



AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) E O ENSINO DE HISTÓRIA: CANUDOS ENTRE TEXTOS E IMAGENS

  Paulo Augusto Tamanini¹

  Jonathan Diogenes Costa²

A Revista HISTEDBR On-line publica artigos resultantes de estudos e pesquisas científicas que abordam a educação como fenômeno social em sua vinculação com a reflexão histórica

RESUMO

A História tem sido escrita e ressignificada, sobretudo após a eclosão da influência dos Annales. A problematização das mais diversas fontes suscitou o levantamento de novos olhares sobre o campo da pesquisa historiográfica. Dentre o universo da cultura visual que se desponta, as Histórias em Quadrinhos (HQs) representam uma fonte engenhosa para a tessitura da história. Diante desse panorama, objetiva-se investigar a aplicabilidade das HQs no Ensino de História, tendo como base teórica os estudos de Eisner, Vergueiro, Palhares, dentre outros. Em um primeiro momento, este artigo aborda com brevidade a evolução das HQs, para depois, analisar sua aplicabilidade em sala de aula. Por fim, avalia-se a HQ acerca de Canudos e sua empregabilidade no Ensino de História.

PALAVRAS-CHAVE: Canudos. Ensino de história. Histórias em quadrinhos (HQs).

Correspondência ao Autor
Nome: Paulo Augusto Tamanini
E-mail:
professor@tamanini.com.br
Instituição: Universidade do
Estado do Rio Grande do Norte,
Brasil

Submetido: 05/04/2019
Aprovado: 16/02/2020
Publicado: 08/10/2020

 10.20396/rho.v20i0.8655119

e-Location: e020054

ISSN: 1676-2584

Checagem
Antiplágio



Distribuído
Sobre





THE COMICS (HQS) AND THE TEACHING OF HISTORY: CANUDOS BETWEEN TEXTS AND IMAGES

Abstract

History has been written and re-signified, especially after the outbreak of *Annales* influence. The problematization of the most diverse sources raises the survey of new looks on the field of the historiographic research. Within the universe of visual culture that emerges, comics represent an ingenious source for the fabric of history. In view of this panorama, the objective is to investigate the applicability of HQs in History Teaching, based on theoretical studies of Eisner, Vergueiro, Palhares, among others. At first, this article approaches briefly the evolution of the comics, to later analyze its applicability in the classroom. Finally, the HQ about Canudos and their employability in History Teaching is evaluated.

Keyword: Canudos. Teaching history. Comics (HQs).

LAS HISTORIETAS (HQS) Y ENSEÑANZA DE HISTORIA: CANUDOS ENTRE TEXTOS E IMÁGENES

Resumen

La historia ha sido escrita y resignificada, sobre todo después de la eclosión de la influencia de los *Annales*. La problematización de las más diversas fuentes suscitó el levantamiento de nuevas miradas sobre el campo de la investigación historiográfica. Entre el universo de la cultura visual que se desprende, las Historias cómicas (HQ) representan una fuente ingeniosa para la tesitura de la historia. Ante este panorama, se pretende investigar la aplicabilidad de las HQs en la Enseñanza de Historia, teniendo como base teórica los estudios de Eisner, Vergueiro, Palhares, entre otros. En un primer momento, este artículo aborda con brevedad la evolución de las HQ, para luego analizar su aplicabilidad en el aula. Por último, se evalúa la HQ acerca de Canudos y su empleabilidad en la Enseñanza de Historia.

Palabras clave: Canudos. Enseñanza de historia. Historietas (HQs).



A LINGUAGEM VISUAL NO ENSINO DA HISTÓRIA: OBSERVANDO AS PERSPECTIVAS DAS HQS AO LONGO DOS ANOS

Não há uma data historicamente precisa para o nascimento das HQs³, uma vez que até pesquisadores e historiadores divergem sobre suas origens. É o que afirmam Eisner (2010) e McCloud (2005). Ambos admitem que elas já eram ensaiadas nas paredes das cavernas pré-históricas ou nos hieróglifos egípcios. Contudo, ainda que houvesse a tentativa de representar e narrar fatos do cotidiano por meio de imagens pictóricas de maneira “sequencial”, ainda não se configurava uma “linguagem escrita” para a constituição de narrativas. (NUNES, 2015, p. 2).

As HQs, como são conhecidas hoje, no formato impresso, surgiram com o crescimento da imprensa tipográfica americana. Conforme o relato de Moya (1977), as HQs foram inicialmente pensadas para serem anexos ou suplementos dominicais do jornal *New York World*, de 1895. Posteriormente, o suplemento semanal tornou-se tirinhas diárias, alterando, então, as perspectivas de leituras sobre as imagens que dialogavam com textos escritos para noticiar fatos. Desta forma, as HQs passavam a narrar sequencialmente histórias inteiras por meio de imagens e frases inseridas em elementos gráficos, conforme os moldes editoriais de cada periódico. (NUNES, 2015).

Eisner constata que a utilização das imagens em quadrinhos, em suas diversas formas de representação, traz uma estreita relação entre temas que são caros à História, o que faz com que o gênero adquira a condição de linguagem. “Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos assume características de linguagem.” (EISNER, 2010, p. 1). O texto e as figuras são lidos como componentes imagéticos plurais e representam um modo narrativo de se falar sobre o passado.

Nos anos de 1900 a 1920, predominava o quadrinho estilizado e as HQs eram essencialmente humorísticas. Novos elementos começavam a aparecer nos enredos: diálogos e cenários eram mais bem elaborados. Durante o Pós-Guerra, inauguravam-se duas correntes para as HQs: a humorística e a intelectual. Essas novas tendências abriram margem para a adição de mais elementos nas HQs onde os mobiliários, as vestimentas das personagens eram destacadas.

Nesse período, houve a criação dos sindicatos, que, além de possuir direitos sobre o trabalho dos desenhistas (venda e distribuição), ficavam responsáveis por manter um código de conduta ética: “[...] as histórias não deviam ofender nenhum leitor [...]”, “[...] não deviam conter palavrões explícitos [...]”, “[...] não deviam conter sugestões de imoralidade [...]” e “[...] deviam evitar cenas de violência com mulheres, crianças e animais.” (FURLAN, 1984, p. 29).

A década áurea, 1930, considerada o auge das HQs, a despeito da crise econômica vivida no mundo, trouxe à luz as histórias policiais, as de ficção científica, as de guerra de cavalaria, as de faroeste etc. As narrativas eram inspiradas no movimento artístico neoclassicista⁴ e havia destaque para o desenho em preto e branco; era o tempo do surgimento de “Flash Gordon”, de Alex Raymond, do “Super-Homem” (1938), de Joe Shuster e Jerry Siegel, e do “Batman”



(1939), de Bob Kane. No Brasil, apareceram as primeiras publicações dedicadas aos quadrinhos com: “[...] o Suplemento Infantil (1934), o Globo Juvenil e Mirim (1937) e o Gibi (1939), cujo título se transformaria em sinônimo de revista em quadrinhos.” (XAVIER, 2017, p. 5).

Em 1940, com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, proliferaram os heróis dotados de superpoderes que, mesmo na ficção, também se engajavam nos combates ideológicos. Jack Kirby e Joe Simon entram em cena com a criação do “Capitão América”; enquanto William Moulton Marston e H. G. Peter criam a “Mulher Maravilha”, símbolos do poder norte americano. Will Eisner criou seu revolucionário personagem “The Spirit”, que, em suas narrativas, “[...] deu uma dimensão nova em termos de linguagem a já quase cinquentenária forma de expressão dos HQs.” (GOIDA, 2011, p. 10).

Nos anos de 1950, os quadrinhos reencontraram sua inspiração e passam a questionar a sociedade sobre aspectos filosóficos e sócio psicológicos. Foi nesse período que Charles Schultz criou os “Peanuts” (Turma do Charlie Brown), orientando-se pela filosofia existencialista. As tiras cômicas de jornal, que haviam perdido o vigor dos anos iniciais, tiveram um renascimento nesse período.

Nesta mesma década, 1950, também imperava o gênero da “violência e do terror”. Devido aos excessos de violências dos enredos, começava a haver resistências por parte de leitores com relação ao gênero. Em 1954, foi publicado o livro, nos Estados Unidos, intitulado *Seduction of the innocent* (A sedução dos inocentes), que reforçava tal visão negativa. Segundo Feijó (1997, p. 56), o psiquiatra e idealizador dos quadrinhos Fredric Werthman, acreditava que HQs de aventura “[...] emburreciam os leitores e que o perfil intelectual de um leitor de gibis era o de uma criança de dez anos.” Isso fez com que fosse criado um código de autocensura pelas editoras americanas.

