), que ao longo da história, rivalizaria com a *DC Comics* pelo posto de maior editora de quadrinhos

dos Estados Unidos. Ambas editoras existem até os dias de hoje, produzindo quadrinhos de forma ininterrupta desde então, acirrando ainda mais esta antiga disputa.

Na origem do panteão da Marvel Comics, os jovens artistas Carl Burgos (1916-1984) e Bill Everett (1917-1973) basearam seus primeiros super-heróis em um antagonismo de forças ligadas a elementos da natureza: de um lado Namor, o Príncipe Submarino, de outro, o Tocha Humana. Sobre a criação de Carl Burgos, Sean Howe (2013) afirma que:

Burgos veio com a ideia de um cientista brilhante, mas avarento, o Professor Phineas T. Horton: ele cria um homem sintético dentro de um tubo de ensaio gigante, mas o vê entrar em chamas ao tomar contato com oxigênio. O Tocha Humana não precisava de uniforme: seu rosto sem traços e a anatomia vaga, ambos enrubescidos e obscurecidos por tufos de chamas, são cercados por eclosões dispersas, com gotas de suor escarlate, e as labaredas que se formam no alto da cabeça sugerem intenções diabólicas. (HOWE, 2013, p.21).

Sobre o antagonista criado por Bill Everett, Howe (2013) diz que:

A contribuição de Everett – que tomava de empréstimo as aventuras marítimas de Jack London, a Balada do Velho Marinheiro de Coleridge e o Mercúrio de Giambologna – foi Namor, o Príncipe Submarino. Depois que uma expedição no ártico provoca destruição involuntária em colônias submersas de uma raça aquática, o imperador anfíbio manda sua filha espionar os humanos. A princesa casa-se com o comandante da expedição, recolhe informações para sua terra natal e, antes de voltar ao oceano, engravida. Dezenove anos depois, Namor – de orelhas pontudas, sobrancelhas pontudas e bico de viúva, trajando apenas sunga e agraciado com pés alados – é “um ultra-homem das profundezas... que voa ao vento... tem a força de mil” e quer vingança dos EUA. (HOWE, 2013, p.21-22).

As histórias de Namor e Tocha Humana agradaram os leitores e foram lucrativas para a Marvel, que vendeu mais de 800 mil cópias de *Marvel Comics* número 1 (HOWE, 2013, p. 23). A revista (figura 18), que foi um sucesso de público, lançou características que destacariam os quadrinhos da Marvel.

O fato dos personagens coexistirem dentro de um mesmo universo intrigou e cativou os fãs, pois naquele período a ideia de personagens diferentes, criados por artistas diferentes conviverem dentro do mesmo universo era inédita. Outro fato que chamou a atenção dos leitores do recém-criado Universo da Marvel era a ambientação das histórias. Os cenários das tramas de Namor e Tocha Humana não era tão fictícios quanto pareciam ser.





Figura 17 - Capa de Marvel Comics número 1. Fonte: Issuu (2000).

Sobre esta característica, Howe (2013) nos fala que:

Mas será que era mesmo um universo fictício? Ali, logo atrás do Tocha, não estava a silhueta de Manhattan? O Príncipe Submarino não mergulhava no Rio Hudson? Superman e Batman já haviam sorrido juntos em algumas capas, mas toda criança sabia que eles eram aferrados às suas respectivas Metrópolis e Gotham City e que nunca viriam a se encontrar. E daí que o Arranha-Céu Acme caísse ou que o Banco Nacional fosse assaltado? A Nova York da Timely, por outro lado, estava cheia de coisas de verdade prontas para destruir. (HOWE, 2013, p.24).

Inspirado pelo sucesso dos super-heróis, em junho de 1940 Will Eisner cria *The Spirit*. Aliando elementos das revistas *pulp* e de clássicas histórias policiais, como Sherlock Holmes,

Eisner cria seu vigilante mascarado. Mesmo surgindo durante o período de efervescência dos super-heróis clássicos, o personagem de Eisner trazia elementos diferentes.

No lugar da chamativa capa colorida, um misterioso paletó. Ao invés de ser uma montanha de músculos, o detetive Denny Colt, era um personagem esguio, com ares misteriosos, que se destacava mais pela destreza do que pela força. Eisner, mesmo na origem dos super heróis, mostrava que era possível reinventar o gênero e ainda assim ser sinônimo de sucesso. Além de ampliar o panorama do gênero, Eisner demonstrava em suas páginas noções brilhantes de narrativa gráfica e um virtuosismo artístico que talvez só houvessem sido vistos antes nas tiras de *Flash Gordon*, de Alex Raymond.

Ele queria um personagem totalmente humano, um herói que não tivesse superpoderes e nem mesmo armas, um detetive falível o bastante para cometer erros e levar uns sapatos quando estivesse na ativa. Ele viveria às raia da lei, como geralmente acontece no gênero da aventura, mas honraria a lei o bastante para dedicar sua vida a preservar a ordem e a justiça. (SCHUMACHER, 2013, p.81).



Figura 18 - *The Spirit*, de Will Eisner.  
Fonte: Djfoof(2005).

O sucesso dos super-heróis nos Estados Unidos era arrebatador. As revistas em quadrinhos estreladas por *Superman*, *Namor*, *Spirit* e outros personagens eram um sucesso absoluto de vendas. Além destes, surgiram novos personagens. *Flash*, Lanterna Verde, *Shazam*, *Aquaman*, Arqueiro Verde e Mulher-Maravilha, por exemplo, são alguns dos personagens que apareceram neste fértil período e que perduram até os dias de hoje, com histórias publicadas mensalmente e divulgadas em vários países ao redor do mundo. Os quadrinhos se tornaram um símbolo da cultura dos Estados Unidos. Entretenimento acessível e popular, as revistas de super-heróis se multiplicavam nas bancas e gôndolas giratórias das lojas por todo o país.

Por apenas 10 centavos de dólar era possível comprar sua dose semanal de escapismo e acompanhar seus personagens favoritos e suas intensas aventuras. O sucesso iniciado com Outcault no século 19 viu na publicação de *Action Comics* número 1, mais de quarenta anos depois, uma renovação do gênero. Os quadrinhos se tornaram ainda maiores, mais diversos e populares. Nada parecia ser capaz de vencer estes super-heróis.

No entanto, tudo começaria a passar por uma drástica mudança. Desde meados de 1939, boa parte do mundo vivia sob a ameaça de um conflito global. A Alemanha Nazista, liderada pelo insano ditador Adolf Hitler, aliada à Itália de Benito Mussolini e ao Japão do imperador Hirohito ameaçavam diversos países, colocando em cheque a paz mundial. Diversos países, que mal acabaram de sair da Primeira Grande Guerra (1914-1918), se viram novamente ameaçados pelo fantasma de um novo – e mais violento – conflito global. Com a invasão das tropas de Hitler à Polônia, tem início a Segunda Guerra Mundial. Até então, a participação dos Estados Unidos no conflito era indireta. No entanto, com o ataque das tropas japonesas à base de Pearl Harbor, no Havaí, no dia 7 de dezembro de 1941, os Estados Unidos se viram inseridos no maior conflito do século XX. Era chegada a hora dos super-heróis abandonarem as ameaças fictícias das revistas e partir para o *front* de batalha. Junto com os Aliados, os quadrinhos ‘lutariam’ na Segunda Guerra Mundial, mostrando seu potencial como veículo de propaganda e batalhando, literalmente, ao lado dos soldados.

#### 2.2.4. A guerra, a crise e a renascença dos quadrinhos.

Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, a indústria dos quadrinhos se mobiliza em torno do conflito. Personagens e histórias, antes tidos como mero entretenimento, se posicionaram política e ideologicamente. Estava bem clara a mensagem: era preciso unir forças para destruir O Eixo.

Falar de quadrinhos e Segunda Guerra Mundial requer um destaque especial para o Capitão América. Criação de Joe Simon (1913-2011) e Jack Kirby (1917-1994), o Capitão certamente foi o maior símbolo desta cruzada que os quadrinhos americanos travaram durante o conflito. Sobre a criação do personagem, Sean Howe relembra uma passagem de Joe Simon:

“Passei a noite inteira rabiscando”, lembrou Simon. “Camisa cota de malha, músculos protuberantes no peito e no braço, roupa colante, luvas e botas com aba dobradas embaixo do joelho. Desenhei uma estrela no peito, faixas que iam do cinto até uma linha sob a estrela, e colori o uniforme de vermelho, branco e azul. Acrescentei um escudo.” Na parte inferior da página, escreveu Super Americano. Depois repensou e mudou o nome para Capitão América. (HOWE, 2013, p.26).

Em 20 de dezembro de 1940, um ano antes do ataque japonês a base americana de Pearl Harbor, *Captain America Comics* número 1 (figura 20) estreava nas bancas dos Estados Unidos. Na revista, o leitor era apresentado a Steve Rogers, um jovem franzino que, após ser recusado no serviço de alistamento militar é convocado para ser cobaia no projeto do soro experimental do “super soldado”. Rogers aceita a convocação e ao ter o soro injetado em seu organismo se torna uma perfeita máquina de combate, com força, agilidade e sentidos infinitamente aprimorados, se tornando o combatente perfeito para enfrentar os campos de batalha na guerra. Steve Rogers havia se tornado o “Sentinela da Liberdade” e estaria pronto para derrubar Hitler e as forças do Eixo. Sua mensagem contra o nazismo e a favor das ideias de liberdade era clara. A capa da primeira edição, que mostra o Capitão invadindo um *bunker* nazista e esmurrando o rosto de Adolf Hitler, foi recebida de forma entusiasmada pelos americanos envolvidos no conflito.

O sucesso do personagem foi imediato. A revista *Captain America Comics* número 1 vendeu de um milhão de exemplares (HOWE, 2013, p.29) e logo se tornou um lucrativo produto de marketing para a *Marvel Comics*. Além de trazer em suas histórias o pequeno ajudante mirim Bucky Barnes, os leitores poderiam se sentir mais íntimos do Capitão América. Por apenas 10 centavos de dólar, os pequenos leitores se filiavam ao fã clube do “Sentinela da Liberdade” onde, além de colaborar com os lucros da *Marvel Comics* durante os escassos anos de guerra, eram agraciados com um distintivo do Capitão América feito de latão.

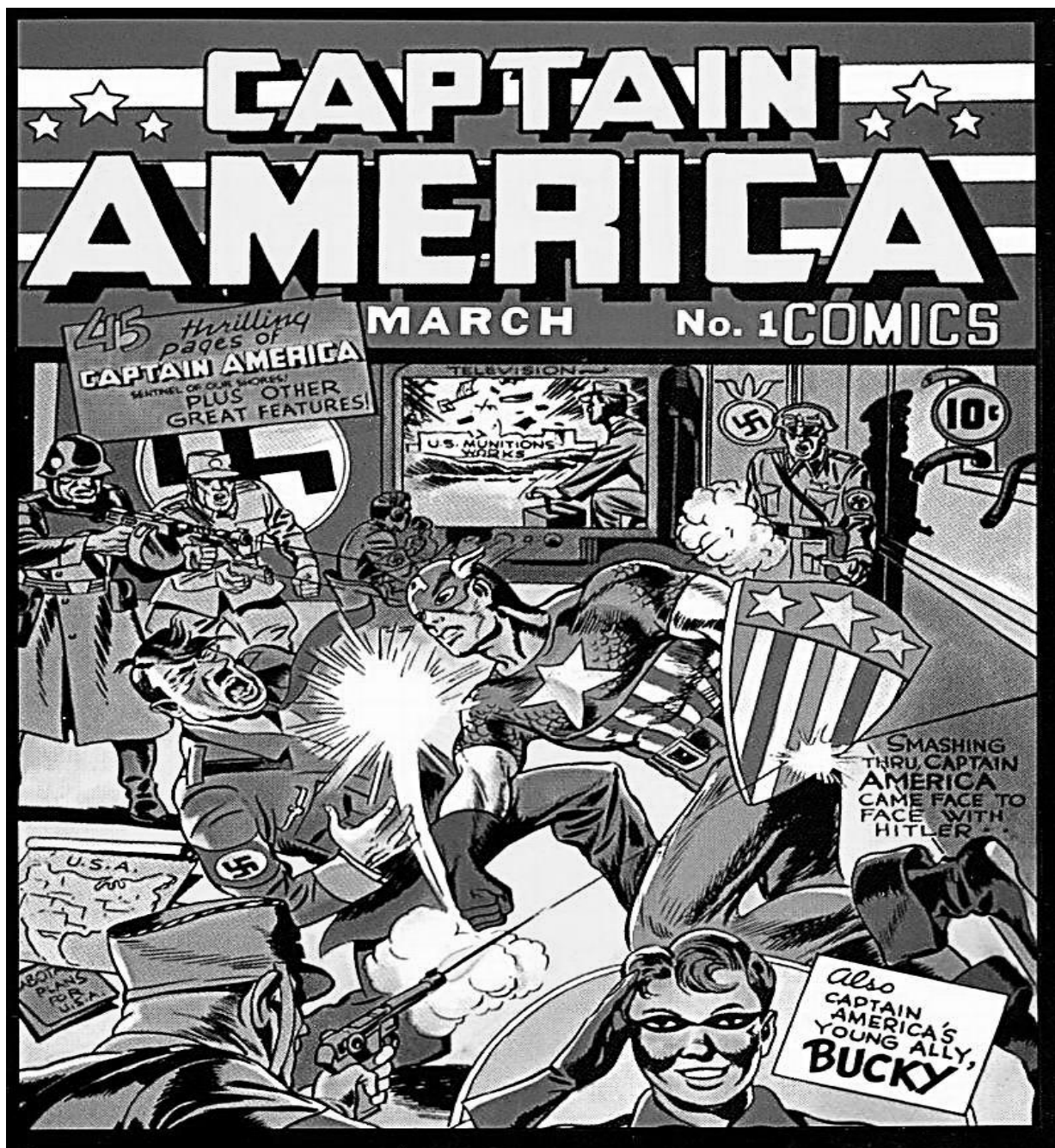


Figura 19 - Capa de Captain America Comics número 1.

Fonte: Terra zero (1999).

Além do Capitão, os demais personagens da Marvel foram para o *front*, o que deixou muitos fãs entusiasmados e fez com que as vendas aumentassem cada vez mais.

Enquanto Superman, Batman e outros heróis continuavam enfrentando aliens, vilões fantasiados e ladrões de banco, as estrelas mais vivazes, espalhafatosas e raivosas da Timely já puxavam as manguinhas para combater vilões reais da Segunda Guerra Mundial. Nas últimas semanas de 1939, o Príncipe Submarino desviara um U-boat alemão do litoral de Nova York; Marvel Boy enfrentou um ditador chamado Hiller (diz-se que Goodman tinha medo de um processo de Adolf), e Namor colaborava na

resistência de uma ilha francesa contra os invasores nazistas. (HOWE, 2013, p.27).

O sucesso dos quadrinhos durante a Segunda Guerra Mundial criou um forte sentimento nacionalista e a indústria viu nisso uma oportunidade para abarrotar as bancas com heróis que exalavam o mais puro sentimento patriota no decorrer de suas páginas. A fórmula era simples: com o inimigo em comum e de carne e osso, era muito fácil estimular o nacionalismo. Sobre este fato, Schumacher (2013) afirma que:

A guerra servia de vínculo ideal entre leitores de quadrinhos de todas as idades e procedências. O patriotismo – e o ódio profundo pela Alemanha e pelo Japão – tomou o país, criando alguns deveres compulsórios – o dever de envolvimento, o dever de ter bravura, o dever de triunfar sobre as forças do mal –, e quem melhor para oferecer um vislumbre de segurança que não as heroicas figuras dos quadrinhos? As editoras sabiam disso, e, antes de a guerra acabar, parecia que todo super herói do mercado já havia tido uma refrega com o inimigo. Lançavam-se novos heróis com nomes como Major Liberdade [Major Liberty], o Defensor [Defender], o Libertador [Liberator], o Cruzado Americano [American Crusader] e o Combatente Ianque [Fightin' Yank]. (SCHUMACHER, 2013, p.112).

Um fato curioso é que muitos artistas ligados à produção dos quadrinhos foram recrutados para a guerra. Nomes como Carl Burgos, Bill Everett, o editor Martin Goodman e o escritor Stan Lee foram convocados para servir aos Estados Unidos durante o conflito. Sobre a ida de Stan Lee para a guerra, Howe (2013) recorda que:

Lee foi escalado para o Corpo de Sinais em 9 de novembro de 1942, tendo de se apresentar no Queens. De início, ele subia nos postes de telefone e amarrava os fios para comunicação por rádio, mas descobriram que ele sabia escrever. Logo estava criando cartazes sobre prevenção de doenças venéreas, manuais sobre operação de tanque e cartuns para instruir os responsáveis pela folha de pagamento. Transferido à Carolina do Norte, depois a Indiana, vez por outra ele ainda escrevia Capitão América – mas agora aparecia nos créditos como Soldado Stan Lee. (HOWE, 2013, p.33).

Dentre as convocações no meio dos artistas de quadrinhos, certamente a de Will Eisner foi a mais significativa. O criador do *The Spirit*, que já tinha seu nome consolidado na indústria de quadrinhos dos Estados Unidos, apesar de sua mais famosa criação ser bem recente, se viu diante de um perigoso dilema. Afinal, o conflito de escala global era extremamente arriscado e parecia estar longe de terminar. Além disso, pairava sobre Eisner o medo de que seu personagem caísse no esquecimento durante o período que serviu aos Estados Unidos na guerra. Mal sabia ele que seria no exército que sua arte o transformaria em um fenômeno ainda mais famoso.

Assim como muitos artistas, Eisner foi para a guerra ceder seus talentos artísticos para o governo dos Estados Unidos. Segundo Schumacher (2013, p.105) Eisner fora locado na cidade de Baltimore, no estado de Maryland, Estados Unidos. Lá, o artista descobre que o governo precisava criar um programa de manutenção preventiva, para instruir os jovens e inexperientes soldados sobre como cuidar de armas e equipamentos. Schumacher (2013) conta que

A base estava criando um programa de “manutenção preventiva”, que consistia simplesmente em tentar convencer os soldados a cuidar de suas armas e equipamentos. Cuidar do equipamento era uma precaução contra acidentes desnecessários, mau funcionamento e desperdícios. Simples assim. O problema era persuadir os soldados a fazer isso voluntariamente. A Unidade de Artilharia do exército dos Estados Unidos, à procura de um artista para criar cartazes de estímulo à prática, fez um concurso, e Eisner ficou com o serviço. (SCHUMACHER, 2013, p.105).

O talento de Eisner, aliado ao seu empenho em mostrar que os ‘quadrinhos podiam ser usados como ferramenta educativa para os soldados’ (SCHUMACHER, 2013, p.106) rendeu preciosos resultados. A princípio, Eisner fora encaminhado para remodelar a revista *Army Motors*, que servia como um folheto explicativo para apresentar o funcionamento e manutenção de equipamentos militares. Eisner cria para a *Army Motors* um personagem: o desengonçado Soldado Joe Dope. Com muito bom humor, mas sem esquecer-se do caráter pedagógico da revista, Eisner consegue atrair a atenção dos soldados para a publicação, que de panfleto enfadonho passou para revista grande sucesso e utilidade para os homens envolvidos no conflito. O autor amplia o universo da *Army Motors*, criando mais personagens, como o desastrado Sargento Half-Mast e a belíssima e curvilínea mecânica Connie Rodd.

