

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO – FAED**  
**MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA – PROFHISTÓRIA**

A NESGA ENTRE FRONTEIRAS: QUADRINHOS, ENSINO-APRENDIZAGEM E  
HISTÓRIA EM UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA

Guilherme Silva

Florianópolis – SC

2021

**GUILHERME SILVA**

**A NESGA ENTRE FRONTEIRAS: QUADRINHOS, ENSINO-APRENDIZAGEM E  
HISTÓRIA EM UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em  
Ensino de História – ProfHistória, da Universidade do  
Estado de Santa Catarina como requisito parcial para a  
obtenção do grau de mestre em Ensino de História.

Orientador: Prof. Dr. Rogerio Rosa

Florianópolis – SC

2021

**Ficha catalográfica elaborada pelo programa de geração automática da  
Biblioteca Setorial do FAED/UDESC,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

Silva, Guilherme

A nesga entre fronteiras: quadrinhos, ensino-aprendizagem e história em uma proposição metodológica / Guilherme Silva. -- 2021.

159 p.

Orientador: Rogerio Rosa

Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Florianópolis, 2021.

1. Quadrinhos. 2. Ensino de história. 3. Akira. 4. Angola Janga.  
I. Rosa, Rogerio. II. Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História. III. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha mãe e meu pai, que mesmo não entendendo bem o que pesquiso, me apoiam em minha trajetória. Minha irmã, Deise, que sempre foi minha parceira nos momentos difíceis e alegres. Agradeço em especial a minha namorada, Mayara, que sempre foi minha companhia favorita, sem ela esta dissertação não existiria.

Agradeço também aos meus colegas de turma do ProfHistória, em especial Daniel, Natália, Clarice e Robson. Gosto de pensar que contribui para uma relação de ajuda mútua entre os mestrandos de nossa turma e meus amigos citados foram peças chaves para isto. Obrigado também ao Angelo Aguiar, mestrando do ProfHistória pela UFSC. Nos graduamos juntos e mesmo em instituições separadas durante o mestrado ainda arranjamos maneiras de trocarmos ideias, anseios e esperanças.

Obrigado aos meus professores, eles tornaram a experiência da formação continuada algo fantástico. Professora Cláudia Mortari, que explodiu minha cabeça centenas de vezes por aula, em todos os encontros. Eu nunca mais pensarei em história de África ou cultura afro-brasileira sem lembrar de você. A transformação que a você me proporcionou, quero proporcionar a meus estudantes. Professor Reinaldo Lohn, com seu carisma sem igual. Professora Caroline Cubas, sempre muito atenciosa, tive o prazer de apreciar suas aulas e recebe-la como parte de minha banca.

E, por fim, Professor Rogério Rosa. Quantas vezes temos a sorte de encontrar um profissional excelente, atencioso, cuidadoso, sensível e que ainda é apaixonado pelo que faz? Eu tive o privilégio de não só assistir uma disciplina com alguém assim, mas duas e ainda ser orientado por ele. Se eu tiver 10% da paixão, talento e sensibilidade dos docentes que passaram por minha formação no ProfHistória, eu serei um excelente professor.

Obrigado a todos vocês.



FILHO,  
ÂNGOLA JANGA  
NÃO É A VONTADE  
DE UM, MAS DE  
MUITOS...

Marcelo D'Salete (2017. pp. 172)

## **RESUMO**

SILVA, Guilherme. *A nesga entre fronteiras: quadrinhos, ensino-aprendizagem e história em proposição metodológica*. 2020. 157f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História – ProfHistória – Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2020.

A presente dissertação procura abordar os quadrinhos por meio de suas características imagéticas e seus aspectos enquanto peça histórica circunscrita em um tempo específico. Pensando na *nesga* como um pedaço de terra entre fronteiras procuramos abordar os quadrinhos entre os terrenos dos quadrinhos, do ensino e da história, por vezes pisando em um, por vezes pisando em outro. Para isto, pretendemos apresentar uma metodologia de análise histórico-semiótica no formato de um minidocumentário audiovisual, para que professores e professoras possam amparar-se ao intentar usar quadrinhos como ferramenta pedagógica para o ensino de história. *Angola Janga*, de 2017, e *Akira*, de 1982, foram os objetos utilizados na aplicação da metodologia ao longo da dissertação e no minidocumentário, ambos sendo utilizados como exemplificação, dentro de suas características, pensando no contexto de sala de aula de história. A intenção é que o professor ou professora possa ter uma ferramenta que facilite seu ingresso no universo dos quadrinhos enquanto instrumento pedagógico e que o docente possa refletir sobre a *proposição metodológica* em termos de, eventualmente, acolher as características que lhe apetecem e rejeitar as que lhe soam inadequadas.

**Palavras chave:** Quadrinhos, Ensino de História, Akira, Angola Janga

## **ABSTRACT**

SILVA, Guilherme. *A nesga entre fronteiras: quadrinhos, ensino-aprendizagem e história em proposição metodológica*. 2020. 157f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História – ProfHistória – Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2020.