Este quadro começa a se reverter a partir do desenvolvimento de estudos voltados à Cultura e às Ciências da Comunicação. Visualiza-se um redespertar para os quadrinhos em âmbito internacional e nacional, já que seu surgimento se deu, inicialmente, em território europeu; de lá expandiu-se para a América do Norte e, posteriormente para o Brasil.

Em 1960, houve o movimento jovem de contracultura que contestava os valores *tradicionais* e promovia uma verdadeira “revolução dos costumes”. Assim, os quadrinhos se libertavam de profusos estigmas impostos e, sob a influência do movimento *underground*, explorava temas até então considerados “tabus”. Com isso, apareceram as heroínas, como reflexo dos movimentos feministas. No Brasil, Ziraldo lançou o personagem “Pererê” (outubro de 1960), o primeiro personagem nacional a ter um título próprio e a alcançar sucesso. Na Argentina, Quino criou sua famosa personagem “Mafalda”, em 1964. (XAVIER, 2017, p. 5).

Em 1970, as HQs começaram a ser julgadas sob o ponto de vista estético e passaram a ser consideradas “[...] a grande manifestação artística do nosso século.” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1984, p. 13). No Brasil, Maurício de Sousa lançou a revista “Mônica”, tornando-se, posteriormente, “[...] o campeão em vendas e maior nome da indústria de



quadrinhos nacionais.” (ROSA, 2014, p. 47). Além disso, no contexto da ditadura militar, sugeriram importantes quadrinistas, como Henfil, Luiz Gê, Laerte e os irmãos Caruso (XAVIER, 2017) que por intermédio das HQs contestavam, de forma velada, o governo.

Conjuntamente, Fayga Ostrower difundiu os trabalhos de Rudolf Arnheim no Brasil. Ela expôs as relações entre os aspectos formais e expressivos das imagens. Em outros termos, para Ostrower, a imagem se constitui na percepção, já que toda experiência estética, de produção ou recepção, supõe um processo perceptivo. Donis Dondis, introduziu e complementou com o conceito de “alfabetismo visual”, em 1973, em sua obra, *A Primer of Visual Literacy*, que propunha um sistema básico para a aprendizagem, identificação, criação e compreensão de mensagens visuais acessíveis a todas as pessoas, e não somente àqueles considerados especialistas na imagem. (SARDELICH, 2006).

Os anos 1980 representaram uma nova guinada para os quadrinhos de super-heróis, com a “subversão de papéis” e a exploração da “violência”, que anteriormente foi contestada pelos leitores. Frank Miller criou “Batman: Cavaleiro das Trevas” (1985); Alan Moore fez sua releitura do universo dos super-heróis com “V de Vingança” (1983) e *Watchmen* (1986); em 1985, Bill Watterson lançou “Calvin e Haroldo”, a primeira tira diária a ter repercussão mundial. No Brasil, a Editora Circo publicou revistas com trabalhos de grandes desenhistas de tiras nacionais, como: Angeli, Glauco e Laerte. Além disso, há também o registro de títulos como: “Chiclete com Banana”, “Geraldão” e “Piratas do Tietê”.

A partir de 1990, a aceitação dos quadrinhos no mercado americano e europeu voltava a crescer, ganhando espaço nas livrarias, com produtos de melhor acabamento e voltados ao público adulto: as *graphic novels*. Essa década também foi marcada pela explosão mundial dos Mangás (quadrinhos japoneses), que disputavam espaço com as HQs norte americanas. (XAVIER, 2017).

Após o ano 2000, cresceu o grande número de adaptações de personagens dos quadrinhos para o cinema. Com o advento das modernas tecnologias de computação gráfica, foi possível reproduzir, com maior realismo, as façanhas dos super-heróis nas telonas, por exemplo. No Brasil, incentivadas por programas governamentais de apoio à leitura, editoras como Nemo e Autêntica, começaram a publicar os clássicos da Literatura no formato de HQs.

Como constatado nessa retrospectiva, a evolução dos quadrinhos, a partir das suas primeiras publicações nos suplementos dos jornais e suas novas conotações, (enquadramento, formato impresso, tiragens em revistas, novas histórias, novas abordagens, além do entrelaçamento entre o “visual” e o “textual”), atingia o público das mais variadas faixas etárias. Num lento processo, os quadrinhos foram conquistando seu espaço e o preconceito em relação à sua aquisição foi diminuindo. As HQs de renegadas passaram a ser consideradas, então, assim como a Literatura e o Cinema, uma forma de arte. E a Historiografia e o Ensino de História viram-nas como promissoras fontes de pesquisa para os estudos das mentalidades, comportamentos, cotidianos, resistências etc.



CULTURA VISUAL E O USO DO GÊNERO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) NA SALA DE AULA

Atualmente, o crescente interesse pela cultura visual tem levado historiadoras/es, antropólogas/os, sociólogas/os e educadoras/es a discutir sobre o campo de leitura e alfabetização acerca das imagens. As áreas de Educação e Ensino procuram capacitar professores e alunos para enxergar nas imagens promissoras fontes de pesquisa e de aprendizagem. No contexto escolar, trabalhar com imagens esteve, geralmente, a cargo das/os professoras/es de arte. Nas demais áreas de conhecimento, geralmente, as imagens ou ilustrações presentes nos livros didáticos eram ignoradas.

As Histórias em Quadrinhos são, como diz Edgar Franco, “[...] a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.” (FRANCO, 2008, p. 25). Em vista disso, compreende-se que as HQs, além de um importante meio de comunicação, são uma manifestação artística das artes visuais que ensinam, carregam saberes, instruem e colaboram com a construção de conhecimentos. É um gênero que permite que a arte se faça saber.

A imagem passa a ser entendida como um signo que incorpora diferentes códigos (equilíbrio, forma, figura, espaço, luz, cor movimento, dinâmica); e sua leitura demanda o conhecimento e a compreensão desses códigos. Embora, por si só, a imagem, por vezes, pudesse ser autossuficiente, quando aliada a situações históricas, exige um mínimo de conhecimento histórico, social, antropológico, político, tal como acontece com a *charge*. Desse modo, a linguagem visual encontra novos espaços de formação, quando se alia ao Ensino. Portanto, saber ler e saber interpretar signos visuais é também letrar-se. A perspectiva de “ensinar a ver e a ler” os dados visuais que surgem nas publicações é capacitar alunos e professores para uma realidade contemporânea. (ARNHEIM 1989; SARDELICH, 2006).

Tomando a cultura como objeto de estudo, Mirzoeff (2003, p. 20) afirma que o pictórico caracteriza o mundo contemporâneo. A distância entre a experiência visual na cultura e a habilidade para analisá-la é o que cria a necessidade de converter a cultura visual em um campo de estudo. Ele enfatiza que não se trata de mera história das imagens, nem depende das imagens em si mesmas, mas sim da tendência de moldar a vida em imagens ou visualizar sua existência. O visual é um “[...] lugar sempre desafiante de interação social e definição em termos de classe, gênero, identidade sexual e racial.” (MIRZOEFF, 2003, p. 20).

Mirzoeff (2003) busca compreender as respostas dos indivíduos e dos grupos aos meios de comunicação visuais em uma estrutura interpretativa fluida. Ele enfatiza que a noção de cultura visual é nova principalmente por centrar a imagem como um lugar no qual se criam e se discutem significados, entre o verbal e o não verbal. Dessa maneira, seus estudos se distanciam dos das obras de arte, dos museus e do cinema para focalizar a experiência cotidiana. Os estudos culturais tratam de compreender de que maneira os sujeitos buscam sentido no consumo da cultura de massas. Assim, a cultura visual dá prioridade à experiência cotidiana do visual, se



interessa por acontecimentos visuais nos quais os sujeitos buscam informação, significado e ou prazer conexos à mídia visual, que, no entendimento de Mirzoeff, é como “[...] qualquer forma de dispositivo desenhado para ser observado e ou para aumentar a visão natural.” (MIRZOEFF, 2003, p. 19). Nessa perspectiva, a cultura visual carrega uma proposta bem mais ampla do que a de leitura de imagens, pois focaliza o conhecimento tanto nos produtores de imagens, quanto o contexto sócio cultural em que são produzidas. (MORAZA, 2004).