*Army Motors* (figura 21) foi um sucesso, levou Eisner a prestar serviços para o Pentágono e demonstrou que os quadrinhos poderiam ir além do mero entretenimento. As relações entre os quadrinhos de Will Eisner e a guerra foram além do conflito iniciado em 1939. Durante a Guerra da Coreia, ele cria a revista *P\*S: The Preventive Maintenance Monthly*, para realizar função semelhante com a das apresentadas nas edições de *Army Motors*.

You want to know her inside out, every contour and curve, every need and whim, what makes her tick.

No better time to get all-over acquainted than when you disassemble/assemble her for servicing.

Take it easy, no force . . . you could damage your chances in a showdown.

Eye-check the parts as you handle 'em. Get to know 'em by name and make sure they're OK for action.

Lay the parts down on a clean tarp or something in left-to-right order so that you won't lose any. Know how far you can strip, and stop right there.

OK, by the numbers now, start stripping—but gently. The orange numbers are for taking it apart; the black for putting it together.

GETTIN' TO KNOW ALL ABOUT YOU . . .

# HOW TO STRIP YOUR BABY

COMES A FIREFIGHT—YOUR M16A1 RIFLE'S YOUR DEAREST NEXT O'SKIN—BAR NONE!

DISASSEMBLY		ASSEMBLY	
1	Remove magazine.	16	Insert and seat.
2	Open bolt, check chamber for ammo.		
3	Press takedown pin to right with cartridge or finger.	15	Be sure selector lever's on SAFE or SEMI-AUTO before closing upper and lower receivers.
4	Pull back on charging handle and bolt carrier assembly.	14	Shove 'em in in reverse order.
5	Take out the bolt and carrier assembly.		
6	Remove the charging handle.		
7	Push out the firing pin retaining pin.	11	Insert firing pin retaining pin, like so: Put the firing pin forward. The retaining pin goes in back of the large shoulder of the firing pin. Turn the retaining pin as you install it.
8	Put bolt in LOCK position. Heed this: Never open or close the split end of the retaining pin.		
9	Remove the firing pin.	10	Install firing pin by dropping it in the hole.
10	Take out bolt cam pin, give it a ¼ (90 degree) turn.	9	After you install the cam pin, give it a ¼ (90 degree) turn.
11	Pull the bolt out of the carrier assembly.	8	When you install the bolt, be sure you stagger the ring gaps to prevent gas leakage.
12	Use the firing pin to push out the extractor pin.	7	Insert the extractor pin.

<http://www.ep.tc>

Comics With Problems #25: **TREAT YOUR RIFLE LIKE A LADY** - The Will Eisner M-16 U.S. Army Rifle Maintenance Booklet. Officially known as DA Pam 750-30. 32 Pages on proper cleaning and assembly of the M16A1 Rifle. Issued in comic book form, and with rifle, to every U.S. soldier stationed in Vietnam. Chapter titles include: HOW TO STRIP YOUR BABY - WHAT TO DO IN A JAM - CUES FROM GUYS WHO KNOW - SWEET 16 - ALL THE WAY WITH NÉGLIGÉ and DRAIN BEFORE SHOOTING. Also introduces "Maggie" a personified M-16 Magazine cartridge with arms, legs, and eyelashes. Full text of the entire booklet at <http://www.ep.tc/problems/25>

Figura 20 - Página de *Army Motors*.

Fonte: Printmag (2001).

Em setembro de 1945, os japoneses, que eram a última resistência do Eixo no conflito se rendem e a Segunda Guerra Mundial chega ao fim. Com a vitória, os Estados Unidos se consolidam como uma das maiores potências do mundo e os quadrinhos, tão significativos ao longo do conflito, também se destacam no cenário internacional. Apesar da vitória, entretanto, a indústria dos quadrinhos tinha um desafio hercúleo pela frente. Não haviam mais conflitos militares para serem retratados em suas páginas, o Eixo havia sido derrotado e toda a gama de leitores criados durante a Segunda Guerra Mundial não se divertiam mais com simples histórias de heróis com uniformes espalhafatosos que venciam ameaças extraterrestres. A guerra trouxe reflexos culturais e os leitores demonstraram isso com a negação aos títulos de super heróis. A cruza e a realidade da guerra modificaram a forma como os leitores consumiam cultura e entretenimento. Mais do que nunca, os quadrinhos precisavam se reinventar.

É neste contexto que as histórias de ficção científica e aventura, muito comuns do início do século XX, são resgatadas, trazendo uma nova roupagem, mais madura e cada vez



mais distante do discurso infantilizado que era comum no período anterior. Porém, o gênero de quadrinhos que mais se destacou nos primeiros anos após a Segunda Guerra Mundial é o terror.

A editora *EC Comics*, do empresário e editor William Gaines(1922-1992),abarrota o mercado com narrativa e arterepletas de horror, violência e muitosangue escorrendo das páginas, para deleite dos fãs que ansiavam por estas novas histórias. Títulos como *Tales from the Crypt*, *Haunt of Fear* e *Crime Suspenstories* (figura 22) se tornam sucesso instantâneo, deixando evidente como o conflito mundial afetou a população dos Estados Unidos, enquanto os títulos de quadrinhos de super-heróis enfrentavam constantes baixas nas vendas.

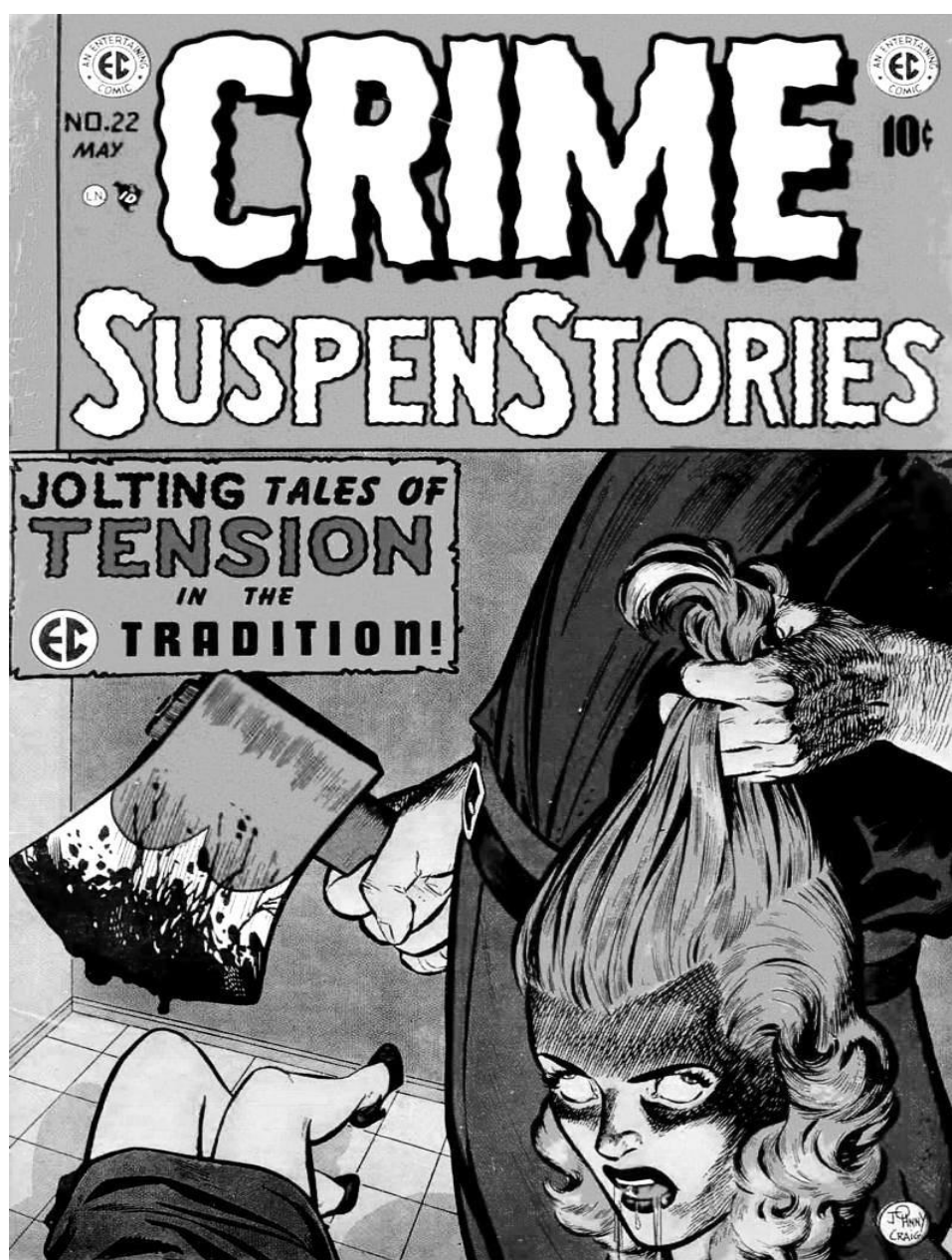


Figura 21 - Capa de *Crime Suspenstories* número 22.  
Fonte: Cgcomics (2003).

O sucesso dos títulos da *EC Comics*, no entanto, estava com os dias contados. Depois de ajudar o mundo a vencer as ameaças da Segunda Guerra, os quadrinhos se deparariam com o seu maior inimigo. Não era nenhum monstro superpoderoso, ou algum feiticeiro maligno, muito menos uma ameaça alienígena. Os quadrinhos sucumbiriam diante as artimanhas de um psiquiatra alemão chamado Fredric Wertham.

Em março de 1948, a revista *Collier's* publicou “Horror in the Nursery” (Terror no berçário), matéria que perfilava o Dr. Fredric Wertham e suas teorias que relacionavam os quadrinhos à delinquência juvenil. O artigo, acompanhado de fotografias bem armadas de uma garotinha amarrada e amordaçada e de um garotinho sendo apunhalado no braço com uma caneta tinteiro, rendeu atenção nacional a Wertham, atizando as chamas de uma cruzada já crescente contra as revistas em quadrinhos. Destacando as credenciais de Wertham como psiquiatra clínico, Judith Christ, autora do artigo, fez soar um alarme que não podia ser ignorado: as revistas em quadrinhos, que Wertham estimava serem lidas por nove entre dez crianças, levavam à delinquência juvenil. Aquele era um alerta geral aos pais, feito por alguém de autoridade indiscutível que afirmava que, com base em inúmeras consultas com adolescentes, vira os efeitos danosos dos quadrinhos nas impressionáveis mentes juvenis. (SCHUMACHER, 2013, p.133).

Alemão radicado nos Estados Unidos, o Dr. Fredric Wertham deu início a uma cruzada epopeica contra as histórias em quadrinhos. Em abril de 1954 lança seu livro *The Seduction of the innocent*, onde acusava os quadrinhos de serem os grandes responsáveis pela delinquência infantil e juvenil nos Estados Unidos.

De acordo com Wertham, o mercado estava inundado de revistas em quadrinhos – mais de 60 milhões eram vendidas por mês –, todas sem regulamentação do governo e das editoras; todas capazes de sacudir uma mente instável e direcioná-la a um comportamento assustador. “Descobrimos que a leitura dos quadrinhos era um eminente fator de influência em toda criança delinquente e perturbada que estudamos”, declarava Wertham, concluindo que “chegou a hora de tirar essas revistas das bancas e das doçarias, por força de lei.” (SCHUMACHER, 2013, p.133)

O sucesso da obra de Wertham foi enorme entre pais, professores e religiosos que não compreendiam o crescente sucesso dos quadrinhos. Após as ideias de Wertham serem divulgadas, os quadrinhos se tornaram o inimigo número 1 dos Estados Unidos. Tornou-se comum ver ao redor do país igrejas e escolas que se reuniam para queimar pilhas enormes de revistas em quadrinhos. Aliada a forte onda de macarthismo<sup>4</sup> que cobria boa parte do país, as ideias do Dr. Wertham foram parar no Senado dos Estados Unidos. Foi criado um subcomitê

---

<sup>4</sup> Movimento político criado pelo senador Joseph McCarthy (1908-1957) no início da década de 1950 para frear a expansão dos ideais comunistas e antinacionalistas nos Estados Unidos da América.

no Senado para avaliar as denúncias de Wertham e ouvir os artistas e as editoras de quadrinhos.



Figura 22 - Quadrinhos sendo queimados.  
Fonte: Livrose Pessoas (2018).

Uma das passagens mais emblemáticas das audiências do subcomitê envolveu o senador Estes Kefauver e o editor da *EC Comics*, William Gaines. Questionado se considerava a capa da revista *Crime Suspensstories* número 22 (figura 23) de bom gosto, Gaines, em tom irônico, respondeu: ‘sim, para um gibi de terror’. A polêmica resposta foi capa do *The New York Times* (HOWE, 2013, p.39).

A pressão exercida por Wertham e seus seguidores surtiu efeito. Os reflexos foram logo sentidos pela indústria dos quadrinhos que, para não caminhar para a falência, decidiu atender as demandas e cria uma associação intitulada *Comics Magazine Association of America* – CMAA (Associação das Revistas em Quadrinhos da América). Os membros da CMAA formulam um conjunto de regras, que é aprovado pelo subcomitê do Senado, onde delimitam o que seria ou não publicado nas revistas em quadrinhos dos Estados Unidos. O código de ética das histórias em quadrinhos – chamado de *Comics Code Authority* – logo se tornou uma realidade no mercado norte americano de quadrinhos. O selo (figura 25) com os dizeres ‘aprovado pelo código das autoridades dos quadrinhos’ passou a estampar a capa das revistas que eram aprovadas para serem comercializadas.

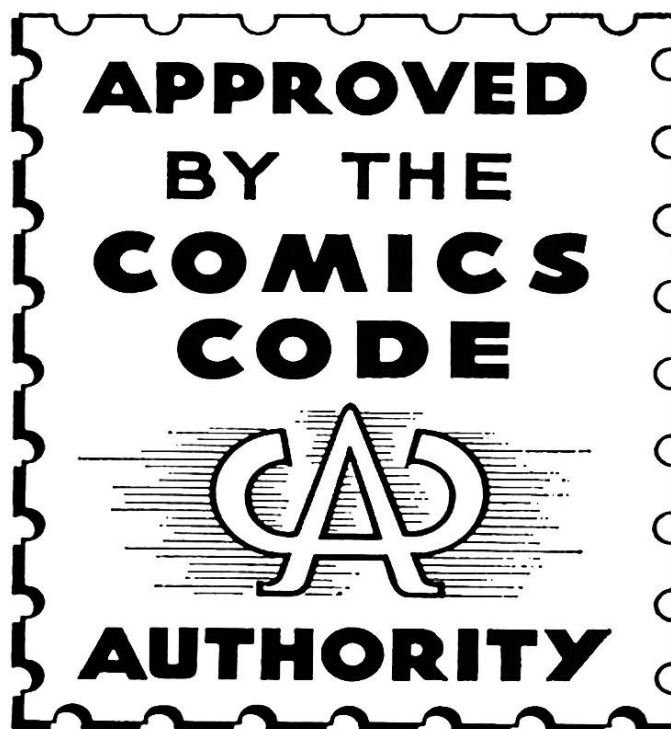


Figura 23 - O selo do *Comics Code Authority*.  
Fonte: Terra Zero (1999).

A censura impediu que os quadrinhos alcançassem novos patamares. A indústria, que viveu seu apogeu nos turbulentos anos da Segunda Guerra, ironicamente sucumbiu quase que junto de seus tão difamados inimigos do Eixo do Mal. Invencíveis durante a guerra, os quadrinhos se tornaram vulneráveis após ela e a possibilidade de expansão, tanto no aspecto financeiro quanto criativo, estavam seriamente ameaçadas. De fato, o golpe de Fredric Wertham foi duríssimo e a indústria de quadrinhos e todos aqueles que a fomentavam, sentiram com intensidade e dor este golpe.

O Código de Ética dos Quadrinhos pode ter poupado à indústria da extinção total, mas fez danos irreparáveis a um mercado que estava em plena expansão, rumo a alcançar leitores mais velhos e maduros. O sonho de Will Eisner de apresentar histórias a leitores adultos havia recuado a tal ponto que, caso ele tivesse lançado *The Spirit* como revista de banca, teria que baixar o tom da série para adequar-se aos direitos do Código de ética. (SCHUMACHER, 2013, p.169).

Produzir quadrinhos após o *Comics Code Authority* tornou uma tarefa árdua e era evidente que os artistas estavam enfrentando dificuldades para manter a indústria ativa.

De fato, de uma maneira geral, as revistas de histórias em quadrinhos posteriores ao *Comics Code* caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pífias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíam para o aprimoramento intelectual de seus leitores. Por outro lado, isto fez com que qualquer discussão sobre o valor estético e pedagógico das HQS fosse

descartada nos meios intelectuais, e as raras tentativas acadêmicas de dar algum estatuto de arte aos quadrinhos logo seriam encaradas como absurdas e disparatadas. (VERGUEIRO, 2014, p.13).

Apesar da pressão do *Comics Code Authority* nos Estados Unidos, a indústria dos quadrinhos conseguiu prosperar em outros países. O discurso de Wertham ecoou por diversos países, mas nada semelhante ao que estava ocorrendo no epicentro do problema. Na América do Sul e no Japão, os quadrinhos prosperavam e, apesar do delicado período, surgiram obras de extrema importância para a história das histórias em quadrinhos.

No Japão, a obra de Osamu Tezuka (1928-1989) ganha destaque. Segundo Luyten (2012, p.109) os mangás produzidos por Tezuka modificam a estrutura da linguagem, criando uma sequência de narrativa gráfica mais fluida e também ampliam o conteúdo, com o surgimento de uma variedade de personagens, temas e histórias.

Nascido em 3 de novembro de 1928, Osamu Tezuka desde a infância demonstrava talento para o desenho. Influenciado pelos pais, nunca abandonou a arte, mesmo durante os estudos. Começa a fazer sucesso aos 21 anos, enquanto estava cursando a faculdade de medicina. Tezuka lança *Shintakarajima*, que, de acordo com Luyten (2012, p.109) vendeu quase 800 mil cópias em um conturbado Japão que ainda sentia os reflexos da recém-encerrada Segunda Guerra Mundial.

Após o grandioso sucesso de estreia, Tezuka passa a criar uma série de histórias, estrelando diversos personagens. Sua narrativa era inovadora para a época e sua capacidade de criar histórias com as mais variadas temáticas fez de Osamu Tezuka um fenômeno, tido até hoje como um dos maiores *mangaká* da história. Tezuka escrevia mangás de humor, como Don Drácula, que narrava às aventuras de uma versão bem hilária do famoso vampiro da literatura, passando por ficção científica, com seu androide filantropo Astro Boy, até dramas densos, como Ayako, que narra à história de uma família da alta sociedade japonesa tentando se reconstruir no devastado Japão pós-Segunda Guerra.

Quando estudiosos e redatores publicitários buscam um resumo fácil para os perfis que escrevem, eles chamam Tezuka de o Walt Disney do Japão, mas na verdade ele é mais como Walt Disney, Stan Lee, Jack Kirby, Tim Burton, Arthur C. Clarke e Carl Sagan, todos em um único criador incrivelmente prolífico. Tezuka foi um inovador na animação, criador de vastas sagas em quadrinhos fundadas em um amplo conhecimento da cultura e literatura internacionais, um fantasista que minou o seu eu mais íntimo em busca de histórias universais, um autor de ficção científica, e um cientista que popularizou a tecnologia, mas que também alertava sobre os perigos dela para o planeta e para a humanidade, anos antes de as preocupações ambientais entrarem na moda. (MCCARTHY, 2012, p.8).



Figura 24 - Capa de *Shintakarajima*.  
 Fonte: Tezukainenglish(2000).

No Brasil do fim dos anos 1950, o jovem Mauricio de Sousa daria início a uma das histórias mais prósperas dos quadrinhos mundiais. Com sua tira do cãozinho Bidu (figura 26), publicada na edição do dia 18 de junho de 1959 do jornal Folha da Tarde – que mais tarde se tornaria a famosa Folha de São Paulo – Maurício de Sousa começava a apresentar os

personagens que, anos mais tarde formariam a Turma da Mônica, o maior sucesso dos quadrinhos brasileiros e sul-americanos.

No dia 18 de junho de 1959 ela veio ao mundo. Numa tira vertical, foi publicada entre outras duas reportagens, uma sobre uma pirâmide asteca e outra sobre credices e superstições. Em nove quadrinhos, mostravam um homem discursando em cima de um caixote. Na primeira cena, sua plateia era grande. Mas, no quarto quadrinho, só restava um único espectador diante dele, um menino. O homem continuava falando, mas, ao perceber que não atrairia mais ninguém além da criança, foi embora praguejando. No oitavo quadro, só sobraram em cena o menino e o caixote. No nono e último, o garoto, que mais tarde seria batizado como Franjinha, levanta o caixote e liberta o cãozinho dele, o Bidu, que tinha ficado preso embaixo dele. Os dois iam embora e fim da historinha. (SOUSA, 2017, p.63).

Desde a publicação da tirinha de Bidu, as histórias e os personagens de Maurício de Sousa foram crescendo, aumentando sua popularidade e expandindo seus horizontes. Segundo dados que o próprio Maurício relata em sua biografia (2017), sua empresa – A Maurício de Sousa Produções – já comercializou mais de um bilhão de gibis ao longo da história e possui mais de 3 mil produtos licenciados, desde roupas, passando por brinquedos, calçados, até gêneros alimentícios.

Atualmente, Mônica, Cebolinha, Magali, Chico Bento, Cascão, Horácio e os demais personagens de seu amplo universo de criação são publicados em todos os continentes, conseguindo entrar e se manter inclusive no concorrido mercado norte americano de quadrinhos. As histórias de Maurício se reinventam com o passar dos anos, fazendo com que o sucesso só aumente e que a trajetória deste artista seja até os dias de hoje, um caso singular na história dos quadrinhos brasileiros. Talvez, em uma escala global, somente nomes como Osamu Tezuka, Stan Lee ou Walt Disney possam se equiparar a trajetória vitoriosa de Mauricio de Sousa.



Figura 25 - Detalhe da primeira tira publicado por Maurício de Sousa.  
Fonte: Planeta Mongo (2002).

Em 1963, na Argentina, Quino lança as tiras em quadrinhos de sua personagem, Mafalda (figura 27). A personagem, segundo conta seu criador (2010, p.X), nasceu a partir de um trabalho encomendado por uma agência de publicidade a pedido uma empresa de eletrodomésticos. As exigências da empresa eram simples: a propaganda deveria apresentar uma típica família da classe média argentina e a protagonista deveria ter um nome simples, que começasse com a letra 'M' e terminasse com a letra 'A'. De forma quase acidental, nascia assim um dos maiores ícones dos quadrinhos mundiais. Já no ano seguinte, Mafalda sai da propaganda de eletrodomésticos e passa a estrelar tiras no importante jornal argentino *Primeira Plana*. O sucesso leva a personagem de Quino para outros jornais do país e, em 1968, Mafalda se torna um produto de exportação, tendo tiras publicadas para o exigente mercado de quadrinhos italiano. No início dos anos 1970, a personagem chega ao Brasil e logo após, expande sua influência para demais países europeus, como Espanha, Portugal, Alemanha, Finlândia, Dinamarca e França. Apesar do estrondoso sucesso, Quino abandona a personagem em 1973. Abriria apenas uma exceção para voltar a desenhar e escrever as histórias da personagem. Foi no ano de 1977, quando Quino foi convidado pelo UNICEF para ilustrar a Declaração dos Direitos da Criança, usando Mafalda e sua turma como personagens.



Figura 26 - Mafalda, com seu humor ácido e crítico.  
Fonte: Verdes Digitales (2006).



Desde sua criação, em 1963, até a ‘aposentadoria’ da personagem, Quino conseguiu de forma sutil, através de suas tiras, instigar a reflexão e tocar em temas polêmicos, tanto em esfera nacional, quanto global. No prefácio do livro ‘Toda Mafalda’ (2010), o escritor e semiólogo italiano Umberto Eco (1932-2016) analisa a personagem de Quino, destacando a riqueza de suas histórias e o caráter contestador da icônica personagem.

Mafalda, em todas as situações, é um “herói do nosso tempo”, o que não parece uma qualificação exagerada para o pequeno personagem de papel e tinta que Quino propõe. Ninguém nega que as histórias em quadrinhos (quando atingem certo nível de qualidade) assumam a função de questionadoras de costumes – e Mafalda reflete as tendências de uma juventude inquieta, que assumem aqui a forma paradoxal de dissidência infantil, de esquema psicológico de reação aos veículos de comunicação de massa, de urticária moral provocada pela lógica dos blocos, de asma intelectual causada pelo cogumelo atômico. (ECO *in* QUINO, 2010, p. XVI).

Nos anos 1960, a indústria de quadrinhos dos Estados Unidos começa a se organizar para reverter às sanções impostas pelo *Comics Code Authority*. Desde a divulgação do livro de Fredric Wertham até então, a indústria de quadrinhos até que se esforçou para se reinventar, criando novas histórias e mantendo seu público. Foi durante este período que surgem clássicos dos quadrinhos, como Liga da Justiça da América, em 1960 (figura 28), o Quarteto Fantástico, em 1961, o Incrível Hulk, em 1962, os Vingadores, em 1963, entre tantos outros. No entanto, a pressão imposta pelo código ainda pairava sobre os artistas, que clamavam por liberdade criativa e de expressão.

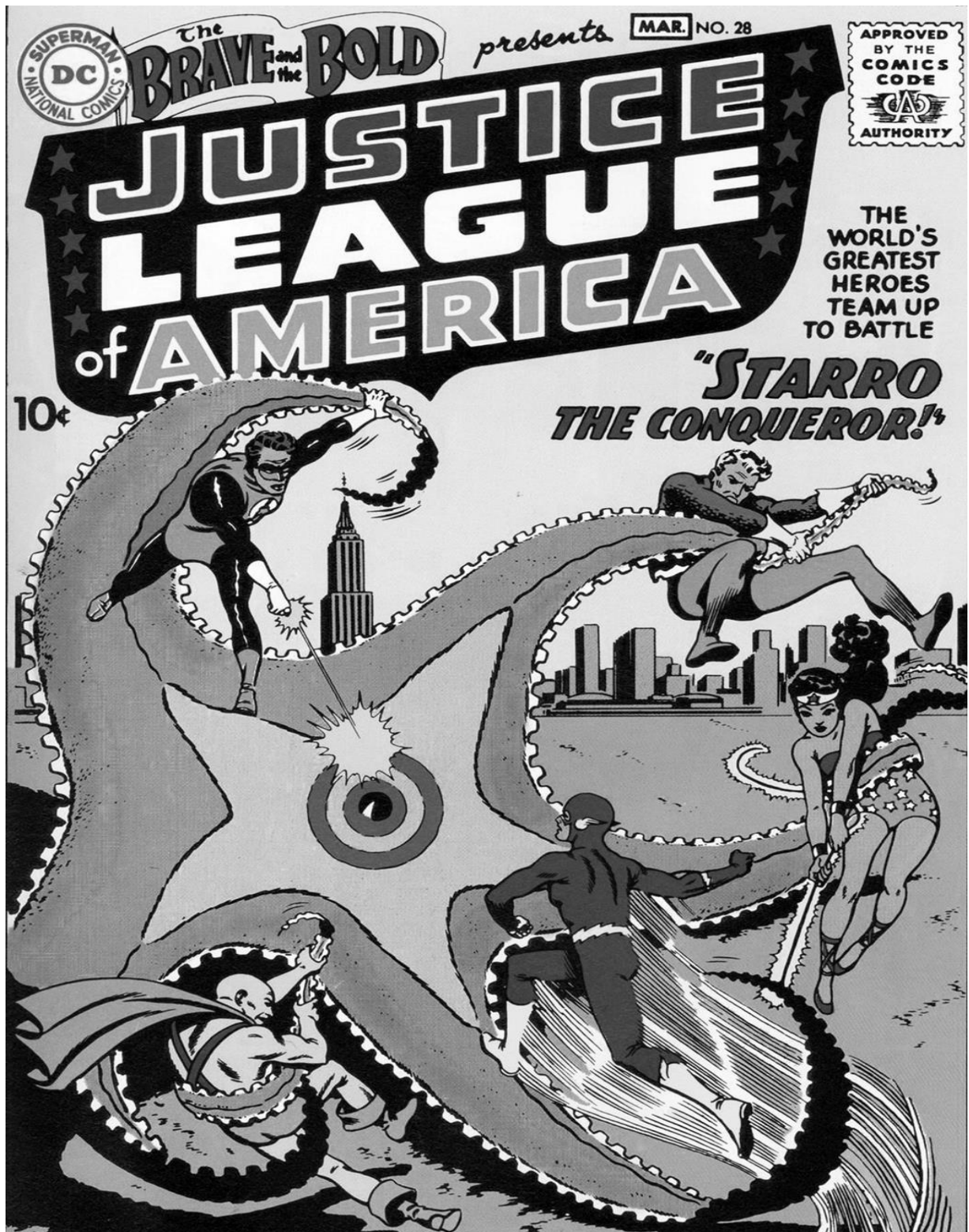


Figura 27: Capa da primeira edição da Liga da Justiça da América. O selo do Comics Code Authority aparece no canto superior direito. Fonte: Modernmythologies (2005).

Stan Lee foi um dos primeiros a se manifestar e agir contra o *Comics Code Authority*. Juntamente com o editor Martin Goodman, Lee decidiu que era hora de desafiar o código e, mais uma vez, abalar a indústria dos quadrinhos e a história das HQ's.

Com ajuda de Chip Goodman, Lee fez campanha para o Código de Ética dos Quadrinhos autorizarem a representação de uso de narcóticos. A medida foi votada e reprovada. Lee então recebeu uma carta do Departamento de Saúde, Educação e Bem-Estar dos EUA pedindo que tratasse do abuso de drogas nos quadrinhos e convenceu Martin Goodman a ignorar o código. A Marvel então publicou uma história do Homem-Aranha na qual o colega de quarto de Peter Parker, Harry Osborn, tomava um monte de pílulas. A cobertura dos jornais superou em muito a reprovação do Código de Ética. A Marvel venceu a batalha. Em questão de meses, o código historicamente antiquado não só autorizou as referências a abuso de drogas, mas também liberou algumas das restrições a conteúdo de terror. (HOWE, 2013, p.122-123).

O *Comics Code Authority* sofrera sua primeira derrota. A sociedade havia mudado, logo, sua mentalidade também se tornara diferente. A cruzada iniciada por Wertham nos anos 1950, que atingiu seu ápice com a implantação do Código de Ética dos Quadrinhos, já não era tão significativa e relevante. Nos anos 1970, mais importante que criticar, a sociedade percebeu que era necessário retomar a relação amistosa com os quadrinhos e enxergar neles potencialidades para levar diversos temas para o debate entre as crianças e jovens. A linguagem dos quadrinhos possuía – e ainda possui – uma relação singular com crianças e jovens; e a indústria precisava fazer valer esta particularidade.

Ao longo das edições 96, 97 e 98 da revista *Amazing Spider-Man* (figura 29), de 1971, a Marvel falou de uma questão que era relevante para a sociedade, tratando de forma séria a temática da dependência química e do consumo de drogas entre jovens. Tão importante quanto o tema, foi a produção destas histórias. As edições da revista do Homem-Aranha foram feitas sem nenhuma forma de opressão, nem de amarras criativas.



Figura 28 - Página de *Amazing Spider-Man* número 96.  
Fonte: Word Press(2010).

Nos anos 1980, os quadrinhos viveriam uma revolução. Três jovens autores, em revistas diferentes, reinventam os quadrinhos, em especial os quadrinhos de super herói, ampliando a potencialidade desta linguagem e colocando seus nomes e obras no panteão das maiores histórias em quadrinhos de todos os tempos. Alan Moore, Frank Miller e Art Spiegelman com suas obras icônicas remodelam o gênero e levam, de forma definitiva, os quadrinhos para o alto escalão cultural.

Nascido em 1948, o sueco Art Spiegelman faz sucesso na cena *underground* de quadrinhos americanos, graças a sua bela arte. No ano de 1980, Spiegelman começa a publicar na revista *Raw!* as histórias que seu pai, o judeu Vladek Spiegelman, lhe contava sobre os sofrimentos dos anos da Segunda Guerra Mundial. Vladek, que foi prisioneiro em

um campo de concentração na Alemanha Nazista, narrava com frequência as histórias horrendas dos anos que viveu preso sob condições desumanas. Destas histórias, Spiegelman criou *Maus* (figura 30).

Obra sem precedentes até então, *Maus* narrava a história do pai de Art, desde os anos que antecederam a Segunda Guerra Mundial, passando pelo sofrimento do período do campo de concentração, até a liberdade no fim da guerra. A metalinguagem utilizada por Art Spiegelman, que antropomorfiza os personagens, transformando os soldados nazistas em gatos e os judeus em ratos – daí vem o título da história, pois *maus* significa rato em alemão – ao mesmo tempo em que suaviza algumas passagens mais tensas da história, instiga e apavora em determinados momentos, pois certamente o leitor associa a crueldade cometida pelos nazistas com a relação que gatos e ratos naturalmente possuem na cadeia alimentar.

A grandiosidade e solidez do texto, atrelada aos marcantes desenhos em preto e branco do quadrinho, deram a Spiegelman e *Maus* um Prêmio Pulitzer<sup>5</sup>, no ano de 1992<sup>6</sup>. A conquista do Pulitzer foi um fato inédito, visto que nunca antes uma história em quadrinhos havia vencido a premiação. Por conta disso, a organização do prêmio teve de criar a categoria “*Special Citations*” para laurear a obra.



Figura 29 - Detalhe de um quadrinho de *Maus*.  
Fonte: Mangpuloh (2015).

<sup>5</sup> Criado em 1917, o Prêmio Pulitzer condecora destaques da literatura e jornalismo em todo o mundo.

<sup>6</sup><http://www.pulitzer.org/prize-winners-by-year/1992>, acesso em maio de 2018.

Em 1986, o inglês Alan Moore e o americano Frank Miller levam os quadrinhos de super herói para um novo patamar. Desconstruindo o gênero, Moore e Miller transformam a relação entre leitor e quadrinhos, colocando em cheque valores éticos e morais que no passado sempre eram defendidos pelos coloridos e heroicos personagens e que caracterizavam sua essência. Relações de poder, violência, segurança pública, sexo, psicopatia, conflitos nucleares, crítica à regimes políticos e o futuro do mundo ocidental são debatidos e desconstruídos por estes artistas que lançaram quadrinhos que até hoje são considerados marcos fundamentais na história da indústria dos quadrinhos. Na *DC Comics*, Alan Moore e Frank Miller abalam as estruturas com suas obras cataclísmicas: *Watchmen* e *Batman: o Cavaleiro das Trevas*.

Nascido em Northampton em 1953, Alan Moore inicia sua carreira nos quadrinhos produzindo fanzines. A qualidade narrativa de suas histórias o leva a trabalhar para a divisão britânica da *Marvel Comics*, a *Marvel UK*. Em 1982, vai para a *DC Comics*, onde revoluciona o título de terror *Swamp Thing*, chamando a atenção de editores pelo seu texto filosófico, cercado de elementos metalinguísticos e repleto de críticas ao conturbado mundo moderno.

Em fevereiro de 1986, a edição número 1 de *Watchmen* (figura 31) chega às bancas, causando estardalhaço. Ao longo de 12 edições, Alan Moore e o desenhista Dave Gibbons descontroem o gênero de super-heróis, questionando a autoridade e a capacidade destes super seres, que na história se relacionavam com pessoas normais em um conturbado mundo bipolar, atormentado pelas ameaças da Guerra Fria<sup>7</sup>.

À medida que dávamos vida aos personagens a partir de bate-papo e ideias malucas contidas no outline a seguir, descobrimos que estávamos nos encaminhando para águas cada vez mais fundas: não bastava descrever as circunstâncias particulares da vida de um Rorschach ou de um Dr. Manhattan sem levar em conta sua política, sua sexualidade, sua filosofia e todos os fatores em seu mundo que haviam dado forma a essas coisas. Portanto, a partir de um super herói movido a energia nuclear relativamente convencional, nos encontramos vagando para algumas ruminções quânticas pós-Einsteinianas sobre o tempo. O mesmo se aplicava ao perturbador território moral no qual entramos a partir do ponto de vista de um vigilante mascarado urbano padrão. (MOORE, 2011, p.417).

A obra de Moore e Gibbons venceu o *Hugo Awards*<sup>8</sup> em 1988<sup>9</sup> e, assim como aconteceu com *Maus* e o Prêmio Pulitzer, *Watchmen* também foi laureado em uma “Categoria

<sup>7</sup> Conflito surgido no pós-Segunda Guerra Mundial, caracterizado pelo embate ideológico entre os Estados Unidos da América (defendendo o capitalismo) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (defendendo o socialismo).

<sup>8</sup> Criado em 1953, o prêmio condecora os destaques na literatura de fantasia e ficção científica.

<sup>9</sup><http://dpsinfo.com/awardweb/hugos/80s.html>, acesso em maio de 2018.

Especial”, uma vez que nenhum quadrinho havia conquistado anteriormente esta premiação. Anos depois, reconhecendo a qualidade artística das HQ’s, o *Hugo Awards* abriria a “Categoria História em Quadrinhos”. A indústria cultural começava a voltar suas atenções para os quadrinhos, percebendo o potencial e a qualidade que esta linguagem possuía.

Assim como Alan Moore, Frank Miller também inicia sua carreira na indústria trabalhando para a *Marvel Comics*. Miller saiu do pacato estado de Vermont (HOWE, 2013, p.226) aos 21 anos para tentar viver de quadrinhos na colossal Nova York. Começa fazendo trabalhos em revistas do Homem-Aranha, mas logo migra para o Demolidor, onde demonstraria uma capacidade que agradava – e até hoje agrada – a indústria dos quadrinhos: Miller desenhava e roteirizava suas histórias.