Essa concepção socialmente construída foi observada por Freedman (2002). Seus estudos mostram que a identidade de cada criador de imagens se reflete e se define no modo como cada um representa a si mesmo visualmente: maneiras de se vestir ou modos de se fotografar. Os alunos e professores em sala de aula devem perceber as imagens e os objetos visuais como portadores de significados. Tomando essa compreensão como base, passam a ressignificar seus símbolos, releem suas expectativas e aprendem a constituírem-se como pessoas de relação plural. E isso ocorre à medida que eles interagem numa dinâmica de reflexão e argumentação a partir de suas próprias histórias de vida e experiências cotidianas. Portanto, tais situações analíticas constituem uma movimentação cultural. Levando isso em consideração, ainda segundo Freedman (2002), a cultura é a forma como o sujeito vive, e a cultura visual dá forma ao mundo do sujeito. (SILVA; AREND; TREVISAN, 2008).

Dito isto, torna-se imperioso ressaltar que quando se trabalha com a análise de imagens, certos procedimentos são necessários para a correta leitura e interpretação de seus códigos visuais. Hilber e Pereira (2012, p. 6) defendem que se deve “[...] usar imagens sempre como forma de aprendizado e conhecimento.” Por isso, no campo do ensino, toda imagem precisa ser bem utilizada, explorada, articulada ao contexto do lugar em que está (livro, caderno de exercícios, enciclopédias etc.), para ser interpretada. Isto porque as imagens não são ‘inocentes’, elas resguardam fragmentos que remontam a um passado, bastando ao historiador ou profissional da educação fazer as perguntas certas.

Dessa maneira, a imagem se constitui em uma autêntica e proeminente fonte de informação, de pesquisa e de conhecimento, a partir da qual o aluno pode perceber diferenças e semelhanças entre épocas, culturas e lugares. (HILBER; PEREIRA, 2012, p. 7).

Os textos publicados por Alexandre Barbosa (2004) e por Marjory Cristiane Palhares (2009) são considerados importantes aportes para a discussão acerca da acuidade das HQs como ferramenta didática na sala de aula. Isto porque as HQs têm alcançado uma dimensão considerável no meio de comunicação de massa e cada vez mais os quadrinhos estão sendo “[...] avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel [...]” (BARBOSA, 2004, p. 23), que, em sua maioria, perfazem jovens em idade escolar.

Tamanha aceitação evidencia que as HQs potencializam a formatação de uma nova linguagem que transmite aos alunos conteúdos interdisciplinares, ao contrário dos que ainda pensam que elas são apenas narrativas e contos de aventuras fantasiosas.



Não existem ainda regras para a utilização das HQs em sala, porém, uma organização ou um planejamento deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no Ensino, podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem. Palhares (2009), a este respeito, chama a atenção para certos cuidados no uso das HQs: “Cada quadrinho tem que trazer em si uma densidade de informações, para que o leitor compreenda o que o autor está tentando passar como mensagem.” (PALHARES, 2009, p. 5).

Todas essas informações devem estar contidas na imagem e no texto escrito, formando um conjunto harmonioso e não enfadonho. Palhares continua: “Há que haver uma complementaridade entre imagem e texto, para que aquele monte de desenhos e palavras, separados entre si por quadros, faça sentido, e passe, para quem lê, a emoção que é pretendida.” (PALHARES, 2009, p. 5).

Observa-se, então, que a imagem e o texto escrito, complementando-se, devem dar conta de passar ao leitor toda a gama de emoções e informações necessárias para a compreensão do enredo. Cada quadrinho deve ser um retrato do exato instante em que a cena ocorre, dando sentido à sequência de tomadas, tanto das que a antecederam, como as que virão. Retomando Marjory Cristiane Palhares (2009, p. 5):

Cada quadrinho traz vários elementos que devem apresentar equilíbrio entre si, como os personagens principais e secundários, seu posicionamento na cena, as expressões faciais e corporais, o cenário, a perspectiva, o enquadramento, o jogo de sombra, luz e cores. O cenário deve conter todos os elementos que a cena requer, é imprescindível a presença de cada um dos componentes para o enriquecimento da cena, para dar a densidade emocional e artística, sem, no entanto, haver uma poluição de informações desnecessárias, ou empobrecimento, pela falta de elementos que contribuam para a perfeita transmissão da mensagem que se deseja.

Analisar HQs no campo escolar é uma forma significativa e dinâmica para os alunos lerem, escreverem, criarem, pesquisarem, dramatizarem sobre a vida (INÁCIO, 2003). A importância da utilização das Histórias em Quadrinhos nas salas de aula também é tratada por Araújo, Costa e Costa (2008, p. 29), quando anunciam que:

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Neste sentido, aplicar a estratégia interdisciplinar para o uso de HQs para ensinar constitui-se um trabalho coletivo que visa estabelecer e descentralizar o poder de uma disciplina em detrimento das outras. Efetiva-se, assim, a autonomia do sujeito, possibilitando uma percepção da interligação dos assuntos observados e discutidos.



Esse exercício envolve competências a cargo dos docentes, tais como: perceber-se interdisciplinar; contextualizar os conteúdos; valorizar o trabalho em parceria; desenvolver atitude de pesquisa; valorizar e dinamizar a comunicação; resgatar o sentido humano e trabalhar com a pedagogia de projetos (ARMILIATO, 2015). A interdisciplinaridade talvez seja o caminho mais certo para o uso dinâmico das HQs em sala de aula.

A percepção de que as HQs poderiam ir além do entretenimento e serem usadas de modo eficaz na educação foi registrada por Waldomiro Vergueiro (2007b, p. 17):

[...] as primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como True Comics, Real Life Comics e Real Fact Comics, editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos [...].

Vergueiro em suas pesquisas afirma que há benefícios em se trabalhar as HQs em sala de aula, pois elas auxiliam os alunos a ampliar a compreensão de conceitos, enriquecendo o vocabulário e obrigando o leitor a pensar a informação. O próprio Vergueiro (2007b, p. 21) explicita:

[...] há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens sua leitura é muito popular entre eles. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

Contudo, o percurso das HQs até a sala de aula não foi fácil. Obstáculos e preconceitos ainda estão sendo superados, paulatinamente. Desde sua completa rejeição à aceitação parcial no meio escolar. Ramos (2014, p. 17) discorda quanto à classificação dada aos quadrinhos de “literatura”, visto que é “[...] uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados”, já que estes eram vistos historicamente de maneira pejorativa. Segundo o autor, “quadrinhos são quadrinhos”, pois estes possuem linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.

Sônia M. Bibe Luyten (2011) afirma que as HQs utilizadas na escola, trazem grandes benefícios. Para ela, o emprego das imagens articuladas aos conteúdos estudados permite tornar conteúdos complexos mais claros para os alunos. Afinal, o objetivo final da linguagem é sempre comunicar com a melhor precisão possível. Quanto mais ricas, variadas e bem ditas forem as palavras, melhor o interlocutor irá entender a mensagem e entender o nível de detalhamento de sua descrição. É de suma importância destacar que sem a orientação correta das HQs em sala de aula, esta não trará nenhum benefício pedagógico, pois os alunos desenvolverão apenas um olhar de entretenimento acerca do material.

Neste sentido, Schmidt e Cainelli (2004, p. 56) destacam o papel do docente como mediador entre o conteúdo didático e as HQs que deve ser o “[...] promotor da união entre a competência acadêmica (domínio dos saberes) e a competência pedagógica (domínio da



transmissão do saber) [...]”, fazendo conexões do conteúdo com o cotidiano dos alunos, levando-o a ter intimidade com o passado.

CANUDOS ENTRE TEXTOS E IMAGENS

O uso das HQs em sala de aula institui-se como ferramenta lúdica ou recurso didático para uma melhor aprendizagem. “Por recurso didático entende-se todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do professor para seus alunos” (SOUZA, 2011, p. 111). Contudo, seu emprego enquanto recurso didático deve seguir certos critérios.

No caso específico da disciplina de História, os quadrinhos podem ter diferentes usos ou podem ser utilizados sob diferentes enfoques, como pontua Túlio Vilela: “Elas servem para ilustrar ou fornecer uma ideia dos aspectos da vida social de comunidades do passado.” (VILELA, 2012, p. 109).