Em Demolidor, Miller insere passagens de seu próprio cotidiano para incrementar as histórias do personagem. O personagem no qual trabalhava era o alter ego do advogado Matt Murdock. Quando criança, Murdock sofre um acidente envolvendo produtos químicos e perde sua visão. No entanto, - como é característico dos quadrinhos de super herói -, a tragédia vem junto com uma benção e os demais sentidos do jovem se tornam extremamente aguçados. Murdock cresce, perde seu pai, que morre graças à ação crime organizado de Nova York e, na vida adulta, decide se tornar advogado, assumindo uma vida dupla: durante o dia, defendia os oprimidos atuando como defensor da lei e a noite, assumia o manto do defensor mascarado Demolidor, caçando criminosos pelo violento bairro novo iorquino de *Hell’s Kitchen*. Aproveitando do viés mais urbano e realista das histórias do personagem e ainda chocado com a drástica mudança de Vermont para Nova York, Miller insere nas páginas do Demolidor seus problemas sociais e financeiros, além de seu espanto relacionado com a violência dos grandes centros urbanos.

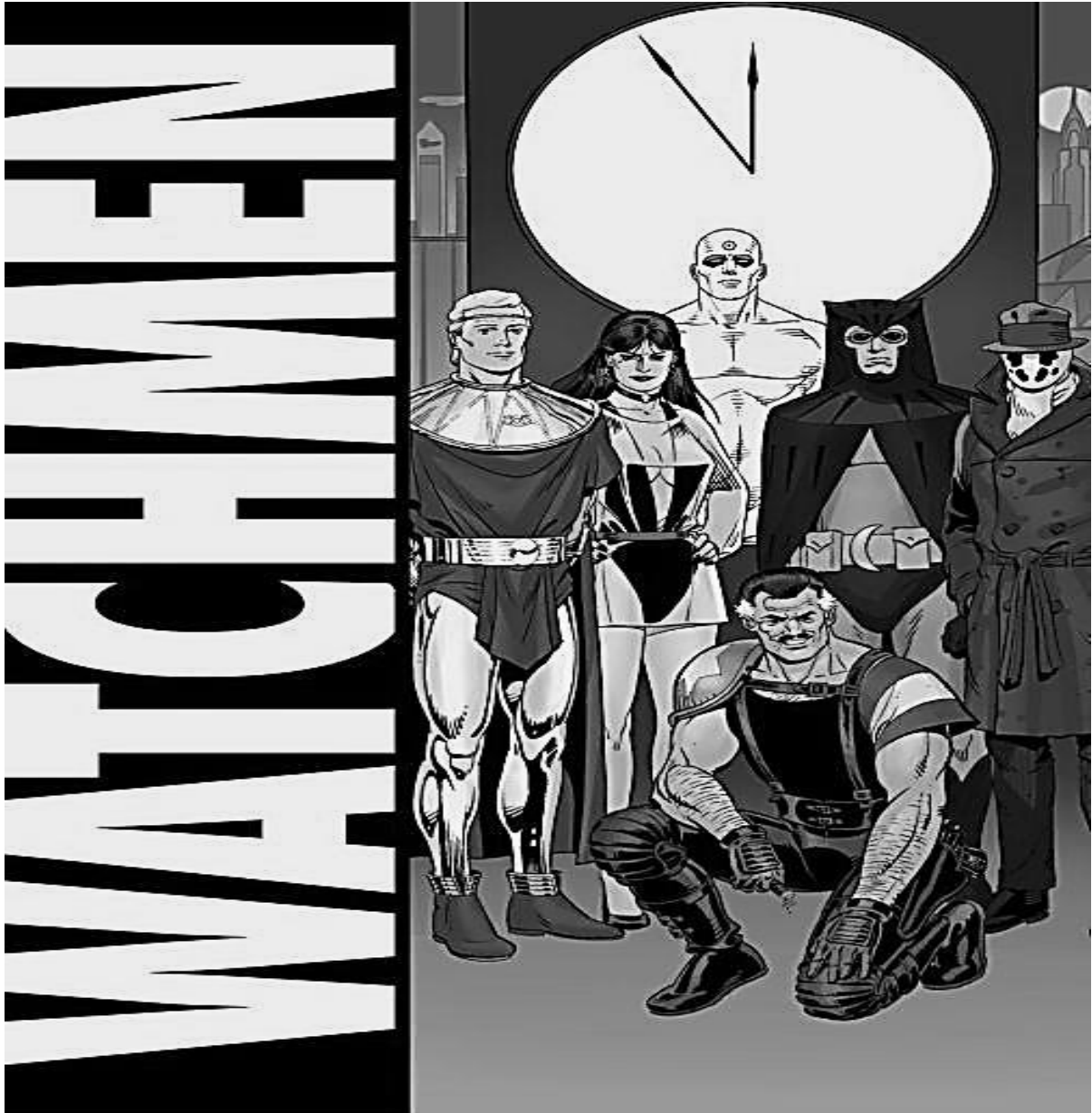


Figura 30 - Os protagonistas de *Watchmen*: Ozymandias, Srta. Júpiter, Dr. Manhattan, O Comediante, Coruja e Rorschach. Fonte: Além da Torre (1999).

Em 1986, Miller se muda de Nova York para a Califórnia, na tentativa de fugir da violência de Nova York. No entanto, de acordo com Howe (2013):

A mudança de Miller para a Califórnia saiu mais cara que o planejado. Ele ficou endividado, com vários projetos combinados, mas todos a meses de se encerrarem. Sentado em sua banheira, sem grana, a cinco mil quilômetros de Nova York, teve uma ideia. “Eu pensei: e se isso acontecesse com Matt Murdock? E se ele perdesse tudo?” (HOWE, 2013, p.302).

Deste *insight*, Miller tirou a brilhante ideia de devastar o Demolidor. Ao longo das edições 227 à 233 da revista *Daredevil*, Matt Murdock enfrentaria o seu penoso calvário no arco de histórias intitulado ‘A queda de Murdock’.



Na trama desenvolvida por Miller, o interesse amoroso de Matt Murdock, a jovem Karen Page, se torna usuária de drogas e, para manter seu vício, decide entregar a identidade secreta de seu amado para um dos maiores inimigos: o mafioso Wilson Fisk, um dos maiores criminosos do submundo de Nova York, conhecido pela alcunha de Rei do Crime. A tomada de decisão do vilão a partir de então, é o grande diferencial da história. Ao invés de recorrer ao clichê, visto em tantos embates de herói contra vilão, Miller inova e faz com que Wilson Fisk não destrua o herói, mas sim o homem por trás da máscara. O Rei do Crime não acaba com o herói Demolidor em uma grandiosa e sangrenta luta; o seu objetivo é destruir Matt Murdock, fazendo o advogado perder seu prestígio, seu emprego e até mesmo sua casa, que é covardemente demolida pelo vilão na história.

Uma das ideias mais brilhantes de Miller ao longo da história se deu no início de cada edição: a história sempre começa com um quadro que mostrava Matt Murdock deitado e, à medida que a trama ia se desenvolvendo e os problemas do personagem aumentando, o desenho mostrava que Matt ia se encolhendo, até chegar à posição fetal (figura 32), em um claro sinal de desamparo e fraqueza do alter ego do heroico Demolidor.



Figura 31: o início dos capítulos de 'A queda de Murdock'.  
Fonte: Além da Torre (1999).

'A queda de Murdock' foi um grande sucesso e até hoje é considerada uma das melhores histórias do Demolidor. A trama, que desconstruiu o personagem ao envolver elementos mais humanos, chamou atenção dos leitores de quadrinhos. No entanto, apesar da

qualidade da obra, o artista Frank Miller iria alcançar seu auge na carreira desconstruindo outro personagem: o icônico *Batman*.

Em março de 1986 é lançada a primeira das quatro edições da revista *Batman: the Dark Knight returns*. Miller nos apresenta um rancoroso e envelhecido Batman, que havia aposentado o uniforme de super-herói, apesar de estar prestes a enlouquecer diante da insanidade e violência que o cercava e assolava sua terra natal, a cidade fictícia de Gotham City. Tudo isso se passava em um mundo onde as tensões nucleares estavam à tona, trazendo medo e desconfiança para toda a população. O autor revela que o desassissado mundo dos anos 1980 foi a maior inspiração para a história. Na introdução de ‘Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva’ (2011) Frank Miller diz que:

Então os anos 80, adequadamente chamados de Era Reagan, chegaram. Era uma época ótima para acompanhar os noticiários e produzir histórias em quadrinhos. Um período repleto de graves ameaças, forças impressionantes e eventos incrivelmente tolos produzidos pela mídia. O índice de criminalidade explodiu. A comédia também. Eram tempos cheios de raiva, acidez e humor. E a televisão mostrou a que nível a estupidez poderia chegar. Mesmo que apenas por um momento. Como um ávido leitor de jornais, fiquei impressionado com duas coisas. Primeira: o mundo estava ficando louco. “Não dá pra acreditar nisso!” era meu primeiro pensamento mais recorrente. Segunda: todos os jornais, com exceção daquela velharia retrógrada de Nova York, publicavam tirinhas diárias que, sem banalizar o que estava acontecendo, mostravam o quanto a caneta e o papel podem ser poderosos. (MILLER, 2011, p.9).

Em *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, Miller usou de seu texto ácido, crítico e contestador para, junto da arte-final de Klaus Janson, remodelar o *Batman*. O herói, antes conhecido pelos métodos seguros para lutar contra o crime – ao longo dos anos, sempre fez parte do código de conduta do *Batman* dos quadrinhos não matar nem usar armas de fogo – se torna um maníaco autoritário, com ares fascistas, abusando de métodos violentos e até de tortura física e psicológica para alcançar seus objetivos. O astuto e detetivesco *Batman* do passado dá lugar a um personagem brutal, ensandecido e sedento por justiça. Na história, fica evidente que *Batman* abandona a aposentadoria por estar farto dos problemas que o cercam e da ineficácia do governo para resolvê-los.

Um dos momentos mais emblemáticos da história é o embate entre *Batman* e *Superman* (figura 33). Defendendo o seu direito de liberdade, *Batman* critica a postura do *Superman*, que é retratado na história um funcionário do governo dos Estados Unidos, a serviço do presidente Ronald Reagan<sup>10</sup>. Claramente, Miller usou dos quadrinhos para fazer

---

<sup>10</sup>Ronald Wilson Reagan (1911-2004) foi o 40º presidente dos Estados Unidos, governando de 1981 a 1989.

uma crítica aberta ao governo Reagan. Considerada por muitos como uma das melhores histórias dos quadrinhos mundiais, a obra é um dos maiores clássicos do personagem e serviu de influência para dois filmes do *Batman*<sup>11</sup>.



Figura 32 - O embate entre Batman e Superman.  
Fonte: Modern Mythology (2005).

Após a publicação destas obras seminais e do enfraquecimento do *Comics Code Authority*<sup>12</sup>, os fãs esperavam que a indústria continuasse a produzir quadrinhos de grande qualidade em uma grande quantidade. Todavia, o que se viu foi um cenário bem diferente. A desconstrução dos super-heróis proposta por Alan Moore e Frank Miller se tornou uma tendência entre novos artistas, que tentaram, sem sucesso, reproduzir o sucesso e a qualidade artística dos fenômenos *Watchmen* e *Batman: the Dark Knight returns*.

Anti-heróis surgiam em todas as páginas das mais variadas revistas, trazendo tiroteios, armas super potentes e violência exacerbada a cada quadro das histórias. A temática urbana e realista das obras de Moore e Miller talvez não fosse tão bem compreendida pela nova leva de

<sup>11</sup> Os filmes *The Dark Knight Rises* (2012) e *Batman V Superman: the dawn of justice* (2016) adaptam elementos apresentados originalmente na obra de Frank Miller.

<sup>12</sup> Nos anos 1980, o Comics Code Authority não causava o mesmo impacto das décadas anteriores, apesar de ainda existir. Ele só seria abandonado em definitivo no ano de 2011. Disponível em: <http://www.terrazero.com.br/2014/09/momento-renegado-o-que-e-comics-code-authority/>, acesso em maio de 2018.

artistas, que investiu em personagens e histórias que abordavam a violência, mas sem a metalinguagem e o riquíssimo roteiro que fizeram das obras de Alan Moore e Frank Miller clássicos dos quadrinhos.

Além disso, as editoras, percebendo o sucesso, tentaram dar glamour a suas revistas, transformando-as em itens de coleção. Para editoras como a *Marvel Comics*, isso quase representou a derradeira ruína. Em meados dos anos 1990, a bolha especulativa dos quadrinhos<sup>13</sup> quase destruiu a indústria. Para se ter ideia do desastre, a Marvel calculava prejuízos que chegavam a quase 50 milhões de dólares por ano. (HOWE, 2013, p. 393).

A salvação veio do cinema. As principais editoras de quadrinhos dos Estados Unidos venderam os direitos de suas principais obras para grandes estúdios de cinema. E o negócio foi lucrativo, em vários sentidos. Hoje, as editoras se recuperaram, muito graças ao sucesso dos filmes, que se refletem nas histórias em quadrinhos que são publicadas. Adaptados nos cinemas e em outras mídias, como os videogames e as séries de TV e de serviço de *streaming*<sup>14</sup>, hoje os heróis das histórias em quadrinhos ampliaram seu alcance e sua visibilidade, encontrando uma nova legião de fãs, que não são necessariamente, ávidos leitores de revistas em quadrinhos, mas conhecem de forma detalhada a trajetória de *Superman*, *Batman*, *Mulher Maravilha*, *Homem-Aranha*, *Thor*, *Wolverine* e tantos outros personagens.

Apesar de não viver mais os lucrativos tempos áureos dos anos 1930-1940, nem ter encontrado novos talentos do calibre de Alan Moore ou Frank Miller, a indústria de reinventou mais uma vez, ampliando horizontes e influenciando outras mídias, fazendo uso do avanço da internet para ampliar sua popularidade. A indústria dos quadrinhos ainda está viva e não demonstra, até o momento, sinais de esgotamento.

---

<sup>13</sup>Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2013/02/06/a-bolha-especulativa-dos-quadrinhos/>, acesso em maio de 2018.

<sup>14</sup> Em seu catálogo atual, a *Netflix*, maior empresa de conteúdo *streaming* do mundo, possui mais de 10 séries adaptadas dos quadrinhos.

### 3. OS QUADRINHOS NO MUNDO ACADÊMICO

A relação entre quadrinhos e universidade ainda é estranha para muitos. Os mal informados e os críticos levantam questionamentos, tais como: será possível levar esta literatura tão simplista e infantil para o ambiente acadêmico? Estaria a universidade preparada para receber tal objeto de estudo? E, mais importante ainda: os quadrinhos possuem alguma relevância para os estudos acadêmicos? Em todos os casos, a resposta é positiva e cada vez mais os quadrinhos vêm conquistando seu espaço no ambiente acadêmico.

Os reflexos do discurso de Fredric Wertham, de seu livro *The Seduction of the Innocent* e sua luta contra os quadrinhos surtiram efeitos em vários setores da sociedade, inclusive no meio acadêmico. Os quadrinhos, que ainda não haviam alcançado o status de manifestação artística, perderam espaço e confiabilidade, fazendo com que sua expansão fosse freada e sua entrada no mundo acadêmico adiada para a posteridade.

No prefácio da obra ‘Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo’ (2010), Álvaro de Moya fala sobre os primeiros intelectuais que se propuseram a estudar os quadrinhos.

Os comics americanos (*bandes dessinées*, na França, e *fumetti*, na Itália) tiveram finalmente, a partir de 1960 – embora existissem desde 1895 – o seu reconhecimento como importante meio de comunicação entre homens, exatamente em “descobrimto” dos intelectuais europeus de esquerda como Alan Resnais, Godard, Cesare Zavattini, Lelouch, Damiano Damiani, Elio Petri, Picasso, além de Fellini e outros. (MOYA *in*: DORFMAN e MATTELART, 2010, p.7).

No Brasil, a luta pela inserção dos quadrinhos no meio acadêmico foi árdua e repleta de desafios, que perduram até os dias de hoje. Os pesquisadores tinham o objetivo de romper com a visão preconceituosa que existia sobre os quadrinhos no país, mostrando que as HQ’s podem ser sim objeto de estudos e análises acadêmicas.

A rejeição à produção quadrinística também ocorreu no Brasil. E aqui, igualmente, também existiram intrépidos defensores do meio, que com tenacidade fizeram reverter às expectativas e conseguiram que, aos poucos, os quadrinhos fossem mais bem aceitos pela sociedade em geral, bem como inseridos nas áreas de produção e preservação do conhecimento – escolas, bibliotecas, universidades. (VERGUEIRO *in*: VERGUEIRO e RAMOS. 2013 p.7).

O preconceito contra os quadrinhos permeava diversos ambientes, principalmente o escolar. Em sua biografia, Mauricio de Sousa relata a conturbada relação entre quadrinhos e escola no Brasil dos anos 1940.

Não demorou em que muitos educadores e professores comprassem a ideia de que gibis eram perniciosos. Em pouco tempo esse movimento se expandiu, saindo da Itália e ganhando o mundo. No Brasil, ao longo dos anos, esse seria um assunto debatido em artigos de jornal, envolvendo intelectuais, escritores, políticos ministros e até o presidente da República, além de padres e educadores. Todos queriam banir os gibis com histórias de detetive e de suspense, riscá-los do mapa para sempre. (SOUSA, 2017, p.43).

O reflexo da guerra contra os quadrinhos era sentido na sociedade, o que dificultava a atuação daqueles que viam os quadrinhos como uma manifestação artística e queriam divulgar esta visão.

Aqui no Brasil, a coisa era muito difícil para os quadrinhos desde o final da década de 1930. Os padres, os pais e os professores não poupavam críticas. A Igreja, as escolas, todos eram contra a história em quadrinhos. Achavam que gibis era uma coisa que criança não deveria ler. Portanto, houve uma perseguição à HQ e também aos autores infantis. (MOYA. 2012, p. 27).

A primeira tentativa de demonstrar o aspecto científico e cultural das histórias em quadrinhos aconteceu nos anos 1950, mais especificamente no dia 18 de junho de 1951. No Centro Cultura e Progresso, na cidade de São Paulo, um grupo de jovens, composto por nomes como Jayme Cortez, Reinaldo Oliveira, Álvaro de Moya e Syllas Rosberg, realizou a primeira exposição artística sobre quadrinhos, no intuito de mostrar a sociedade o que de fato eram as histórias em quadrinhos. Assim como era comum no exterior, a relação dos quadrinhos com a sociedade não era nada pacífica. A exposição consistia em apresentar artes originais dos maiores nomes da indústria de quadrinhos dos Estados Unidos: Milton Caniff, Al Capp, Hal Foster, Alex Raymond, George Herriman, Burne Hogarth e Will Eisner. Com a exposição, Moya e os demais idealizadores queriam romper com preconceitos e expandir a popularidade dos quadrinhos, estimulando inclusive a produção nacional.

Queríamos defender a semelhança dos quadrinhos com cinema, com literatura, e dizer que tinham, por outro lado, uma expressão própria. Nosso primeiro desafio foi provar isso numa época em que todo mundo pensava que os gibis deturpavam a mente dos jovens. Mostramos quadrinhos como uma coisa saudável. Outro aspecto era que queríamos fazer quadrinhos brasileiros, com cara nacional e, por isso, buscávamos espaço para realizar algo novo, próximo dos leitores e dos gibis, que eles se identificassem com os personagens, os cenários e o contexto. (MOYA. 2012, p.52).

Este evento, que ficou conhecido como Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos (figura 34), hoje é reconhecido internacionalmente como pioneiro na divulgação dos quadrinhos como forma de manifestação artística e cultural (MOYA, 2012,p.82).

Foi o primeiro passo, em terras brasileiras, para se analisar quadrinhos enquanto arte e objeto de estudo. No entanto, foi somente anos mais tarde que os quadrinhos começaram a ser aceitos nas universidades.



Figura 33 - Jayme Cortez, Reinaldo Oliveira, Syllas Rosberg e Álvaro de Moya na exposição de 1969.  
Fonte: Quadrinhos 51 (2001).

Em 1961, foi realizada primeira pesquisa científica sobre quadrinhos no Brasil, coordenada pelo professor José Marques de Melo, no curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, em São Paulo. Anos depois, o professor Melo daria continuidade na sua luta pela inserção dos quadrinhos na academia.

Ao fundar em 1967 o Centro de Pesquisas da Comunicação Social, desafiei meus alunos de jornalismo, da pioneira Faculdade Cásper Líbero, a inventariar o conteúdo dos gibis editados no país. O resultado dessa pesquisa foi amplamente divulgado no meu livro de estreia – Comunicação Social: Teoria e Pesquisa (1970), repercutindo nacionalmente. Quando este livro foi publicado, eu já me encontrava engajado na criação dos cursos de Jornalismo e Editoração na então denominada Escola de Comunicações Culturais da Universidade de São Paulo. Planejando a grade curricular dos produtores editoriais, incluí uma disciplina de História em Quadrinhos, pois

premissa do curso repousava na formação de profissionais multimídia. (MELO *in*: VERGUEIRO e RAMOS, 2013, p.18).

Nome importantíssimo na trajetória dos quadrinhos na academia brasileira, o professor Waldomiro Vergueiro, cria, nos anos 1990, um órgão importantíssimo para os estudos sobre quadrinhos no país: o Observatório de Histórias em Quadrinhos, na Universidade de São Paulo. Sobre a criação do Observatório, o professor Vergueiro afirma que:

Inicialmente, o núcleo deveria chamar-se Núcleo Interdepartamental de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos, mas a congregação da ECA, quando o aprovou, resolveu denomina-lo apenas de Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos. Essa denominação foi mantida até 2008, quando o núcleo passou a se chamar Observatório de Histórias em Quadrinhos. [...] Fui nomeado, pela diretoria da ECA, como seu coordenador, cargo que mantenho até hoje. Ao criarmos o Observatório de Histórias em Quadrinhos, uma das primeiras iniciativas que tivemos foi a proposição de um Curso de Especialização de Histórias em Quadrinhos. Tratou-se de um curso muito ambicioso, versando exclusivamente sobre histórias em quadrinhos: 360 horas de aulas integralmente dedicadas a esse assunto. Ele funcionou de 1991 a 1993 e teve grande repercussão. (VERGUEIRO *in*: VERGUEIRO e RAMOS, 2013, p.73).

Segundo o professor Waldomiro Vergueiro (2013, p.73), questões de infraestrutura e falta de suporte administrativo fizeram com que o curso não tivesse continuidade. Apesar disso, o Observatório continuou a prosperar. Desde o ano de 2011, o grupo organiza as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, o maior evento acadêmico sobre quadrinhos da América Latina, que no ano de 2019 terá a realização de sua sexta edição.



#### 4. QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Um dos grandes desafios ao apresentar o quadrinho no meio acadêmico e, conseqüentemente, no meio educacional, é conseguir alcançar o entendimento da academia científica, dos professores e dos pais sobre as capacidades, potencialidades e particularidades desta linguagem. Muitas vezes, o quadrinho ainda é mal visto e mal recebido nas escolas. Seu uso é reprimido e muitas das vezes o quadrinho se torna refém de outras manifestações artísticas e culturais, como o cinema e a literatura. O preconceito e a visão retrógrada de muitos obrigam os quadrinhos a se amparar em outras artes para ser bem recebido nas salas de aula. Ramos (2014) analisa que:

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. (RAMOS, 2014, p. 17).

É de extrema importância reconhecer as potencialidades e a autonomia da linguagem dos quadrinhos. Compreendendo esta linguagem, o educador se sentirá mais confortável para aplicar os quadrinhos em sala de aula. “Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto.” (RAMOS, 2014, p.30).

Além disso, é fundamental que haja a alfabetização na linguagem dos quadrinhos. (VERGUEIRO, 2014, p.31). O professor que demonstra interesse em utilizar os quadrinhos em sala de aula deve ter clareza sobre o que está objetivando ao trabalhar com os quadrinhos no ambiente educacional. Inserir histórias em quadrinhos na sala de aula apenas por aspectos ilustrativos é uma prática que ajuda a manter o preconceito e o distanciamento na relação entre HQ's e escola.

Atualmente, apesar das dificuldades, os quadrinhos estão encontrando seu espaço nas salas de aula. O estímulo vindo de órgãos legais vem apresentando um rompimento com o retrógrado paradigma que diminui e menospreza as potencialidades das histórias em quadrinho enquanto recurso didático

Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das

histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais). (VERGUEIRO *in*: VERGUEIRO e RAMA, 2014, p.21).

Apesar do fato de que na versão mais recente da LDB o uso dos quadrinhos não seja citado diretamente<sup>15</sup>, percebemos que as HQ's vêm estreitando seu laço com a educação. Para ilustrar tal fato, fizemos um levantamento de dez edições recentes das provas do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), entre os anos de 2008 e 2017, buscando quadrinhos que foram utilizados nestas provas.

### Quadrinhos encontrados nas provas do ENEM (2008-2017)

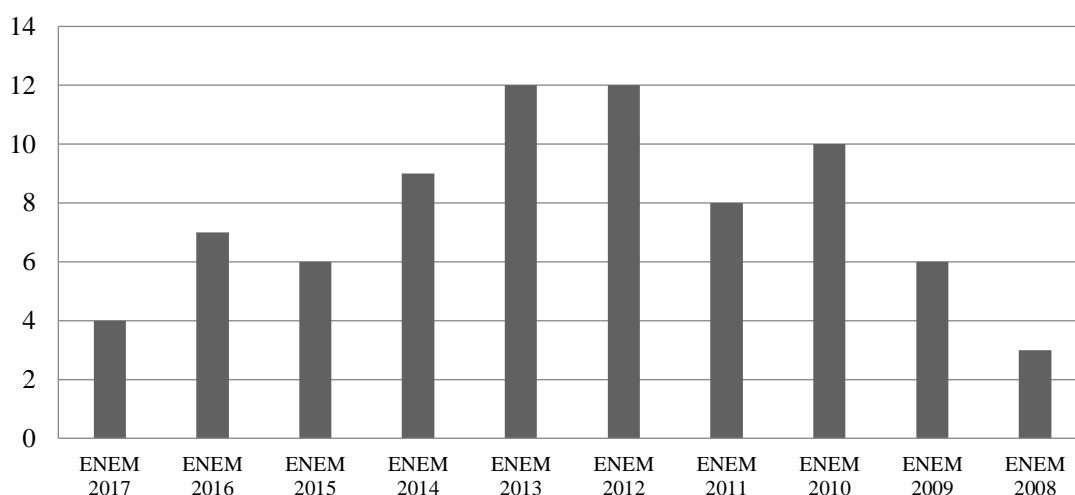


Figura 34: Quadrinhos encontrados nas provas do Enem (2008-2017).  
Fonte: Autoria Própria.

Percebe-se que a relação entre quadrinhos e educação não carrega nos dias de hoje as marcas deixadas por Fredric Wertham e seu incendiário livro nos anos 1950. O discurso que demoniza as histórias em quadrinhos parece ter ficado no passado.

No entanto, o atual cenário nos convida a refletir sobre o uso dos quadrinhos na sala de aula. Eles estão presentes em livros didáticos, em importantes provas/ vestibulares e seu uso é estimulado por órgãos legais vinculados a educação.

Entretanto, como os quadrinhos estão sendo apresentados para os alunos? Será mesmo que é durante uma prova de ENEM que encontramos o melhor cenário possível para levar os

<sup>15</sup> O inciso segundo do oitavo parágrafo do artigo 35-A fala em 'conhecimento das formas contemporâneas de linguagem', mas não cita diretamente os quadrinhos.

quadrinhos para um aluno que, talvez, nunca tenha tido contato com esta linguagem e sua correta utilização em sala de aula?

Usar quadrinhos pelo simples fato de ser uma linguagem atraente para as crianças e jovens é algo banal. O professor que não se aprofunda nos elementos que formam esta rica linguagem está fadado ao fracasso e compromete de forma séria os processos de ensino e de aprendizagem. Quadrinhos não são ilustrações, muito menos decalques para preencher espaços vazios em provas ou livros didáticos.



Figura 35 - Tirinha satirizando o mau uso dos quadrinhos em provas.  
Fonte: Amino Apps (2005).

Os quadrinhos devem ser bem utilizados, por profissionais capacitados e conhecedores desta linguagem para que seu uso seja satisfatório e eficaz com os alunos. Levar quadrinhos apenas para ilustrar uma aula é menosprezar a riqueza desta linguagem e a luta de muitos pesquisadores que se empenham para criar uma boa relação entre quadrinhos e educação. Quadrinhos não são meros desenhos e sua inserção no meio educacional representa um marco

importante para romper com a lógica atrasada que valoriza apenas o escrito, enquanto menospreza o visual.

O pesquisador Nick Sousanis, ao lançar sua tese de doutorado - feita em quadrinhos - pela Universidade de Columbia, questiona o preconceito histórico que existe contra o visual em detrimento do escrito. Sua tese foi editada e lançada como livro, intitulado 'Desaplanar' (2017). Nesta obra, o autor afirma que:

As palavras tradicionalmente têm privilégio como modalidade explicativa, como a ferramenta para o pensamento. A imagem, por outro lado, há muito tempo é segregada ao reino do espetáculo e da estética, marginalizada na discussão séria como mera ilustração que apoia o texto – nunca vista em pé de igualdade. Já na Antiguidade, Platão professava a desconfiança profunda quanto à percepção citando sua natureza ilusória: “O objeto que parece entortar-se na água provoca uma confusão em relação ao que seria real.” (SOUSANIS, 2017, p.54)

Ainda sobre a relação entre visual e verbal, o autor, ao comparar estas linguagens, afirma que:

Atentamos aos modos como empregamos as modalidades visual e verbal. Para destilar algo tangível da vastidão da experiência dos sentidos. O verbal marcha de modo linear, passo a passo, uma sequência distinta de palavras. (...) O visual, por outro lado apresenta-se 'todo-ao-mesmo-tempo', simultâneo, disperso, relacional. Uma imagem vale mil palavras? Talvez. Mas por conta de suas estruturas distintas, não há correspondência direta entre imagem e palavra. O verbal marcha linear, passo a passo. Uma discreta sequência de palavras encadeadas. Hierárquica. Ramificada. Como contas em um rosário. Já a imagem é sem pontos de partida ou chegada... Interconectada. Rizomática. (SOUSANIS, 2017, p.58).

A reflexão proposta por Sousanis se adequa perfeitamente ao meio educacional. Quadrinhos não devem ser encarados como mera alegoria ou ilustração. Deve-se respeitar esta linguagem e encará-la como tema de estudos e pesquisas acadêmicas, devido a sua complexidade e pluralidade. O educador disposto a utilizar os quadrinhos deve aproveitar esta possibilidade singular proporcionada pela linguagem dos quadrinhos, em que o texto e a imagem estão interconectados, proporcionando uma ligação entre verbal e visual, para melhorar suas aulas.

Embutidas no ecossistema sequencial-simultâneo que são os quadrinhos, palavras e imagens, tanto tempo apartadas, podem coabitar. Unidos em uma relação, o visual e o verbal mesclam-se... A descrição, o texto e a representação interpretam-se, interanimam-se, entrelaçam-se, interdependentes, inextricáveis. Gera uma ressonância do tipo multiplicadora – um ciclo dinâmico de ler=olhar, olhar=ler... Sócios nesse casamento, uma informa e enriquece a outra, para alcançar um significado que, como diz R. C. Harvey, “nenhuma transmite sem a outra.” (SOUSANIS, 2017, p.64).

Sousanis, que critica em sua obra (2017, p. 3-7) a monotonia e a padronização das formas de saber do mundo atual – chamando tal prática de ‘planura’ – nos convida, através da linguagem dos quadrinhos, a romper com esta lógica, abandonar a ‘planura’ e, como intitula o seu livro, ‘desaplanar’. Para o autor:

Os quadrinhos têm como abarcar os modos desaplanados nos quais o pensamento se desdobra. Através da sua multiplicidade de abordagens para constituir a experiência, é um meio que pode fornecer a perspectiva superior a partir da qual se iluminam as armadilhas que nós mesmos criamos e propor um novo modo de... escapar. (SOUSANIS, 2017, p.66).

A luta pela inserção dos quadrinhos nos meios acadêmico e educacional representa uma luta contra a ‘planura’ e a possibilidade de romper com o comportamento retrógrado que, infelizmente, tem marcado o cenário educacional brasileiro.

## 5. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho se divide em dois momentos. A princípio, foi realizada uma revisão bibliográfica, para analisar a história dos quadrinhos, sua linguagem e sua relação com a educação. Chama a atenção o fato de mais da metade dos autores utilizados nesta pesquisa serem brasileiros, o que reforça a tendência de que os quadrinhos estão se tornando material de estudo cada vez mais presente nas universidades e editoras do país.

Baseamos nossa pesquisa-intervenção na metodologia da cartografia (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009), que nos proporcionou um olhar mais amplo sobre as relações existentes dentro da sala de aula.

A cartografia como método de pesquisa-intervenção pressupõe uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem com objetivos previamente estabelecidos. No entanto, não se trata de uma ação sem direção, já que a cartografia reverte o sentido tradicional de método sem abrir mão da orientação do percurso da pesquisa. O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método – não mais um caminhar para alcançar metas prefixadas (*metá-hódos*), mas o primado do caminhar que traçam no percurso, suas metas. A reversão, então, afirma um *hódos-metá*. A diretriz cartográfica se faz por pistas que orientam o percurso da pesquisa sempre considerando os efeitos do processo do pesquisar sobre o objeto da pesquisa, o pesquisador e seus resultados. (PASSOS, 2009. p. 17).

Após a revisão bibliográfica e amparado pela metodologia da cartografia, fomos a campo para aplicar oficinas. Aplicamos as oficinas com 59 alunos das redes pública e privada da cidade de Miracema-RJ, que cursavam desde o sexto ano do Ensino Fundamental II até o terceiro ano do Ensino Médio. Esta faixa etária heterogênea (dos 11 aos 18 anos) foi previamente escolhida, para que pudéssemos analisar como a linguagem dos quadrinhos seria aceita entre as crianças e os adolescentes das mais variadas idades. Para fins de análise, dividimos os alunos em dois grupos: alunos regulares, que mantenho contato no meu cotidiano como professor de História e Sociologia; e alunos esporádicos, cujo primeiro contato veio através da aplicação das oficinas.

Nestas oficinas, os quadrinhos foram levados para sala de aula, como recurso didático, substituindo o livro didático, com o intuito de analisar sua utilidade como recurso educacional. A proposta das oficinas é bem simples: dar aulas utilizando o quadrinho e sua linguagem como recursos didáticos. Entendemos que a aproximação com o viés metodológico da cartografia se deu porque procurou-se ver além das respostas dos questionários e entrevistas, pois os dados aqui relatados encontraram ressonância nas conversas informais que

se deram nas oficinas e encontros com alunos e professores. Esse trabalho de campo ilustra as observações tecidas sobre quadrinhos e educação. O formato de oficina se mostrou uma possibilidade de construção coletiva.

No primeiro encontro com os alunos serviu para apresentá-los ao universo dos quadrinhos e suas características. A história e os elementos das HQ's foram mostrados para que, seguindo as ideias de Vergueiro (2014), eles fossem alfabetizados na linguagem dos quadrinhos. Foram selecionados quadrinhos relacionados a temas das Ciências Sociais, pois esta é minha área de formação. Diversos temas foram debatidos com os alunos tendo os quadrinhos como objeto de análise e discussão em sala de aula.

Falamos sobre o fim do Império Romano e as invasões bárbaras, discutindo o conceito de barbarismo a partir dos quadrinhos de Conan, o Bárbaro<sup>16</sup>. Falamos sobre estratificação social através das histórias de *The Walking Dead*<sup>17</sup>. Discutimos a eficácia das forças de segurança do Estado através dos quadrinhos do Batman e do Justiceiro. Debates sobre o cenário político e social da América Latina através das tirinhas da Mafalda. Revisitamos os horrores do Holocausto com *Maus*. Relembramos a história do Japão pós-Segunda Guerra com *Ayako* e *Gen – Pés descalços*<sup>18</sup>.

Enfim, ao longo de seis encontros, os alunos – tanto regulares, quanto esporádicos – puderam adentrar no mundo dos quadrinhos, conhecendo suas peculiaridades e características. Os alunos foram apresentados a vários tipos de quadrinhos, inclusive produções autorais. Durante estas oficinas, os alunos responderam a questionários (Anexo 1) para avaliar as oficinas e comparar os quadrinhos com a linguagem e a estrutura do recurso didático que é mais comum no cotidiano escolar deles: o livro didático. A realização desta comparação se deu, além do motivo anteriormente citado, pela pouca aceitação que o livro didático tem entre os alunos. Enquanto professor percebo a dificuldade que a grande maioria dos alunos tem em se adaptar ao livro didático e sua linguagem. Difundido em praticamente todo o território nacional, o livro didático é figura constante no cotidiano escolar brasileiro. Segundo Silva (2012)

---

<sup>16</sup> Criado por Robert E. Howard (1906-1936), o personagem surgiu nas revistas *pulp* e migrou para os quadrinhos. O corpulento guerreiro Conan, que ao longo de suas histórias aniquila líderes tiranos e destrona reis corruptos, traz sempre em suas histórias reflexões sobre a natureza humana e o real significado de bem e mal na vida em sociedade.

<sup>17</sup> Criada por Robert Kirkman, a série narra as aventuras do policial Rick Grimes tentando sobreviver e manter a sanidade em um mundo infestado por zumbis.

<sup>18</sup> Criado por Keiji Nakazawa (1939-2012), o mangá narra a história do próprio autor e de sua família, minutos após o lançamento da bomba atômica na cidade japonesa de Hiroshima, em 6 de agosto de 1945.