Após fazer uma rápida explanação sobre o percurso e a possibilidade de uso didático em sala de aula, passamos a analisar as HQs, intitulada *A luta de Canudos*, lançada em 2014 pela Editora Nemo⁵. A obra trata de reproduzir em quadrinhos o drama e a intensidade sentidos na Guerra de Canudos, acontecida entre 1896-1897, em uma comunidade do sertão baiano, tendo Antônio Conselheiro como personagem em torno do qual tudo gravitava.

Contudo, Túlio Vilela (2012) alerta aos professores de História para que tenham cuidado quanto à utilização de HQs como fonte histórica. Ressaltamos que, embora o trabalho seja fruto de uma extensa pesquisa *in loco*, nenhum dos autores (Daniel Esteves, Jozz e Akira Sanoki) são historiadores ou naturais do contexto nordestino. Tais constatações, apesar de abrirem margem para questionamentos acerca do “lugar de fala” dos autores (que não são nem historiadores, nem nordestinos), de nada deslegitima a narrativa. Isto porque a obra em si, contribui como uma modalidade recursal instigante para se abordar a temática de Canudos nas aulas de História do Ensino Fundamental.

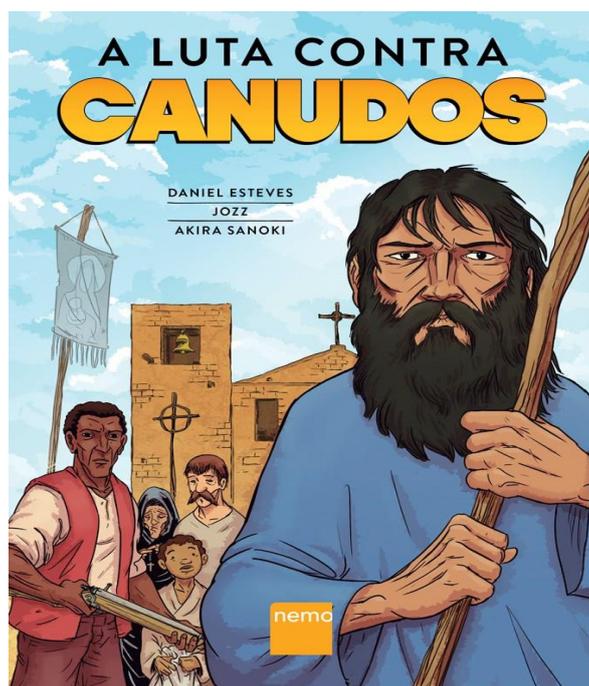


Figura 1 – Capa do HQ.
Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014).

A figura 01 refere-se à capa da História em Quadrinhos acerca de Canudos. Observamos que a figura em destaque se trata do personagem principal do enredo, ou seja, Antônio Conselheiro, com barba grande, cajado nas mãos, vestimenta rudimentar. Além de líder e agregador do movimento, era também considerado bom pastor e messias, aquele que guiava as ovelhas (sertanejos) desgarradas para a terra prometida (Canudos). Logo atrás, aparecem seus seguidores com arma em riste, sacolas e terço nas mãos e semblantes endurecidos, reforçando a leitura de um povo forte, sofrido e firmado na fé. No cenário, o estandarte da Virgem Maria e a cruz, próximos à igreja, simbolizam a pertença da comunidade aos princípios religiosos católicos.

A narrativa, composta por 64 páginas, subdividida em capítulos, interlaça os episódios e as personagens mais conhecidos desde a formação da comunidade até o grande confronto que levou a destruição do arraial em 1897.

Canudos passou a ser conhecido como um movimento social baseado na religiosidade popular e na liderança messiânica⁶ que marcou um dos episódios mais instigantes e trágicos da História do Brasil republicano. Tamanha foi a repercussão que não só a Literatura e a História se serviram da temática para produzir seus textos, como o Cinema e a Televisão fizeram adaptações. Independentemente de qual plataforma se aborda a temática Canudos, tornou-se unânime o enredo centrar-se a partir de Antônio Vicente Mendes Maciel, o “Antônio Conselheiro”, que, em 1871, iniciou suas peregrinações pelo interior de Sergipe, Pernambuco e Bahia, disseminando mensagens religiosas e aconselhando a população sertaneja, como referenciado no trecho do quadrinho, da figura 2:



Figura 2 – Os caminhos do peregrino.
 Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 2).

O recorte acima remete à figura do sertanejo nordestino marcado pelo sofrimento, pobreza e má qualidade de vida. Os personagens trajados com indumentárias velhas, amassadas, esfarrapadas segurando nas mãos objetos simplórios (bolsas, malas, mantimentos, chapéus, cruzes) retratam o êxodo da terra, a carência e o descaso imposto pelas autoridades.



Figura 3 – Enfoque nos rostos sofridos das mulheres.
 Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 2).

O conjunto de imagens acima retrata a tipologia facial que compõe o aglomerado de populares em torno de Conselheiro. O líder religioso juntava ao redor de si uma multidão heterogênea composta por homens e mulheres, donas de casa, negras, mães e crianças cujos semblantes tristes e rostos endurecidos indicavam que eram vítimas da seca e da falta de melhores condições de vida.

Nesta perspectiva, a História em Quadrinhos acerca de Canudos tenta construir uma narrativa coerente com a dos historiadores, representada por um misto de linguagem simples, em que letras e imagens protagonizam o espetáculo de um enredo. A narrativa oriunda dessa forma de descrever fatos tenta abordar o conflito mostrando as personagens “desconhecidas”, as esquecidas, as coadjuvantes, mulheres e homens comuns do Sertão. No elenco aparecem Pajeú, um atirador que vem de Pernambuco para se juntar ao movimento de Conselheiro; Marciano e seu filho, que se preparam para a luta; Timóteo, que tocava o sino da igreja para reunir o povo nas orações e um soldado do tenente Luís Machado, que relatava o dia a dia no acampamento e as baixas sofridas pelo exército republicano.

A personagem “Conselheiro” é um dos mais complexos da trama. Sua influência no sertão nordestino chegou ao ponto de o taxarem de “profeta”, por conta de suas pregações. Por volta de 1893, o beato e seus seguidores fundaram um povoado comunitário na antiga fazenda Canudos, às margens do Rio Vaza-Barris, na Bahia, que foi chamada de Belo Monte. Assim, a comunidade tinha sua organização baseada no trabalho agrícola coletivo (APOLINÁRIO, 2014), como demonstrado na figura 4:

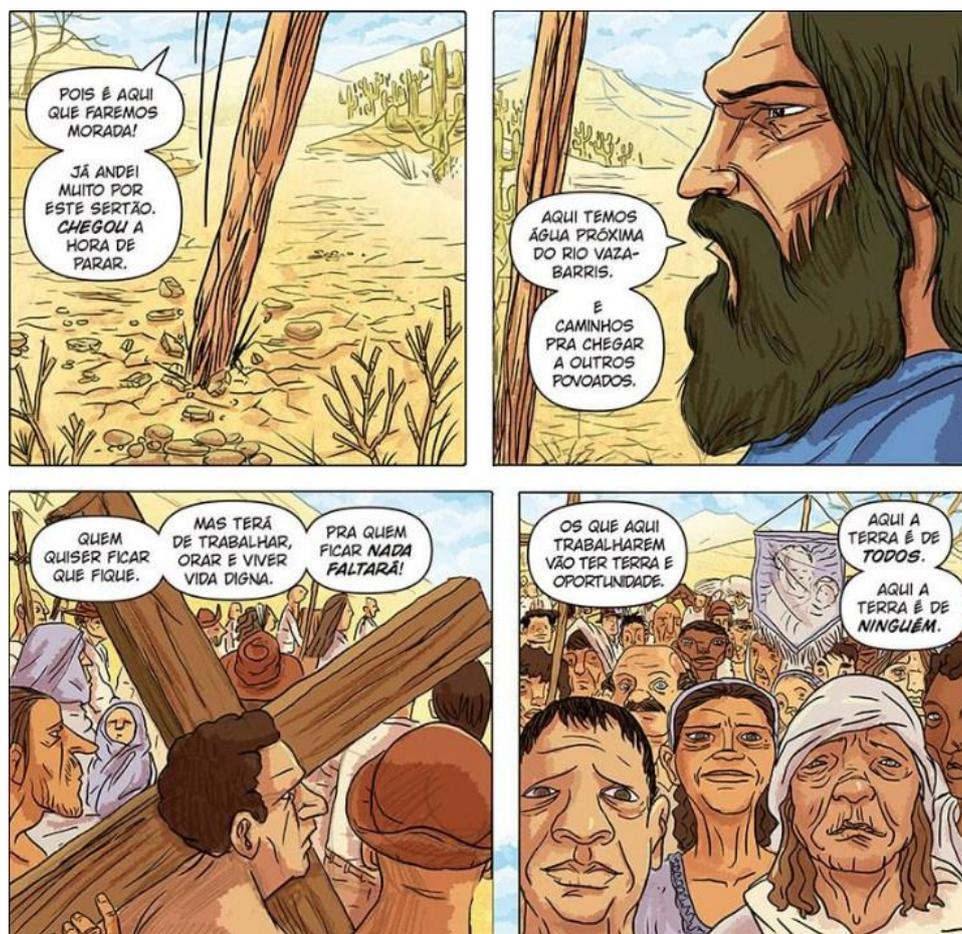


Figura 4 – Estabelecendo-se em Canudos e o simbolismo da terra.

Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 12).



A tomada acima abre janelas para a análise iconográfica das HQs. Pode-se indagar sobre a influência dos símbolos religiosos nas relações políticas e sociais. Como era ordenado a pertença ao grupo a partir da adesão de crenças de homens e mulheres do campo? A cruz sendo carregada pelos membros do grupo e o estandarte da Virgem Maria ao fundo revelam a importância da religiosidade como marca de identificação. De acordo com Michel Foucault, as relações humanas de trabalho ocorrem por intermédio de “relações de poder”, em que o ordenamento de forças é o que estabelece a organização das sociedades. (FOUCAULT, 1999).

Havia um catolicismo do meio urbano, tradicional, oficial, professado principalmente pelas elites, instruídas pelas igrejas e mantendo-se próximas a estas e a seus sacerdotes. Por outro lado, as camadas menos abastadas seguiam um catolicismo diferente, popular que em grande medida, era independente da igreja e seu clero. Segundo Leonardo Lima V. Carneiro (2013, p. 34):

Nos sertões brasileiros – devido à escassez de sacerdotes, à falta de instrução religiosa, à diminuta presença da igreja institucional, somadas a elementos religiosos provenientes do povo – difundiu-se um catolicismo rústico entre a população livre e pobre. É a religião marcada pela atuação de benzedores, rezadores, conselheiros, monges, eremita, capelães que não conhecem fielmente a doutrina católica, mas que, na ausência de autoridades eclesiásticas, conduzem orações, ritos, cerimônias e ladainhas.

Trata-se de um cristianismo mais sincrético e ritualístico, unindo dialeticamente sagrado e profano. Foucault (1999, p. 7) ressalta que “[...] o poder não é estático, ou seja, de cima para baixo.” Não acredita em um poder puro e simples, mas em relações de poder que podem ser exercidos na forma do discurso. Trata-se de uma ideologia que colaborava para a manutenção da ordem social, legitimando relação de trabalho e de práticas devocionais. Nas palavras de Luitgarde Oliveira C. Barros (2008, p. 67),

Uma ideologia ordenadora ao mesmo tempo das relações com o sobrenatural e das formas de relações sociais na terra, a partir da codificação da mensagem católica: não roubaras, não matarás, ganharas o pão com o suor do teu rosto, quem se humilha será exaltado, a pobreza Deus amou, à mão direita de Deus se sentarão todos aqueles que seguirem os seus ensinamentos [...].

Os sertanejos reinterpretavam as mensagens bíblicas, antecipando a chegada dos tempos prometidos. A realização das promessas do bem comum e da fraternidade passava a ser esperada durante a vida terrena, construindo um acordo entre trabalho e a religiosidade popular, em que ambos se complementavam.

Os bens obtidos no arraial eram partilhados entre todos, garantindo mais adesões da população carente ao grupo de Conselheiro. O discurso de que em Canudos havia mais justiça e esperança aos desprovidos do que em toda a República, atraía para lá inúmeros seguidores e novos habitantes.



Cabe aqui uma análise sobre o território e suas representações do sertão, seus estigmas, preconceitos, a ressignificação de uma terra carregada de símbolos. A este respeito, Daniela Barbosa de Oliveira (2017, p. 1) comenta:

Aridez, rudeza, atraso, promiscuidade, religiosidade, violência, seca, fome. Estes são apenas alguns exemplos de estigmas historicamente atribuídos ao sertão do Nordeste brasileiro. No entanto, ao delimitarmos um espaço regional para aferir-lhe suas características, estamos nos referindo tanto a uma dimensão geopolítica, no que concerne aos contornos físicos do território, quanto a uma multifacetada carga simbólica, continuamente reinventada pelas representações que se fazem deste contexto.

Vergueiro (2007a) fala sobre o uso de HQs no ensino de Geografia e lembra que ela mostra e descreve visualmente as paisagens e culturas diversa. Portanto, são bastante oportunas para o ensino da disciplina, pois possibilitam observações, identificações e correlações de espaços já estudados nos didáticos. As HQs abrem-se para discussões acerca de como o lugar está representado.

As HQs acerca de Canudos, ao combinar a linguagem verbal à visual para construir uma narrativa de cunho historiográfico, aposta na perspectiva do ensino interdisciplinar. Por meio da interdisciplinaridade conceitos de região, localidade, terra, sertão, clima, pertencimento, comunidade, identidade, podem ser trabalhados em sala de aula, relacionando a história com as disciplinas de: artes (envolvendo a análise e construção das imagens), bem como a presença da língua portuguesa (pela análise da linguagem verbal e não verbal, assim como a intencionalidade linguística), também com a disciplina de geografia (mostrando a caracterização dos cenários), a biologia, (nos estudos acerca dos biomas e os tipos de plantas encontrados no nordeste).

À medida que a comunidade crescia, o movimento messiânico ganhava força com a adesão de novos moradores no arraial. Por consequência, os fazendeiros passaram a notar a perda de mão-de-obra; o governo, a diminuição de impostos arrecadados e a igreja, a de fiéis e a soma dos dízimos e espórtulas. Afinal, o messianismo se apropriava de crenças da própria Igreja Católica e que dela se desvinculavam os antigos seguidores, por insubordinação às autoridades eclesiásticas locais. Os adeptos de Antônio Conselheiro, ao mesmo tempo que reforçavam a recusa do Regime Republicano, reivindicavam direitos.

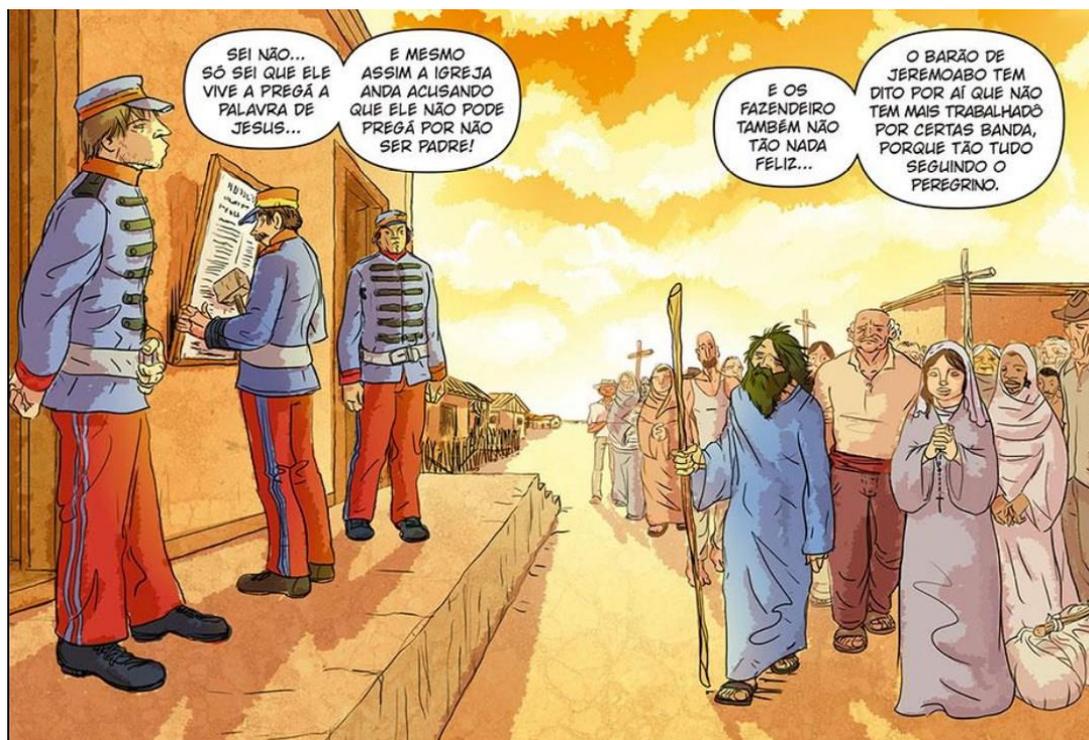


Figura 5 – O descontentamento da igreja e dos fazendeiros.
Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 12).