O Estado Brasileiro está intimamente ligado aos livros didáticos durante praticamente todo o Período Republicano. Estas relações se estreitaram ainda mais a partir de 1985 com a criação do PNLD que, por sua vez, foi assumido, mantido e aperfeiçoado por todos os governos subsequentes. O programa transformou-se numa Política de Estado que tornou o livro didático um objeto acessível para praticamente todos os estudantes de escolas públicas brasileiras neste começo de século. O Estado Brasileiro parece incorporar as representações sociais que, via regra, sacralizam o livro didático que é um instrumento vinculado milenarmente ao ensino. (SILVA, 2012. p. 817).

No entanto, apesar da difusão, o autor salienta que:

O livro didático, sobretudo a partir da década de 1960, vem sendo utilizado como um mecanismo de (in)formação do professor. Além disso, ao que tudo indica, é um instrumento didático predominante ou único em muitas salas de aula em todo o país. Este fato é um desdobramento da precariedade das condições de formação e trabalho dos professores brasileiros. As deficiências na formação e precárias condições de trabalho fomentam o uso massivo e pouco crítico do livro didático em sala de aula. Por outro lado, a própria existência dos livros didáticos atendendo a tais demandas retroalimenta este ciclo. Assim, os manuais didáticos são motivadores e resultado deste processo. O processo de fetichismo a que o livro didático foi consagrado em nossa cultura pode ser mensurado por meio das discussões acaloradas repercutidas na imprensa brasileira. Essa discussão fica restrita à qualidade e ao conteúdo dos livros adotados. Entretanto, as condições concretas sob as quais estes materiais são utilizados por professores e alunos não são alvo de discussões tão apaixonadas e acaloradas. Assim, a fetichização do livro didático parece ofuscar discussões significativas como o papel que ele desempenha e o que deveria desempenhar no ensino, como é e como poderia ser utilizado ou, ainda, as reais condições de formação, trabalho e de ensino/aprendizagem enfrentadas por professores e alunos no cotidiano das escolas brasileiras. (SILVA, 2012. p. 817).

Segundo dados do PNLD (Programa Nacional do Livro e do Material Didático), somente no ano de 2017 foram gastos R\$ 1.295.910.769,73 com a confecção de livros didáticos para o Ensino Fundamental e Médio no país. Se levarmos em consideração os livros produzidos para o Programa de Desenvolvimento Integrado de Alfabetização de Jovens e Adultos (EJA), a este valor se acresce mais R\$ 70.591.754,55.

Apesar das cifras consideráveis, pode-se perceber, durante a aplicação das oficinas, que a relação dos alunos com o livro didático não é muito boa. Quando questionamos sobre a avaliação que os alunos têm do livro didático, nos deparamos com respostas que demonstram uma insatisfação com este recurso didático. De acordo com a pesquisa, o aluno não considera o livro didático um bom recurso.



### Alunos regulares: Você gosta de usar o livro didático?

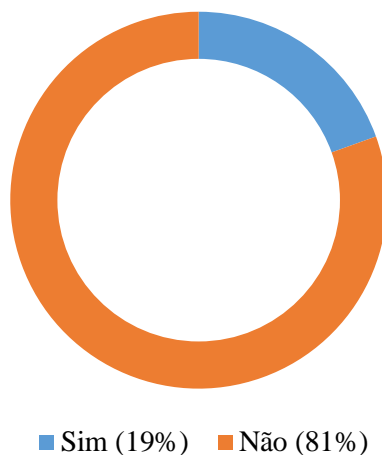


Figura 36 - Alunos regulares: Você gosta de usar o livro didático?  
Fonte: Autoria Própria.

### Alunos esporádicos: Você gosta de usar o livro didático?

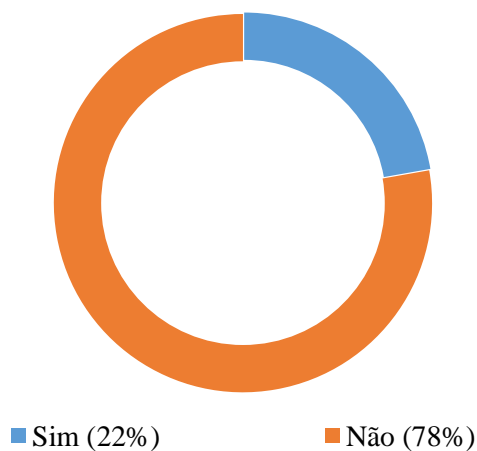


Figura 37 - Alunos esporádicos: Você gosta de usar o livro didático?  
Fonte: Autoria Própria.

Ao avaliar os livros didáticos, os alunos envolvidos nas oficinas concluíram que o recurso didático não é unanimidade entre eles. Diante da pergunta “Como você avalia o livro didático?” os alunos se deparavam com cinco opções: “Excelente”, “Bom”, “Regular”, “Ruim” e “Péssimo”. Além de demonstrarem números contrários a aceitação do livro didático, nenhum dos 59 alunos que participaram das oficinas marcou a opção “Excelente.”

### Alunos regulares: Como você avalia o livro didático?

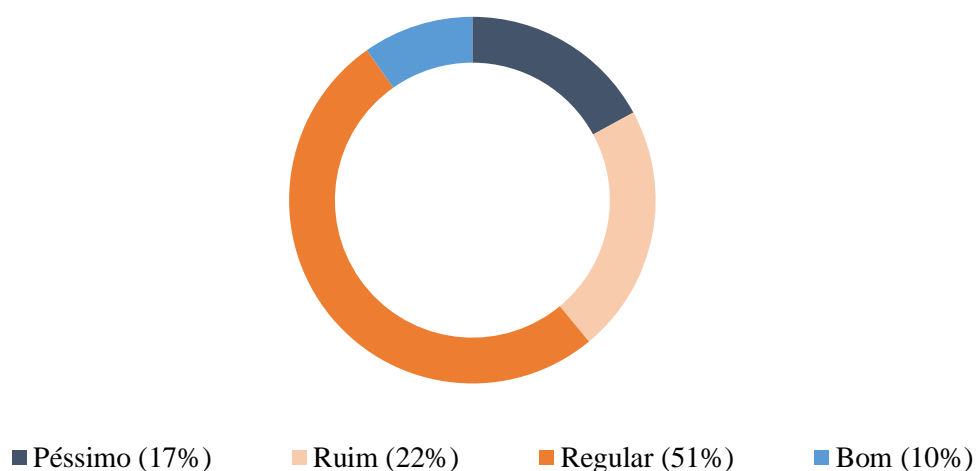


Figura 38 - Alunos regulares: Como você avalia o livro didático?  
Fonte: Autoria Própria.

### Alunos esporádicos: Como você avalia o livro didático?

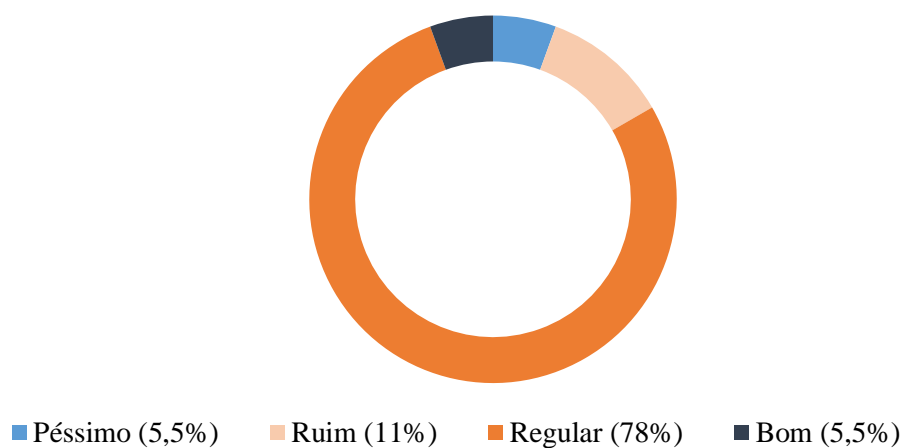


Figura 39 - Alunos esporádicos: Como você avalia o livro didático?  
Fonte: Autoria Própria.

Quando questionados se possuíam alguma sugestão para modificar o formato e a linguagem dos livros didáticos, os alunos deram as seguintes respostas:

1. *“Colocar coisas mais divertidas.”* Aluno regular, 11 anos;
2. *“Gostaria que tivessem menos textos, menos exercícios e mais aprendizado divertido.”* Aluna regular, 11 anos;
3. *“Sim. Menos textos, menos atividades e colocar coisas mais legais.”* Aluna regular, 11 anos;

4. *“Que a linguagem seja mais fácil. Que o livro fosse menor.”* Aluna regular, 11 anos;
5. *“O livro poderia ser menos cansativo e um pouco mais simples.”* Aluna regular, 11 anos;
6. *“Gostaria que tivesse atividades mais legais e fosse menos pesado.”* Aluna regular, 11 anos;
7. *“O livro deveria ter uma linguagem mais acessível e dinâmica.”* Aluno regular, 12 anos;
8. *“Sim. Gostaria que o livro fosse menor e mais fácil de entender.”* Aluna regular, 12 anos;
9. *“Sim. Palavras menos rebuscadas, mais imagens e conteúdo de um modo diferente.”* Aluno regular, 13 anos;
10. *“Sim. Explicar a matéria mais resumidamente.”* Aluno regular, 13 anos;
11. *“Sim. Gostaria que o livro fosse mais fácil de entender.”* Aluno regular, 13 anos;
12. *“O livro seria melhor com mais imagens e mais explicações.”* Aluno regular, 13 anos;
13. *“Sim. Gostaria que tivesse mais informações necessárias do que informações desnecessárias.”* Aluno regular, 14 anos;
14. *“A utilização de meios menos complexos, para facilitar a aprendizagem do aluno.”* Aluno esporádico, 16 anos;
15. *“Trazer a linguagem mais próxima do entendimento dos jovens.”* Aluno esporádico, 16 anos;
16. *“Trazer de forma mais lúdica, onde leve o aluno a imaginar o conteúdo e com isso ter curiosidade em aprender.”* Aluna esporádica, 16 anos.
17. *“Trazer algo mais dinâmico, trazer exemplos mais presentes no cotidiano.”* Aluno esporádico, 16 anos;
18. *“Sim. Há textos grandes e cansativos, atividades complexas que muitas vezes fogem à matéria. Deveria haver textos que chamassem a atenção dos alunos para o uso do livro.”* Aluna esporádica, 16 anos;
19. *“Mudar a linguagem complexa, diminuir textos e utilizar mais imagens.”* Aluna esporádica, 16 anos;
20. *“Deveriam mudar a linguagem rebuscada do livro para ficar de melhor compreensão para os alunos.”* Aluna esporádica, 17 anos;
21. *“Trazer de uma forma menos maçante e repetitiva as matérias.”* Aluno esporádico, 17 anos;

De acordo com a coleta de dados e ao longo da aplicação das oficinas, foi possível perceber que o livro didático em muitos momentos é um empecilho para o processo de aprendizagem dos alunos. Indo ao encontro do que foi exposto por Silva (2012), muitos alunos salientaram que alguns professores são ‘refêns’ do livro didático, o que torna as aulas e, conseqüentemente, os processos de ensino e aprendizagem cada vez mais enfadonhos.

Os alunos demonstraram conhecer histórias em quadrinhos e todos eles já tiveram algum contato com quadrinhos na escola. Ao longo das oficinas, o objetivo era mostrar as potencialidades dos quadrinhos, demonstrando as vantagens que esta linguagem possui quando bem aplicada no meio educacional e comparando os quadrinhos e sua linguagem com os elementos que compõem os livros didáticos em geral.

Apesar de analisar livros didáticos diferentes (os alunos regulares utilizam livros da Coleção Araribá, da Editora Moderna e os alunos esporádicos utilizam livros da Editora Saraiva), ao longo da aplicação das oficinas, ficou evidente que a estrutura dos livros é bem parecida e que esta padronização tem reflexos na prática docente. Basicamente, os livros se dividem nas seguintes seções: os capítulos abrem com um texto apresentando o conteúdo e os conceitos que serão analisados em sala de aula e a seguir uma lista de exercícios é estabelecida, para que o aluno os solucione.

Diversos alunos criticaram o fato de que a estrutura presente nestes livros – composta por leitura de textos, apresentação de conceitos e resolução de exercícios – é repetida demasiadamente pelos professores. Em um momento que se percebe com cada vez mais clareza que a melhor solução para as salas de aula na contemporaneidade é a variação das metodologias de ensino, os relatos acima citados se mostram desanimadores.

Levar os quadrinhos para a sala de aula se mostrou extremamente satisfatório para os alunos. A princípio, a diagramação e o design das obras se mostrou muito mais atraente para os alunos se comparada com os padronizados livros didáticos. Por ser colecionador de quadrinhos há quase 10 anos, encontrei facilidade em disponibilizar os materiais para os alunos e, quando não encontrava algum material em minha coleção, fiz uso de aplicativos<sup>19</sup> de quadrinhos para facilitar o acesso dos alunos ao material.

Ao fim das oficinas, os alunos demonstraram muito interesse sobre os quadrinhos e sua linguagem. Quando questionados sobre uma comparação entre a linguagem dos quadrinhos e

---

<sup>19</sup> Um dos aplicativos utilizados durante as oficinas foi o Social Comics. Este aplicativo foi desenvolvido em 2015 e funciona como um serviço de *streaming* para histórias em quadrinhos, com mais de 1500 títulos em seu catálogo. Encontre o aplicativo em: <https://socialcomics.com.br/>

dos livros didáticos, os alunos deram respostas satisfatórias. Novamente, demos as opções “Excelente”, “Bom”, “Regular”, “Ruim” e “Péssimo”. No entanto, todos os 59 alunos analisaram a comparação entre quadrinhos e os livros didáticos utilizando apenas as opções “Bom” e “Excelente.”

**Alunos regulares: Em comparação a estrutura do livro didático, a linguagem dos quadrinhos é...**

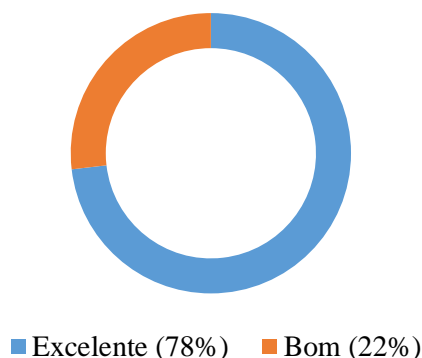


Figura 40 - Alunos regulares: Em comparação a estrutura do livro didático, a linguagem dos quadrinhos é...  
Fonte: Autoria Própria.

**Alunos esporádicos: Em comparação a estrutura do livro didático, a linguagem dos quadrinhos é...**

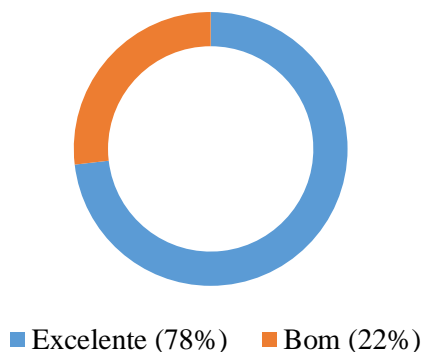


Figura 41 - Alunos esporádicos: Em comparação a estrutura do livro didático, a linguagem dos quadrinhos é...  
Fonte: Autoria Própria.

Quando questionados sobre quais foram às vantagens da inserção dos quadrinhos na sala de aula, os alunos responderam de forma bem entusiasmada e positivamente surpresa com a relação entre quadrinhos e educação:

1. “*Os quadrinhos ajudam a entendermos as coisas com muito mais facilidade.*” Aluna regular, 11 anos;

2. *“É mais divertido, é interessante e é excelente.”* Aluno regular, 12 anos;
3. *“Mais engraçado, divertido, interessante e que faz com que sentimos mais interesse.”*  
Aluna regular, 12 anos;
4. *“É mais divertido e temos mais facilidade de aprender.”* Aluna regular, 12 anos;
5. *“Você tem mais vontade de ler e também ele é mais divertido.”* Aluno regular, 13 anos;
6. *“Mostram uma maneira mais fácil de estudar, mais legal.”* Aluna regular, 13 anos;
7. *“Ele é mais acessível, divertido e ainda é muito mais fácil de entender do que os textos de livros didáticos.”* Aluna regular, 13 anos;
8. *“É mais fácil de entender e tem mais interesse para ler.”* Aluno regular, 13 anos;
9. *“Porque torna mais interessante, desperta o interesse do leitor a ler, as imagens são maneiras, etc.”* Aluno regular, 13 anos;
10. *“Ele é mais divertido de ler do que um livro didático normal que se vê hoje em dia. E isso incentiva MUITO mais a leitura.”* Aluno regular, 14 anos;
11. *“Os quadrinhos ajudam os alunos a entender melhor o conteúdo dado em sala de aula.”* Aluna esporádica, 17 anos;
12. *“Seria de grande vantagem, pois o ensino de forma lúdica atrai o olhar do aluno voltado para a matéria dada, sem mesmo que ele perceba. Além de transformar o ensino maçante em ensino produtivo.”* Aluna esporádica, 17 anos;

Por fim, quando questionados sobre como avaliam a linguagem dos quadrinhos, a resposta dos alunos foi muito positiva. Novamente, o questionário trouxe as opções “Excelente”, “Bom”, “Regular”, “Ruim” e “Péssimo”. “E novamente, os alunos utilizaram apenas as opções “Boas” e Excelentes” para avaliar a linguagem das histórias em quadrinhos.

### Alunos regulares: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos?

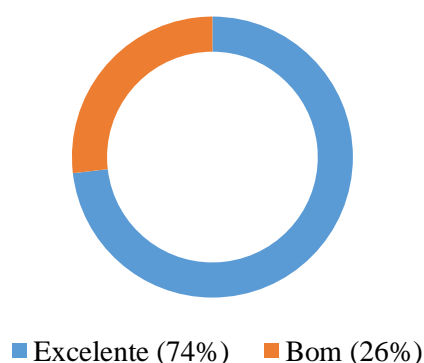


Figura 42 - Alunos regulares: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos?

Fonte: Autoria Própria.

### Alunos esporádicos: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos?

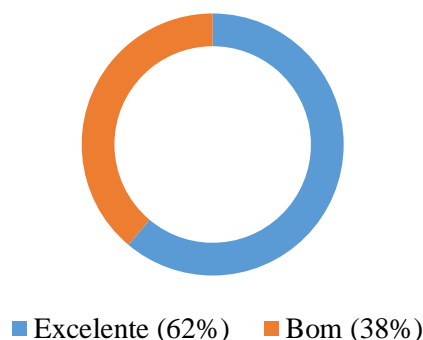


Figura 43: Alunos esporádicos: Como você avalia a linguagem dos quadrinhos?  
Fonte: Autoria Própria.

Além de ouvir os alunos, aplicamos questionários (Anexo 2) para avaliar a opinião de professores sobre a linguagem dos quadrinhos.