A Figura 5 acima, apela para o olhar do leitor. Notemos que os autores, ao colorirem o quadrinho com tons chamativos (vermelho e azul), assimetricamente indicavam o enfoque do olhar. As cores destacam as roupas dos oficiais do exército republicano (em primeiro) e as de conselheiro (após). Inferem-se, com isso, a uma certa relação com a literatura Euclidiana. Refletem, desse modo, sobre uma guerra fratricida que opunha o litoral do país considerado ‘avançado e civilizado’, ao interior de um Brasil que ainda conservava uma parte significativa de seu povo mergulhado no mais “profundo atraso”. (CUNHA, 2000).

Euclides da Cunha expôs de forma contundente uma fratura quase irremediável para o projeto nacional, pensado pelos intelectuais que aderiram e defenderam com afinco a causa republicana. (CUNHA, 2000). Na tomada, os “heróis da pátria” são exaltados; estão de pé em um degrau mais alto quando comparados ao lugar dos seguidores de Conselheiro.

A imagem traz a representação, as metáforas, os estereótipos da modernidade, da civilização, da ordem do exército republicano em suas roupas oficiais, enquanto que, do outro lado, o atraso expresso em Conselheiro e seus seguidores por conta das roupas maltrapilhas, sujas. Portanto, com a emergência dos desgarrados “vistos de baixo”, parece evidente que só a extraordinária multiplicação do contingente populacional do arraial no período de dois anos explicitaria o perigo representado por um grupo tão numeroso de sertanejos armados numa cidadela cujo tamanho demográfico só rivalizaria com Salvador, a capital do estado. (HERMANN, 1996).

Diante das perdas dos latifundiários, da igreja e da República, o governo foi chamado a intervir contra Canudos. As autoridades procuraram justificar a ação armada alegando que as “pregações de Conselheiro” comprovavam sua vocação “monarquista” e representavam, assim, uma ameaça à ordem republicana.

Em 1896, forças federais e baianas iniciaram a campanha militar para destruir Canudos. Apesar da superioridade bélica, o exército do governo foi derrotado pelos seguidores de Antônio Conselheiro. O mesmo ocorreu com a segunda e a terceira expedições empregadas contra o arraial.



Figura 6 – Emboscada na Serra do Cambaio à 2ª expedição do governo.

Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 20).

A Figura 6 mostra o embate direto do movimento. Com o intuito de compreender a tática de guerra dos sertanejos (as emboscadas), Euclides da Cunha criou a alcunha de “inimigos intangíveis”. Carlos Marcos Avighi comentou sobre a exemplificação destes para aclarar a compreensão sobre a Guerra de Canudos: “Euclides da Cunha demonstrou um profundo conhecimento do que ocorria no mundo, assim exercendo um jornalismo interpretativo de qualidade.” (AVIGHI, 1987, p. 149).

Não era a primeira vez que Euclides da Cunha escrevia sobre o “inimigo intangível”. Fazia referência a “eles” (os sertanejos) e investia na compreensão da região, da terra, da



sensação de imobilidade da paisagem para poder entender o sertanejo, o jagunço, em íntima comunhão com o meio. Assim, Euclides da Cunha escreveu sobre o jagunço que, afeito à paisagem selvagem, a transpõe facilmente. Ressaltou também a sua vestimenta toda feita de couro curtido, das alparcatas ao chapéu de abas largas, sábia proteção contra os espinhos que sequer os feriam. “Não há como persegui-lo no seio de uma natureza que o criou à sua imagem – bárbaro, impetuoso, abrupto.” (CUNHA, 2000, p. 57).

Percebemos que não há como compreender a Guerra de Canudos sem procurar entender a simbiose existente entre “o homem e a terra”. “A conjunção ambiente-homem, segundo Euclides da Cunha, era o forte entrave à vitória das forças governamentais.” (AVIGHI, 1987, p. 150). Isso se torna evidente nas palavras de Pajeú (personagem da HQ): “Na nossa caatinga, soldado não sabe lutá! Esta sobriedade e força extraordinárias garantiam-lhes a existência em meio às maiores misérias.” (STEVES; JOZZ; SANOKI, 2014, p. 20).

Paulo Ramos (2014) utiliza as HQs como um recurso paralelo no ensino de Língua Portuguesa, porque instiga discussões, debates, argumentações e questionamentos em sala de aula sobre o conteúdo que está sendo trabalhado. Para isso, o aluno deve analisar os desenhos e os diálogos presentes nas tomadas da História em Quadrinhos. Por exemplo, utilizar a frase do personagem Pajeú como tema de uma redação.

As tropas de Conselheiro ampliavam suas vantagens sobre o inimigo, graças ao conhecimento que os sertanejos tinham da região, utilizando a hostilidade do ambiente como trunfo para derrotar o inimigo, como afirma Barbara Leonardis (1997, p. 52):

O exército de Antônio Conselheiro, orientado por guias de muita prática – jagunços e cangaceiros, conhecedores dos segredos daquela natureza surpreendente - atacava como fantasma, sem jamais se deixar avistar, certeiros em seus tiros, acostumado a poupar tudo, inclusive armas e munição. Por incrível que pareça, em três ocasiões consecutivas, aliando-se ao sertão hostil os seguidores maltrapilhos do Conselheiro derrotaram as tropas do Exército, legando-lhes não apenas a experiência da pobreza, o calor, a sede, a fome, mas também o desespero da derrota. Aquela que sempre estiveram acostumados, os sertanejos: a derrota ante a pobreza, a seca, a autoridade, o esquecimento dos poderes públicos que não deu satisfações a ninguém.

O conhecimento geográfico da região era uma estratégia fundamental para os Sertanejos. Logrando vantagens diante do aparelhado regimento de soldados, os adeptos de Canudos surpreendiam as guarnições nas tocaias.

Após a derrota das expedições, os militares passaram a ver no "barbarismo" de Conselheiro não somente um obstáculo, mas uma forte oposição à ordem e ao progresso, espalhando boatos de que Canudos seria uma forma de conspiração monarquista, e porquanto, fazia-se necessário exterminá-los para eliminar o atraso. (SILVA, 2007).

Canudos só foi destruído com a quarta expedição, em 1897, quando mais de 10 mil soldados fortemente armados foram enviados para o sertão baiano. Após três meses de combate,

em outubro de 1897, o exército contando com munição, canhões e homens, conseguem fazer o cerco ao arraial.

Em 03 de Outubro de 1897, os homens que se renderam sob o pacto com os generais foram degolados. E dois dias depois é dado o fim do massacre, com aproximadamente cinco mil casas destruídas e milhares de corpos carbonizados pelo bombardeio dos canhões. Prisioneiros foram mortos e tantas outras crianças foram abandonadas ou entregues à adoção. (SILVA, 2007).

Por consequência da última invasão a Canudos, morria também o *Bom Pastor*, Antônio Conselheiro, como ilustra a imagem abaixo. O líder da incursão militar decidiu decapitá-lo para que ficasse como exemplo do que aconteceria a qualquer outro que fosse contra a República. Vejamos a figura 7:

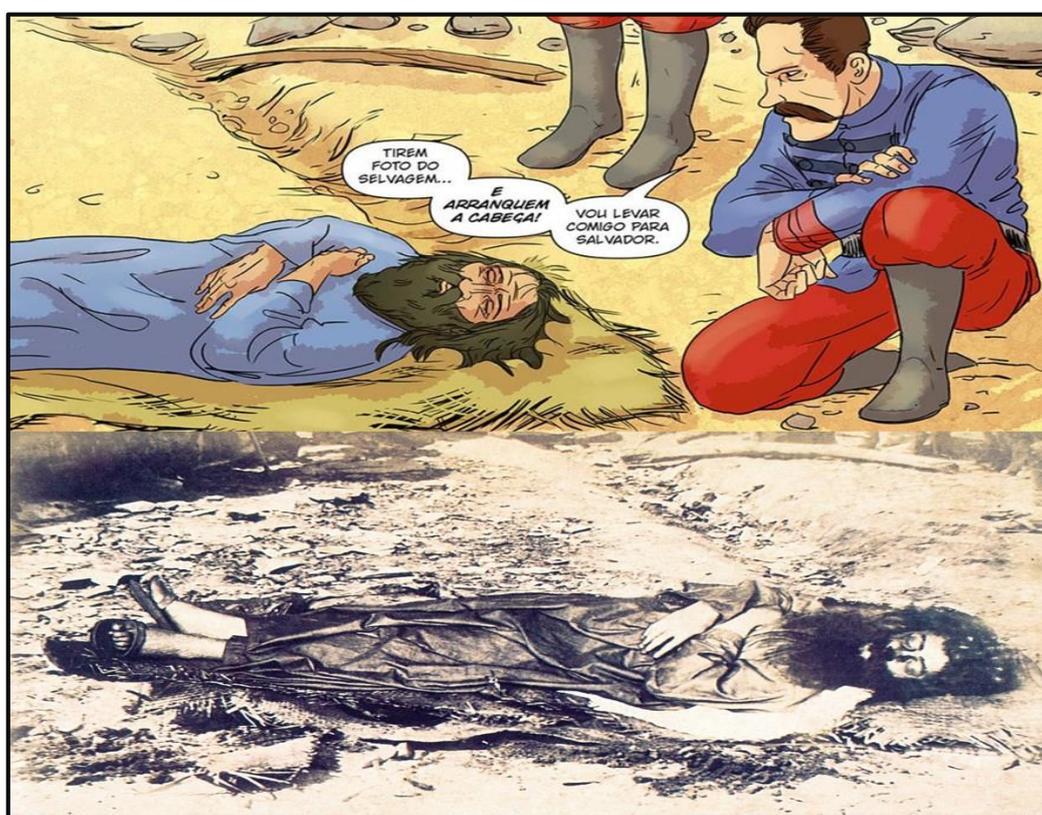


Figura 7 – Comparação da HQ a foto real de Antônio Conselheiro.
Fonte: Esteves, Jozz e Sanoki (2014, p. 20).

A tomada acima faz uma comparação de imagens. Na parte superior, mostra como o ilustrador esmerou-se em reproduzir a morte de Antônio Conselheiro, tentando preservar o que a fotografia revelava (na parte inferior). A fotografia e o desenho justapostos são duas versões iconográficas de um mesmo fato, onde se percebe que a História pode ser narrada utilizando-se também das HQs sem grandes revezes.



Percebemos que a maioria dos ilustradores das HQs procura ser fiel às fontes de pesquisa. A reconstituição detalhada em cores, mostrando os sucos na terra, o feno abaixo do corpo desprovido de vida do monge Conselheiro, até mesmo a posição das mãos acima da vestimenta são indícios que os ilustradores têm certos cuidados. As semelhanças são inúmeras. Todos os elementos, normalmente baseados em referências de pesquisa, ratificam um relato bastante plausível para o leitor, porque conseguem caracterizar em quadros/tomadas o que uma câmera fotográfica conseguiu captar.

A vitória contra Canudos foi comemorada, segundo jornais da época, por distintos setores da elite republicana e por militares, que consideravam a luta contra Canudos, a guerra "contra o atraso" do sertão, frente ao desenvolvimento e a modernidade do homem republicano. (SILVA, 2007).

A decisão final de alargar o espaço geográfico que compreendia o antigo arraial de Canudos não se restringia apenas aos aspectos técnicos, mas principalmente à intenção de apagar vestígios do massacre, que ainda saltavam aos olhos pelas evidências descobertas.

As HQs, portanto, se apresentam atualmente, como mais uma opção para o Ensino de História porque, por meio de uma linguagem mista (escrita e imagem), tentam falar, discorrer, recordar, chamar a atenção e narrar o passado. Outra vez, as HQs instituem-se material paradidático interdisciplinar capaz de potencializar discussões, reflexões, ponderações e o conteúdo da própria História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura visual está profundamente imersa no cotidiano também dos alunos e dos professores, não tendo, portanto, como negar sua influência nos hábitos, costumes e valores. É a partir da tentativa de verificar, compreender e significar as imagens que professores têm se debruçado sobre o fenômeno iconográfico nos mais diferentes campos de pesquisa e de ensino.

A partir de um novo panorama em que se pontificam as imagens, a educação torna-se uma das áreas que mais se beneficia e se enriquece. O desenvolvimento da linguagem visual em sala de aula contribui então, para a construção simbólica dos valores, “[...] caracterizando-se como ferramentas importantes para a interpretação dos códigos culturais e identitários, em que alunos e comunidade estão inseridos.” (SILVA; AREND; TREVISAN, 2008, p. 8).

A apropriação das mídias ou recursos visuais tais como: televisão, jornais, livros, revistas, HQs, vídeos, filmes, pinturas, games, cinema, internet, fotografias, dentre outros, pelo corpo docente e pela escola é fundamental, já que se propõe trazer novas abordagens e novos recursos para a sala de aula, como uma alternativa para motivar os alunos acerca da aprendizagem. Segundo Adalberto Paranhos (1996, p. 8):

Parcelas expressivas de profissionais, instigados pela necessidade de produzir novas pontes de comunicação com os alunos, passam a refletir criticamente sobre suas



práticas educativas. Mais do que isso, como que tateando outros caminhos, tentam incorporar ao arsenal de recursos utilizados em classe outras linguagens para além dos habituais.

A busca de novas metodologias de ensino e aprendizagem voltadas para a formação de cidadãos críticos se faz estritamente necessária. E a utilização das imagens no Ensino - e mais precisamente das HQs – cumpre este desafio! As imagens no campo do ensino precisam ser melhor entendidas e aproveitadas, não apenas como figuras ou desenhos com função meramente ilustrativa, mas como fonte privilegiada para a disciplina na qual se deseja trabalhar. Segundo Eduardo F. Paiva (2006, p. 17):

A iconografia é tomada agora como registro histórico realizado por meio de ícones, de imagens pintadas, desenhadas, impressas ou imaginadas (...). São registros com os quais os historiadores e os professores de História devem estabelecer um diálogo contínuo. É preciso saber indagá-los e deles escutar as respostas.

Para isso, é necessário que os professores que tenham interesse em trabalhar com fontes iconográficas tenham capacitação, formação contínua, oferecidas por quem de direito. A leitura de imagem pode, assim, proporcionar caminhos para a pluralidade de conceitos em que diferentes modos de pensar possam coexistir sem maiores medos. Afinal, a diferença também ensina! Os artefatos lúdicos, verossímeis ou ficcionais, não impedem que o historiador utilize os quadrinhos para ensinar História. Os antigos preconceitos e resistências quanto à presença deles como material de estudo no ambiente escolar foram, em grande parte, sendo superados. E o ensino de História tem defendido a inserção das HQs nas salas de aula como recurso que tenta aproximar os alunos de uma representação do passado de forma menos textual.

Isto porque a Historiografia contemporânea observa que as HQs constituem uma ferramenta de aprendizagem singular, híbrida, por intermédio da qual os acontecimentos são reificados em códigos linguísticos plurais. A reconstrução do passado ganha então, um modo narrativo próximo da linguagem dos alunos que os envolve e os impulsiona para uma aprendizagem eficiente.

Ainda que o uso de HQs no Ensino de História tenha ganhado fôlego entre os docentes, observa-se uma premente necessidade de discussão, sobretudo no âmbito metodológico para a promoção de saberes e da educação da escrita da História. Portanto, é preciso entender que as HQs são produtos culturais e de representações que usam das ilustrações para compendiar narrativas.

As HQs são mais que meras ilustrações de entretenimento. São resultantes da evolução técnica que seduziu o mercado e o público infanto-juvenil e que chegou às salas de aula para instruir, ajudar os alunos a decodificar e a interpretar as ideias presentes nas ilustrações. Por conseguinte, torna-se urgente a alfabetização dos profissionais de ensino acerca das narrativas visuais.



Um bom acervo de HQs integrado ao trabalho pedagógico nas escolas pode proporcionar ao professor(a) uma prática mais interessante e promissora, além de estimular o hábito de leitura de imagens entre os alunos. Por fim, utilizar as HQs como forma de abordar diferentes temas e conteúdos, inclusive os que estão para além do currículo oficial, é exercitar a interdisciplinaridade.