Com os docentes, nosso intuito foi avaliar como eles utilizariam os quadrinhos em sala de aula. Propusemos, com a aplicação do questionário, apresentar para os professores quadrinhos dos mais variados estilos, incluindo as produções autorais (Anexo 3). A dinâmica do questionário para os professores foi a seguinte: foram apresentados dois quadrinhos, uma edição normal, comercializada em livrarias e lojas *online* e um quadrinho autoral, com uma temática mais voltada para o meio educacional. Após analisar ambas as obras, os professores respondiam a pergunta: “Você usaria este quadrinho em suas aulas? Como usaria? Por quê?” A seguir, apresentamos as respostas obtidas:

#### A) Professor de História, 6 anos de docência.

Quadrinho 1: Do Inferno<sup>20</sup>.

Resposta: Sim. Poderia utilizá-lo como leitura comparada, como forma de ilustração da sociedade inglesa vitoriana, no período posterior à industrialização e no período do neocolonialismo. Ao mesmo tempo, ilustrando o forte valor moral do período. É uma forma de comparar as diferenças entre nobres e o povo, desde a forma de tratamento até a questão dos ofícios, etc.

<sup>20</sup> Criado por Alan Moore e Eddie Campbell, a obra apresenta uma versão do mito de Jack, o Estripador, muito presente na literatura e na cultura britânica.

Quadrinho 2 (autoral): Afinal, por que somos tão violentos?

Resposta: Sim. É uma forma de introdução de conceitos de violência e demonstrar as contradições sociais que são tão presentes até hoje em nosso meio. Além disso, é uma forma de analisar o contexto histórico em que as teorias apresentadas foram escritas, promovendo um panorama histórico do período.

### **B) Professor de Filosofia, 6 anos de docência**

Quadrinho 1: V de Vingança<sup>21</sup>.

Resposta: Sim. Uma forma de demonstrar sociedades distópicas, especialmente com o aprofundamento do pensamento fascista na sociedade, algo tão absurdo e tão fácil de incorrer como observável no mundo atual.

Quadrinho 2 (autoral): 3ª Guerra Mundial... Será?

Resposta: Sim. Como uma forma de promover o debate na atual conjuntura mundial, em que se vê ideologias fascistas desenvolvendo em nossa sociedade de forma muito próxima ao ocorrido no período que antecedeu a Segunda Guerra Mundial.

### **C) Professor de Filosofia, 1 ano de docência**

Quadrinho 1: Mafalda

Resposta: Sim. Para abordagem do cotidiano das pessoas; para ilustrar como se podem embutir críticas em desenhos; por ser uma personagem que usa temáticas de diversas áreas do conhecimento.

Quadrinho 2 (autoral): Apresentando Marx

Resposta: Sim. Para ilustrar o início do embate de Marx em relação ao capitalismo, que se apresentava em pleno desenvolvimento, apoiado pelas ideias positivistas de Comte. No campo filosófico, existe esse conflito. Aproveitaria o desenho para mostrar os caminhos apresentados pelo filósofo alemão para que os trabalhadores pudessem evitar a exploração imposta pelos capitalistas. E ainda usaria para enfatizar a influência que Marx exerceu no modelo comunista e a atualidade dele, 200 anos depois.

---

<sup>21</sup> Criado por Alan Moore e David Lloyd, a obra trata sobre política e relação de poder, em uma distópica Inglaterra fictícia liderada por um ditador fascista.



### **D) Professor de História, 5 anos de docência**

Quadrinho 1: Watchmen

Resposta: Este quadrinho pode ser utilizado em sala de aula de forma plena, por sua relação com a história mundial e estadunidense, sendo sua história uma realidade parecida com a nossa. A utilização do material para pesquisa, o aluno buscando identificar os grandes marcos históricos, apresentando igualdades e diferenças da nossa realidade. Outra forma, dando um maior enfoque ao lado filosófico e sociológica é a utilização de diálogos e acontecimentos específicos da narrativa para criar um questionamento nos alunos sobre o paralelo daquele enfoque na nossa sociedade.

Quadrinho 2 (autoral): Afinal, por que somos tão violentos?

Resposta: Sim, utilizaria esta charge para causar comoção nos alunos, possuindo um texto direto e bem colocado, cria-se o espanto e a dúvida do questionamento proposto na turma, dando assim a brecha necessária para outros questionamentos, discussões e abertura para a explicação da matéria proposta (como Iluminismo ou ciência política, etc). Ou então uma utilização buscando retomar conceitos discutidos em sala de aula e levando o aluno a discursar sobre o assunto. Além do conteúdo apresentado na tirinha, colocar um apoio visual é importante para muitos alunos com dificuldade de abstração de conceitos.

### **E) Professora de Língua Portuguesa, 3 anos de docência.**

Quadrinho 1: Armandinho<sup>22</sup>

Resposta: Sim. Estes quadrinhos costumam apresentar falas com sentidos variados. Seria uma boa opção metodológica, para se discutir os usos dos principais recursos estilísticos.

Quadrinho 2 (autoral): Apresentando Marx

Resposta: Sim. Utilizaria para discussão em torno das linguagens verbal e não-verbal; e também dos recursos expressivos dos elementos visuais das HQs.

---

<sup>22</sup> Criado pelo artista brasileiro Alexandre Beck, a série de tirinhas retrata as aventuras do jovem Armandinho, sempre disposto a aprender e questionar os valores vigentes em nossa sociedade.

**F) Professora de Literatura, 4 anos de docência**

Quadrinho 1: Calvin e Haroldo<sup>23</sup>

Resposta: Sim. Para trazer pontos entre as reflexões trazidas por eles (muitas vezes, existenciais) e obras literárias que apresentem temas semelhantes.

Quadrinho 2 (autoral): Nós e a Terra

Resposta: Sim. Para trabalhar/discutir a questão da capitalização da leitura e da arte, baseado nos efeitos da lógica do lucro na sociedade.

Com a realização destes questionários, podem-se perceber diversas peculiaridades. Algo que chamou atenção a princípio foi o fato de que os professores logo fizeram conexões entre os quadrinhos apresentados e sua área de formação, demonstrando que, mesmo sem o conhecimento mais aprofundado no universo dos quadrinhos, existe por parte deles a aceitação e o interesse para com este recurso didático. Outro fato que chamou a atenção foi à disposição que os professores tiveram para ler os materiais sugeridos no questionário. Um terceiro fator que merece destaque foi à autocrítica que alguns realizaram ao se deparar com quadrinhos – como Mafalda e Calvin e Haroldo – que estão presentes com maior frequência em livros didáticos e provas/vestibulares. Ao reconhecer estas obras, estes professores me relataram que, em muitos casos, analisavam os quadrinhos como mero recurso visual, sem levar em consideração as potencialidades e características desta manifestação artística.

---

<sup>23</sup> Criado pelo americano Bill Watterson, as tirinhas narram as histórias do jovem Calvin e seu tigre de pelúcia Haroldo (que no original se chama Hobbes, em homenagem ao pensador Thomas Hobbes) que sempre abordam temas ligados a Filosofia e ao comportamento humano, em linguagem extremamente acessível.

## 6. CONTRIBUIÇÕES

Os quadrinhos são uma das mais manifestações artísticas mais populares da história da humanidade, seja no Ocidente ou no Oriente. Lidar com quadrinhos ou outro recurso didático em sala de aula requer uma predisposição e preparo. A junção da linguagem visual com a verbal, aliada ao interesse pessoal certamente impactaram de modo positivo na condução deste trabalho.

O professor que demonstra interesse por determinada linguagem deve se aprofundar e se dedicar a pesquisa sobre o tema, mas principalmente experimentar a inserção destes recursos em ambientes educacionais. Os quadrinhos são uma manifestação artística centenária, com uma ampla variedade de histórias e temáticas, abrangendo uma infinidade de áreas, logo, adequados para as mais diversas aulas e contextos didáticos. O uso das histórias em quadrinhos nos campos do saber é muito variado. Existe uma infinidade de autores, histórias e coleções que se propõem a mesclar a linguagem dos quadrinhos com história, geografia, ficção, mas também com as ciências biológicas e exatas<sup>24</sup>.

Ao profissional que encontrar dificuldade na busca por algum quadrinho que trate de um tema muito específico existesempre a possibilidade da produção autoral. Recursos de fácil acesso – papel, lápis e canetas – foram utilizados no âmbito deste trabalho para confeccionar as HQ's utilizadas durante a aplicação das oficinas.

Importante ressaltar que um dos momentos mais interessantes da aplicação das oficinas foi perceber o encanto dos alunos diante das produções autorais. Muitos relataram que se sentiram agraciados por receberem aqueles quadrinhos, que traziam de forma inovadora e mais atraente os conteúdos que seriam trabalhados em sala de aula.

Dois outros caminhos podem ser usados na produção autoral, com os aplicativos para celulares e *tablets*<sup>25</sup>, ou até mesmo a remixagem, caracterizada pelo uso de montagens e adaptações. Como uma linguagem comum aos jovens, as HQ's se mostram cada vez mais adequadas para melhorar o engajamento e a qualidade de assimilação em sala de aula.

Diante do exposto, considera-se que o uso dos quadrinhos não deve ser restrito apenas aos professores colecionadores de HQ's ou aos que tem o 'dom' do desenho e da criação de

---

<sup>24</sup>O trabalho do Centro Brasileiro de Pesquisas Físicas com tirinhas relacionadas ao ensino de Física é um bom exemplo da variedade de quadrinhos ligados aos mais variados campos do saber. Disponível em: <http://www.cbpf.br/~caruso/tirinhas/index.htm>, acesso em junho de 2019.

<sup>25</sup>Disponível em: <http://porvir.org/7-ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-os-alunos/>, acesso em junho de 2019.

histórias. A infinidade de conteúdos e recursos disponíveis na internet<sup>26</sup> são importantes aliados. Àqueles que se dedicam e querem estudar com seriedade e profundidade o rico mundo das histórias em quadrinhos e sua conexão com a educação, ambientes de pesquisa científica apresentam a cada dia mais resultados em artigos e livros, além dos eventos específicos na área, como Fórum Nacional de Arte Sequencial.

Este trabalho foi parcialmente publicado em:

- PAIVA, D.C. de; CRISOSTOMO, L. C.. A linguagem dos quadrinhos: alternativa para o embate entre símbolo e escrita no mundo acadêmico. In: I Colóquio de História e Filosofia da Ciência: Práticas e reflexões na formação de professores, 2017, Santo Antônio de Pádua, RJ. I Colóquio de História e Filosofia da Ciência: Práticas e reflexões na formação de professores, 2017.
- PAIVA, D.C. de; CRISOSTOMO, L. C.. Muito Além dos Clichês: As potencialidades educacionais dos quadrinhos. In: FNPAS – 4º Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2018, Macaé, RJ. FNPAS, 2018. V. 1. p. 31.

Também está prevista a publicação de capítulo de livro em 2019a convite do Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial e uma comunicação oriunda de um trabalho aceito no XV Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos.

---

<sup>26</sup>Uma busca simples no Google Imagens por Quadrinhos, apresenta uma quantidade grande de opções. Disponível em [https://www.google.com/search?q=quadrinhos&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjZsK2Bm\\_biAhWwK7kGHSnOC-sQ\\_AUIECgB&biw=1366&bih=625](https://www.google.com/search?q=quadrinhos&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjZsK2Bm_biAhWwK7kGHSnOC-sQ_AUIECgB&biw=1366&bih=625).

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos são uma das mais manifestações artísticas mais populares da atualidade. Surgidos há séculos, as HQ's hoje são resultado de uma turbulenta e epopeica história. De divertimento descartável, passando a ameaça para a juventude, até chegar ao status de objeto de estudo acadêmico, os quadrinhos se reinventaram, angariando uma fervorosa legião de fãs e expandindo sua influência para outras mídias, como a televisão, os *videogames* e o cinema.

O presente trabalho se propôs a analisar a história dos quadrinhos, os elementos que compõem esta linguagem, sua relação com o mundo acadêmico e principalmente seu uso enquanto recurso educacional.

Ao analisar a história das HQ's, foi possível notar que esta manifestação artística se mostrou metamórfica com o passar dos anos, reinventando-se e quebrando paradigmas constantemente. Desde sua origem, até o sucesso estabelecido, os quadrinhos passaram por diversas mudanças, enfrentando os mais variados desafios. Antes marginalizados, hoje os quadrinhos estão ocupando galerias de arte ao redor do mundo, sendo tema recorrente de diversas pesquisas acadêmicas e recebendo seu devido reconhecimento.

Presente desde os primórdios da humanidade, a linguagem dos quadrinhos reforça, desde o tempo das pinturas rupestres, uma mensagem que é quase universal: o ser humano tem fascínio por se aventurar em histórias. É sabido que há séculos os grupos humanos se empenham em deixar narrativas para a posterioridade e uma das formas utilizadas para realizar tal feito foi através da mescla entre imagem e texto.

Em sua 'origem moderna', como mero entretenimento barato, os quadrinhos logo se mostraram um potente símbolo da cultura estadunidense, angariando uma legião de fãs das mais variadas faixas etárias. As HQ's preencheram o imaginário de crianças e jovens com histórias incríveis, norteadas por aqueles que são hoje o equivalente contemporâneo dos mitos gregos: os super heróis. Repletos de força, sagacidade e um senso de moral incorruptível, os poderosos seres povoaram as páginas das revistas com histórias fantásticas e mágicas, mas também trataram de temas sérios. No início dos anos 1940, foram para o *front* de batalha, liderados pelo 'Sentinela da Liberdade', o Capitão América e foram amparados por uma legião de outros heróis e artistas talentosos, que cederam suas habilidades para conscientizar o povo americano sobre os riscos do conflito. Além disso, foi neste período que o quadrinista

Will Eisner mostrou ao mundo que os quadrinhos tinham um forte viés pedagógico, ao instruir os novos soldados através de materiais que se utilizavam desta linguagem.

O período pós-Segunda Guerra marcou a chegada de uma crise no mundo dos quadrinhos. Alvos de notícias falsas, tendenciosas e sensacionalistas, as HQ's se tornaram inimigas públicas dos Estados Unidos, vendo o surgimento de uma 'Cruzada anti-quadrinhos' no país, que teve efeitos deveras nocivos para a indústria. A obra *Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham abriu chagas nunca antes vistas no meio dos quadrinhos, obrigando artistas e editoras a se enquadrar em um código de conduta de ares totalitaristas, o *Comics Code Authority*. As sanções do código frearam a criatividade dos artistas nos Estados Unidos. No entanto, como em uma boa reviravolta de uma história de aventura, surgem em outros cantos do mundo quadrinistas de muito potencial, principalmente na América do Sul e na Ásia, para manter acesa a chama da popularidade dos quadrinhos pelo mundo.

O *Comics Code Authority* perde força nos anos 1980 e a indústria dos quadrinhos vive seu apogeu nos Estados Unidos. Obras como *Maus*, *Watchmen* e *Batman: the dark knight returns*, levam as HQ's a explorar conceitos até então inéditos, envolvendo temáticas políticas e filosóficas em seus enredos, que, aliados a desenhos de um traço mais sórdido e menos coloridos, davam as histórias um patamar de complexidade até então único. Estas obras até hoje são consideradas por leitores e pesquisadores material canônico e de suma importância para a compreensão da trajetória das HQ's como manifestação artística e cultural.

O status alcançado na década de 1980 não se repetiu nos anos seguintes. Os anos 1990 se mostraram um fracasso, tanto artístico quanto comercial para a indústria que se encontrava novamente em uma situação crítica. O exagero dos conceitos que foram abordados com maestria na década anterior, a pobreza dos roteiros e das ilustrações, aliados a uma falsa ideia de que todas as revistas em quadrinhos se tornariam caríssimos itens de colecionador criaram uma bolha especulativa e quase levaram a indústria dos quadrinhos a bancarrota. No entanto, assim como aconteceu nos anos após o lançamento do *Comics Code Authority*, a indústria se reinventou.

A entrada no novo milênio levou os quadrinhos a vivenciarem uma nova revolução, sendo inseridos em outras áreas, como a televisão, os *videogames* e principalmente o cinema. Os filmes baseados nas páginas de quadrinhos se tornaram um sucesso que, até o presente momento, não demonstram sinais de esgotamento e geram cifras bilionárias para os estúdios

de cinema<sup>27</sup>. Graças a essa revolução, os quadrinhos se tornaram uma manifestação artística multimidiática, impulsionando seu alcance e popularidade. E esta aventura parece estar longe de entrar em suas páginas finais.

Assim como a sua história, a trajetória dos quadrinhos no mundo acadêmico foi marcada por muitos percalços. Os pioneiros no estudo dos quadrinhos sofreram com o preconceito, com os reflexos das críticas da obra do Dr. Fredric Wertham e com a mentalidade atrasada de alguns setores do mundo acadêmico. No entanto, conseguiram romper estas barreiras e levaram os quadrinhos para dentro das universidades, através da produção de pesquisas e eventos acadêmicos.

O grande objetivo da pesquisa foi analisar a relação entre quadrinho e educação e as potencialidades das HQ's como recurso educacional para auxiliar os processos de ensino e aprendizagem. Linguagem atrelada a infância e juventude desde seus primórdios, os quadrinhos e suas histórias sempre se mostraram atrativos para esta faixa etária, o que permitiu uma ampla possibilidade de intervenções e usos das HQ's no contexto educacional.

Como leitor e colecionador há mais de 10 anos, desde o meu início no mundo dos quadrinhos percebia as potencialidades que esta linguagem possuía, ao mesclar, de forma singular, imagem e texto para transmitir mensagens através de sua narrativa. Sempre me intrigou a maestria como autores, roteiristas, desenhistas e coloristas aglutinavam seus talentos para criar narrativas tão fascinantes e cativantes presentes nas páginas das mais variadas HQ's..

Agora como pesquisador, muito me agrada saber que as peculiaridades da linguagem dos quadrinhos são analisadas por outros estudiosos, tanto nacionais quanto estrangeiros, que se dedicam em desvendar os mistérios desta linguagem, com o intuito de apresentar suas potencialidades e características únicas.

Levar o quadrinho para a sala de aula foi um desafio árduo, mas ao mesmo tempo prazeroso. Enfrentar os preconceitos e a visão retrógrada que ainda pairam sobre todos aqueles que buscam transcender e romper com o atual cenário educacional em nosso país foi uma tarefa desgastante, porém muito proveitosa. Ouvir os elogios e o agradecimento dos alunos foi muito gratificante e serviu para reforçar a ideia de que o atual cenário caótico da

---

<sup>27</sup>Em 2019, o filme *Avengers: Endgame*, do *Marvel Studios*, alcançou uma renda de US\$ 2,790 bilhões, ultrapassando *Avatar* e se tornando a maior bilheteria da história do cinema mundial. Fonte: <https://entretenimento.uol.com.br/reportagens-especiais/vingadores-ultimato-quebra-o-recorde-de-maior-bilheteria-da-historia-do-cinema/#o-maior-de-todos>

educação pode sim ser revertido. Mais importante do que provas, atividades para casa, boas notas e gabaritos, a escola de hoje deve centrar seus esforços em buscar compreender quem é o seu público. O aluno de hoje, cercado por tecnologias e diferentes formas de se relacionar com o mundo, não será de forma alguma atraído por sucessivas e enfadonhas aulas expositivas e resoluções de extensas listas de exercícios. Há algo de paradoxal naqueles que creem que metodologias pensadas no século XIX e aplicadas por profissionais do século XX são capazes de atrair os alunos do século XXI. Assim como acontece com as histórias em quadrinhos, a educação também é metamórfica e se encontra em constante estado de mudança. Conceitos, práticas e metodologias didáticas devem ser problematizados e reinventados frequentemente dentro do contexto educacional, visando uma melhoria do ensino e, conseqüentemente, da aprendizagem.