As HQs categorizam-se como fonte e recurso pedagógico promissores para o ensino de História porque retratam um fato histórico servindo-se da percepção visual para revisitar o passado. Uma outra contribuição que as HQs podem suscitar recai sobre a memorização. Fatos e personagens podem ser contemplados, discutidos e interpretados não apenas por meio dos textos escritos, mas também por meio de imagens. As ilustrações auxiliam na concepção do passado e fomenta que as informações sobre ele possam ser compartilhadas com os amigos, colegas de sala que se identificam como leitores das HQs. As redes de sociabilidades, dessa forma, tendem a se expandir e a certificar que a História se apresenta pelos modos atuais de seu ensinamento.

REFERÊNCIAS

- APOLINÁRIO, M. R. **História: projeto Araribá Plus**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2014. (6º ao 9º ano) Indicado como referência principal do 6º ao 9º ano.
- ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A.; COSTA, E. B. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático pedagógico. **Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes**, Uberlândia, n. 2, p. 26-27. Jul./dez. 2008. Disponível em: <http://www.mel.ileel.ufu.br/pet/amargem/amargem2/estudos/MARGEM1-E31.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2011.
- ARMILIATO, V. C. O Ensino da história numa perspectiva interdisciplinar: práticas e reflexões. In: SEMANÁRIO DE ESTUDOS HISTÓRICOS - PROFISSÃO, PROFESSOR: DESAFIOS NO ENSINO DE HISTÓRIA, 12., 2015, Novo Hamburgo, RS. Anais [...] Novo Hamburgo, RS: FEEVALE, 2015. 10 p. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/cacb6659-831f-4038-8bec-54d68196f238/Vanessa%20Armiliato.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2018.
- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Edusp: Pioneira, 1989.
- AVIGHI, M. A. **Euclides da Cunha jornalista**. 1987. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1987.
- BARBOSA, A. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BARROS, L. O. C. **Juazeiro do padre Cícero: a terra da mãe de Deus**. 2. ed. Fortaleza: IMEPH, 2008.



- CAMPOS, M. de. F. H.; LOMBOGLIA, R. HQ: uma manifestação de arte. *In*: LUYTEN, S. M. (org.). **Histórias em quadrinhos – leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1984.
- CARNEIRO, L. L. V. **Belo Monte**: Religiosidade e luta no sertão semiárido. Dissertação (Mestrado) – Programa de pós graduação em sociologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013.
- CUNHA, E. da. **Os sertões**. Edição crítica de Walnice Nogueira Galvão. 2. ed. São Paulo: Ática, 2000.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ESTEVES, D.; JOZZ; SANOKI, A. **Luta Contra Canudos**. São Paulo: Nemo, 2014.
- FEIJÓ, M. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.
- FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FRANCO, E. S. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. 2. ed. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2008.
- FREEDMAN, K. Cultura visual e identidad. **Cuadernos de Pedagogía**, Barcelona, n. 312, p. 59-61, 2002.
- FURLAN, C. HQ e os “Syndicates norte-americanos”. *In*: LUYTEN, S. M. (org.). **Histórias em quadrinhos – leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1984.
- GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. *In*: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A. (org.). **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.
- HERMANN, J. Canudos destruído em nome da República – uma reflexão sobre as causas políticas do massacre de 1897. **Revista Tempo**, v. 2, n. 3, p. 81-105, 1996.
- HILBER, J. C. D.; PEREIRA, A. L. **O uso de imagens no ensino de história**. 2012. Disponível em: <https://pibidhistoriauepb.wordpress.com/2012/12/27/493/>. Acesso em: 15 out. 2018.
- INÁCIO, C. F. Na escola com as histórias em quadrinhos, **Revista Comunicação e Educação**, São Paulo, v. 9, n. 26, 2003. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37477>. Acesso em 08 dez. 2019.
- LEONARDIS, B. **Messianismo na Caatinga**: Canudos: palavra de Deus, Sonho da Terra. São Paulo: Ed. SENAC, 1997.
- LUYTEN, S. M. B. **Quadrinhos na sala de aula**. TV Escola canal de educação. 2011. Disponível em: <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/181213historiaemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2011.



MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MIRZOEFF, N. **Una introducción a la cultura visual**. Barcelona: Paidós, 2003.

MORAZA, J. L. Estudos visuais y sociedad del conocimiento *In*: CONGRESO INTERNACIONAL DE ESTUDIOS VISUALES, 1., fev. 2004, Madrid. **Anais** [...]. Madrid, 2004. Trabalhos iniciais. Disponível em: <http://www.estudiosvisuales.net>. Acesso em: 23 dez. 2018.

MOYA, Á. de. **Shazan**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

NUNES, R. F. Histórias em Quadrinhos do impresso ao digital: uma proposta de cronologia. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 10., 2015, Porto Alegre, RS.

Anais [...]. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2015. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/historias-em-quadrinhos-do-impresso-ao-digital-uma-proposta-de-cronologia/view.pdf>. Acesso em: 7 maio 2018.

OLIVEIRA, D. B. de. Gênero e território em representações do sertão brasileiro. *In*: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, 11.; WOMEN'S WORDS CONGRESS, 13., 2017, Florianópolis. **Anais Eletrônicos** [...]. Florianópolis, 2017. p. 1-11. ISSN 2179-510X. Disponível em:

http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499482466_ARQUIVO_TextoCompleto_DanielaOliveira.pdf. Acesso em: 22 maio 2018.

PAIVA, E. F. **História & imagens**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

PALHARES, M. C. **História em quadrinhos**: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história. 2009. Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2018.

PARANHOS, A. Saber e prazer: a música como recurso didático-pedagógico. *In*: FRANCO, A. P (org.). **Álbum musical para o ensino de história e geografia no 1º grau**. Uberlândia: Escola de Educação Básica: Universidade Federal de Uberlândia, 1996.

RAMOS, P. R. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2014.

ROSA, F. **Almanaque dos quadrinhos**: 120 anos de história. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

SARDELICH, M. E. Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa. **Educar**, Curitiba, n. 27, p. 203-219, 2006.

SCHMIDT, M. A.; CAINELLI, M. **Ensinar história**: pensamento e ação na sala de aula. São Paulo: Scipione, 2004.



SILVA, F. J. da. **Canudos em cores vivas**. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2007.

SILVA, V. da.; AREND, C. S.; TREVISAN, A. L.; **Cultura visual na contemporaneidade: relações de poder e resignação**. 2008. Disponível em: https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2008.GT3_valmir_carline_ok.pdf. Acesso em: 18 abr. 2019.

SOUZA, M. de. **História do Brasil / Mauricio de Souza**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2011.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007a.

VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007b.

VILELA, M. T. R. **A utilização dos Quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios, e limites**. 2012. 323 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012. Disponível em: http://tede.metodista.br/jspui/bitstream/tede/971/1/Marco%20Tulio%20pag%201_100.pdf. Acesso em: 05 maio 2018.

XAVIER, G. K. R. da. S. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina Revista Eletrônica**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, 2017. Disponível em: www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf. Acesso em: 05 maio 2018.

Notas

¹ Doutorado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor Permanente no Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Contato: professor@tamanini.com.br

² Mestrado em Ensino pela Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA). Professor de História da Rede Particular de Ensino, no Colégio e Curso CONVISTI. Contato: jonathandiogenes@hotmail.com

³ A partir de agora, a sigla HQs será empregada para se referir às Histórias em Quadrinhos.

⁴ Inspirado nos ideais e modelos do classicismo greco-romano, mas também do renascimento e do espírito crítico do iluminismo, que visava à restauração das formas: severa disciplina estética e rigor acadêmico. Explicando os corpos esculturais dos personagens e as técnicas de desenho refinadas.

⁵ O Grupo Editorial Autêntica em 2011, parte para uma grande empreitada: os quadrinhos. Criam assim, a Editora Nemo que tinha por finalidade reunir nomes mundialmente reconhecidos das HQs e autores brasileiros, valorizando essa linguagem artística.

⁶ “Messianismo” significa o retorno de um enviado divino libertador – messias, retorno do ser divino enviado pela divindade para libertar a humanidade. É a crença na volta do messias para cumprir a causa de um povo oprimido que acredita na sua “eleição ou chamado para tarefas sagradas” ou não religiosas.