A comunidade escolar e os professores devem se atualizar, entendendo que os processos de ensino e aprendizagem vivem em constante mudança. Nossos alunos clamam por uma escola de qualidade, com profissionais capacitados e metodologias que façam do aluno agente atuante do processo educacional. A ideia errônea de que o aluno é mero espectador dentro de sala de aula já não condiz com o dinamismo e as novas formas de relacionamento da sociedade contemporânea.

Ao levar a linguagem dos quadrinhos para a sala de aula, pude perceber que o interesse pelo conhecimento e pelo novo ainda estão presentes na grande maioria de nossos alunos. No entanto, tal qual um diamante bruto, este aluno precisa ser lapidado. Este processo de lapidação ocorre através de estímulos proporcionados por novas metodologias que busquem dialogar com a realidade de nosso alunado. Foi muito gratificante para os alunos perceberem que os personagens que habitam suas histórias em quadrinhos favoritas possuem uma relação com o mundo educacional. Mostrar para o aluno que estes personagens e narrativas são frutos de um contexto histórico e social que muitas vezes são abordados em currículos e provas foi uma mostra de que é possível levar as HQ's para a sala de aula, aproximando a realidade deste aluno, a cultura que ele consome e o conteúdo que é abordado nas aulas.

Inserir os quadrinhos na sala de aula, de forma correta - valorizando suas características e não os reduzindo a meras ilustrações - foi uma forma de mostrar que é possível estimular o aluno e despertar nele hábitos que a princípio pareciam estar extintos, como o interesse pela leitura. O uso correto e consciente do quadrinho no contexto educacional requer do profissional da educação, além do interesse por esta metodologia, um



conhecimento prévio de sua história, sua trajetória no meio acadêmico e de todas as características que compõem esta linguagem. Se não atender a estes pré-requisitos, existe um grande risco de reproduzir a lógica errônea de utilizar as HQ's apenas como ilustração de uma página de livro didático ou como um recurso causador de confusões em questões de provas e vestibulares.

Foi muito gratificante, perceber que ao fim de todas as oficinas, diversos alunos, das mais variadas faixas etárias, vinham ao meu encontro para pedir mais informações sobre os quadrinhos, sejam relacionadas a disponibilidade no mercado, a preço, a continuidade das histórias e até mesmo dicas para novas leituras. Outro momento que chamou atenção está relacionado ao interesse de muitos alunos em produzir suas próprias histórias em quadrinhos, certamente influenciados pela obra que produzi e utilizei com eles ao longo das oficinas. Me foram pedidas dicas sobre matérias, cursos e técnicas para produção de arte e roteiro de HQ's. Isto deixa evidente que os nossos alunos clamam por uma escola que dialogue verdadeiramente com eles, respeitando suas particularidades e o ambiente em que estão inseridos. A escola deve sim se adaptar para atender seu público de maneira cada vez mais atraente e cativante. Somente desta forma a educação – em especial a educação brasileira – irá colher resultados satisfatórios, saindo do caos em que se encontra.

O presente trabalho demonstrou um resultado satisfatório. Devemos reconhecer que a linguagem dos quadrinhos não deve ser entendida como algo messiânico, capaz de resolver sozinho todos os problemas da educação no país. Feita esta ressalva, o presente trabalho serve como um convite para todos os curiosos por este tema, pois os quadrinhos se mostraram um aliado útil aos processos de ensino e aprendizagem, conquistando a atenção e interesse de crianças e jovens e atraindo olhares de outros professores e profissionais da educação que buscam melhorar seu desempenho em sala de aula e se aprofundar nos estudos sobre a fascinante relação entre educação e quadrinhos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 51, Quadrinhos. **Jayme Cortez, Reinaldo Oliveira, Syllas Rosberg e Álvaro de Moya na exposição.** 2001. Disponível em: <<https://quadrinhos51.wordpress.com/about>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- APPS, Amino. **Quadrinhos e a Educação.** 2005. Disponível em: <<https://aminoapps.com>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- BEDETHEQUE. **Asterix: le tour de Gaule.** 2010. Disponível em: <<https://www.bedetheque.com>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2014.
- CARTOONS. **Yellow Kid.** 2002. Disponível em: <<https://www.cartoonnetwork.com.br>>. Acesso em: 19 fev. 2018.
- CGCCOMICS. **Crime Suspensories.** 2003. Disponível em: <<https://www.cgccomics.com>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- DIGITALES, Verdes. **Turma da Mafalda.** 2006. Disponível em: <<https://verdesdigitales.com>>. Acesso em: 20 mar. 2018.
- DJFOOF. **The Spirit.** 2005. Disponível em: <<https://www.mixcloud.com/discover/djfoof>>. Acesso em: 19 fev. 2018.
- DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo.** São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- EDITORA, Livros e Pessoas. **Segunda Guerra e a Literatura.** 2018. Disponível em: <<https://www.livrosepessoas.com>>. Acesso em: 19 fev. 2018.
- FILMOW. **Tintim e Milu.** 2005. Disponível em: <<https://filmow.com>>. Acesso em: 20 mar. 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- HANDLER, Acervo. **O maior acervo de histórias em quadrinhos para download.** 2002. Disponível em: <<https://www.revistabula.com>>. Acesso em: 18 mar. 2018.
- HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta.** São Paulo: Leya, 2013.
- ISSUU. **Detective Comics.** 2000. Disponível em: <[www.issuu.com/](http://www.issuu.com/)>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- KLEINERT, André; GOIDA. (Org.) **Enciclopédia dos quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 2014.
- LÍNGUA, Arte e Manhas da. **Hagar, o Horrível.** 2001. Disponível em: <[arteemanhasdalingua.blogspot.com](http://arteemanhasdalingua.blogspot.com)>. Acesso em: 19 fev. 2018.
- LIVRE, Catraca. **Os Quadrinhos do Catraca Livre: História dos Quadrinhos.** 2011. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/criatividade/os-quadrinhos-do-catraca-livre-em-2011/>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

- LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.
- MANGPULOH. **O Mangrullo**. 2005. Disponível em: <[www.guiadosquadrinhos.com](http://www.guiadosquadrinhos.com)>. Acesso em: 20 mar. 2018.
- MANNING, Matthew K. **Batman: arquivo histórico**. São Paulo: Panini, 2015.
- MCCARTHY, Helen. **A arte de Osamu Tezuka: o deus do mangá**. São Paulo: Mythos Books, 2012
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books, 2008.
- MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2006.
- MODENESI, Thiago. **Educação para abolição: charges e histórias em quadrinhos no Segundo Reinado do Brasil**. Recife: Tarcísio Pereira Editor, 2017.
- MONGO, Planeta. **Turma do Bidú**. 2002. Disponível em: <[www.universohq.com/Reviews/flash-gordon-planeta-mongo](http://www.universohq.com/Reviews/flash-gordon-planeta-mongo)>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- MOYA, Álvaro de. (Org.) **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MOYA, Álvaro de. **A reinvenção dos quadrinhos: quando o gibi passou de réu a herói**. São Paulo: Criativo, 2012.
- MORAES, Dênis de. **O rebelde do traço: a vida de Henfil**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2016.
- PASSOS, Eduardo. KASTRUP, Virgínia e ESCÓSSIA, Liliana da. **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.
- PRESS, Word. **Capa de Dragon Ball número 1**. 2010. Disponível em: <<https://gekkougear.wordpress.com/2013/04/22/os-10-mangas-e-animes-mais-famosos-do-mundo/>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- PINTEREST, site. **Little Nemo in Slumber land**. 2001. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>>. Acesso em: 20 mar. 2018.
- PRINTMAG, Revista. **Army Motors**. 2001. Disponível em: <<https://www.printmag.com>>. Acesso em: 17 mar. 2018.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2014.
- SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. Dissertação de mestrado em Tecnologia. Universidade Federal do Paraná, 2010.
- SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner: um sonhador em quadrinhos**. São Paulo: Globo, 2013.
- SHINTAKARAJIMA. **Shintakarajima**. 2000. Disponível em: <[tezukainenglish.com/wp](http://tezukainenglish.com/wp)>. Acesso em: 19 fev. 2018.

SLIDEPLAYER. **A Guerra de Canudos**. 2003. Disponível em: <<https://slideplayer.com.br>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

SILVA, Marco Antônio. **A fetichização do livro didático no Brasil**. Revista Educação & Realidade. Porto Alegre. V. 37, nº. 3, p. 803-821, 2012.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2017.

TECHNOBUFFALO. **Action Comics número 1**. 2002. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/technobuffalo>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

TENDIMAG. **Cartum de Quino**. 2001. Disponível em: <<https://tendimag.com>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

THOLOGIES, Modernmy. **História dos Quadrinhos - A Liga da Justiça da América**. 2005. Disponível em: <<https://modernmythology.net>>. Acesso em: 17 mar. 2018.

TORRE, Além da. **Watchmen: Ozzymandias**. 1999. Disponível em: <[alemdatorredeobservacao.blogspot.com](http://alemdatorredeobservacao.blogspot.com)>. Acesso em: 19 mar. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela. (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEM, Nobu. (Org.) **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (Org.) **Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir, 2009.

ZERO, Terra. **Captain América Comics**. 1999. Disponível em: <[www.terrazero.com.br](http://www.terrazero.com.br)>. Acesso em: 19 mar. 2018.

**APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS****QUESTIONÁRIO****NOME:** \_\_\_\_\_**IDADE:** \_\_\_\_\_ **SEXO:** ( ) - M ( ) - F**Sobre o livro didático e suas características, responda:**

A quanto tempo você usa livro didático? \_\_\_\_\_

Você gosta de usar o livro didático?

O- Sim;

O- Não;

Como você avalia o livro didático?

O- Péssimo;

O- Ruim;

O- Regular;

O- Bom;

O- Excelente;

Você possui alguma sugestão para modificar o formato/linguagem dos livros didáticos?

---

---

---

**Sobre história em quadrinhos, responda:**

Você conhece história em quadrinhos?

O- Sim.

O- Não;

Tem costume de ler quadrinhos?

O- Sim;

O- Não;

Quais tipos de quadrinhos você prefere?

O- Tiras;

O- Charge/Cartum;

O- Séries regulares;

Quais gêneros de quadrinhos você mais gosta?

O- Super herói;

O- Humor;

O- Romance;

- O- Drama;
- O- Biografia;
- O- Suspense;
- O- Terror;
- O- Outro: \_\_\_\_\_

Já teve contato com quadrinhos em sala de aula?

- O- Sim;
- O- Não;

**Sobre a linguagem dos quadrinhos, responda:**

Em comparação ao livro didático, a linguagem dos quadrinhos é:

- O- Péssimo;
- O- Ruim;
- O- Regular;
- O- Bom;
- O- Excelente;

Como você avalia a linguagem dos quadrinhos?

- O- Péssimo;
- O- Ruim;
- O- Regular;
- O- Bom;
- O- Excelente;

Os quadrinhos poderiam ser utilizados em quais disciplinas escolares?

- O- Língua Portuguesa;
- O- Matemática;
- O- História;
- O- Geografia;
- O- Ciências;
- O- Filosofia;
- O- Sociologia;
- O- Física;
- O- Química;
- O- Inglês;
- O- Espanhol;
- O- Outros: \_\_\_\_\_

Na sua opinião, quais foram as vantagens da inserção da linguagem dos quadrinhos na sala de aula?

---

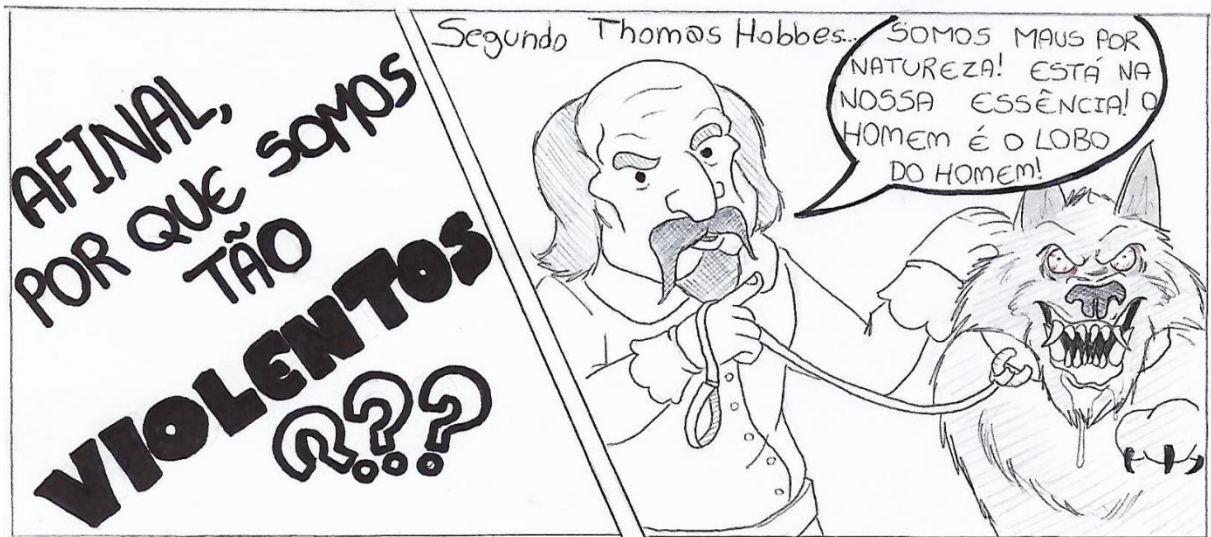
---

---

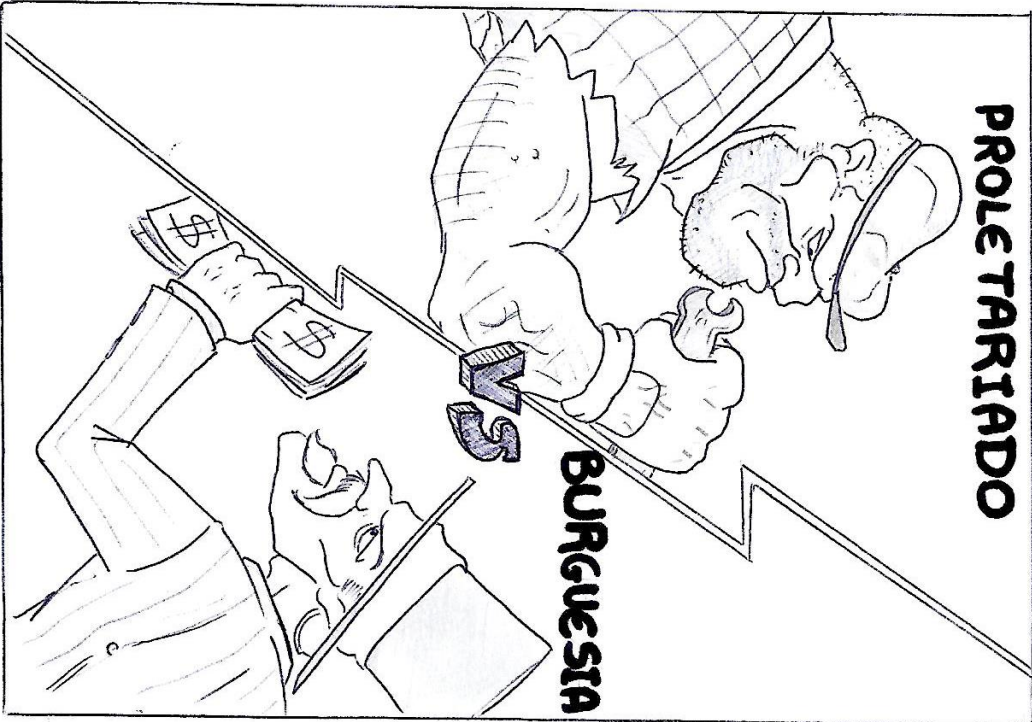
---

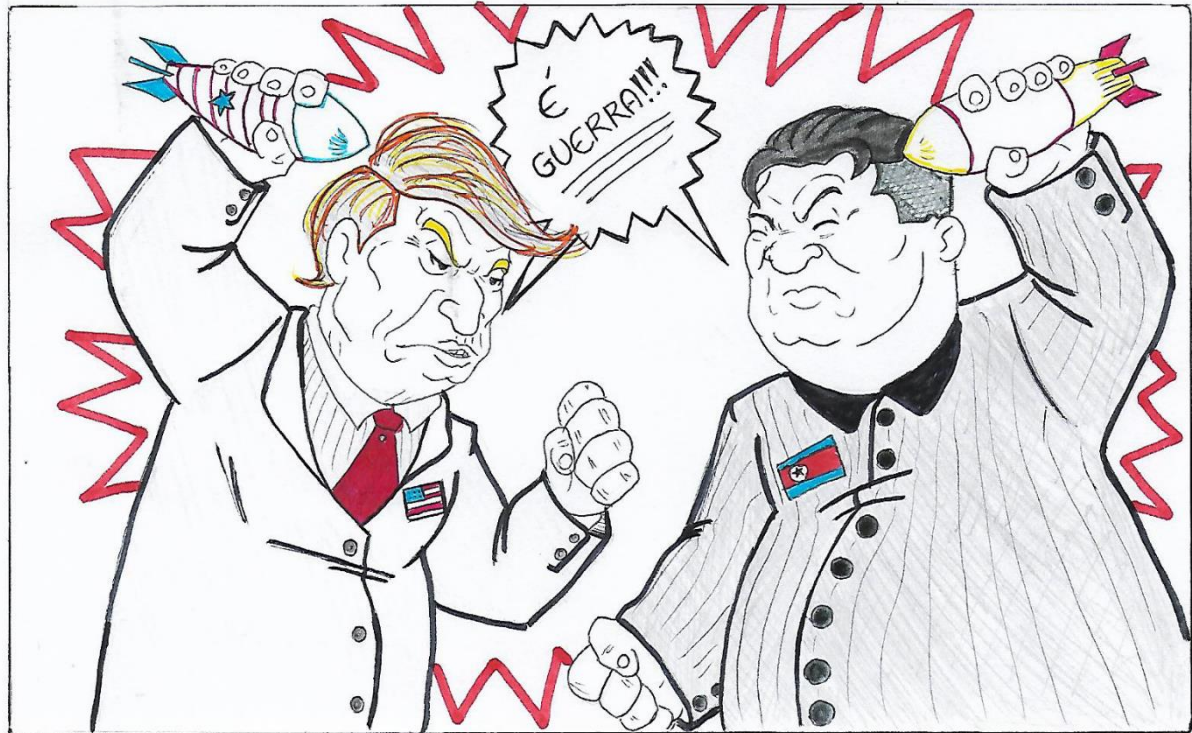


APÊNDICE 3 – QUADRINHOS AUTORAIS









# NÓS E A TERRA...

Uma relação conturbada!