This dissertation seeks to approach comics through their imagery characteristics and their aspects as a historical piece circumscribed in a specific time. Thinking of the gore as a piece of land between borders, we seek to approach comics between the land of comics, teaching and history, sometimes stepping on one land, sometimes stepping on another land. For this, we intend to present a methodology of historical-semiotic analysis in the format of an audiovisual mini-documentary, so that teachers can find some support when trying to use comics as a pedagogical tool for the teaching of history. *Angola Janga*, 2017, and *Akira*, 1982, were the objects used in the application of the methodology throughout the dissertation and in the mini-documentary, both are used as examples, within their characteristics, thinking in the context of the history classroom. The intention is that the teacher can have a tool that facilitates their entry into the universe of comics as a pedagogical tool and that the teacher can reflect on the methodological proposition by accepting or rejecting some elements of it.

**Keywords:** Comics, history teaching, Akira, Angola Janga

## ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 Capa da edição nacional de Angola Janga, pela editora Veneta .....	16
Figura 2 Capa da publicação nacional de Akira, pela editora JBC .....	17
Figura 3 GIBBONS. MOORE. 1986. pp. 13 .....	37
Figura 4 GIBBONS. MOORE. 1986. pp. 13 .....	38
Figura 5 MURAKAMI. 2008. pp. 33 .....	43
Figura 6 CABANEL. Alexandre. Anjo Caído. 1868. Óleo Sobre Tela .....	46
Figura 7 ROSS. WAID. 1986. pp. 196 .....	47
Figura 8 BUONARROTI. Michelangelo di Lodovico. O Juízo Final. 1536. Afresco...	48
Figura 9 BUSIEK. ROSS. 1994. pp. 05 .....	49
Figura 10 STEEN. Jan. A Festa de São Nicolau. 1663. Óleo Sobre Tela .....	51
Figura 11 STEEN. Jan. A Festa de São Nicolau. 1663. Óleo Sobre Tela .....	52
Figura 12 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 38 .....	53
Figura 13 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 38 .....	54
Figura 14 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 51 .....	56
Figura 15 BENDIS. GAYDOS. 2001. pp. 3 .....	57
Figura 16 D'SALETE. 2017. pp. 309 .....	60
Figura 17 D'SALETE. 2017. pp. 49 .....	68
Figura 18 D'SALETE. 2017. pp. 19 .....	78
Figura 19 D'SALETE. 2017. pp. 20 .....	79
Figura 20 D'SALETE. 2017. pp. 30 .....	81
Figura 21 D'SALETE. 2017. pp. 52 .....	83
Figura 22 D'SALETE. 2017. pp. 58 .....	87
Figura 23 D'SALETE. 2017. pp. 59 .....	88
Figura 24 D'SALETE. 2017. pp. 68 .....	90
Figura 25 D'SALETE. 2017. pp. 69 .....	91
Figura 26 D'SALETE. 2017. pp. 71 .....	92
Figura 27 D'SALETE. 2017. pp. 86 .....	93
Figura 28 D'SALETE. 2017. pp. 86 .....	95
Figura 29 D'SALETE. 2017. pp. 200 .....	96
Figura 30 D'SALETE. 2017. pp. 201 .....	98
Figura 31 D'SALETE. 2017. pp. 90 .....	99
Figura 32 D'SALETE. 2017. pp. 100 .....	101
Figura 33 D'SALETE. 2017. pp. 172 .....	102
Figura 34 D'SALETE. 2017. pp. 326 .....	103
Figura 35 D'SALETE. 2017. pp. 389 .....	104
Figura 36 D'SALETE. 2017. pp. 390 .....	105
Figura 37 D'SALETE. 2017. pp. 391 .....	107
Figura 38 D'SALETE. 2017. pp. 392 .....	108
Figura 39 D'SALETE. 2017. pp. 393 .....	109
Figura 40 D'SALETE. 2017. pp. 394 .....	110
Figura 41 D'SALETE. 2017. pp. 395 .....	111
Figura 42 D'SALETE. 2017. pp. 396 .....	112
Figura 43 D'SALETE. 2017. pp. 398 .....	113
Figura 44 D'SALETE. 2017. pp. 407 .....	115
Figura 45 D'SALETE. 2017. pp. 408 .....	116

Figura 46 OTOMO. 1982. pp. 8-9.....	119
Figura 47 OTOMO. 1982. pp. 20-21.....	120
Figura 48 OTOMO. 1982. pp. 38.....	121
Figura 49 OTOMO. 1982. pp. 265.....	122
Figura 50 SCOTT. Ridley. 1991 .....	123
Figura 51 OTOMO. 1982. pp. 13.....	124
Figura 52 OTOMO. 1982. pp. 120.....	125
Figura 53 OTOMO. 1982. pp. 193 .....	126
Figura 54 OTOMO. 1982. pp. 368-369.....	127
Figura 55 OTOMO. 1982. pp. 286-287.....	128
Figura 56 OTOMO. 1982. pp. 24.....	129
Figura 57 OTOMO. 1982. pp. 25 .....	130
Figura 58 OTOMO. 1982. pp. 246-247.....	132
Figura 59 OTOMO. 1982. pp. 250-251.....	132
Figura 60 OTOMO. 1982. pp. 258-259.....	133
Figura 61 OTOMO. 1982. pp. 254-255.....	133
Figura 62 OTOMO. 1982. pp. 260 .....	134
Figura 63 OTOMO. 1982. pp. 262-263.....	135
Figura 64 OTOMO. 1982. pp. 264-265.....	135
Figura 65 OTOMO. 1982. pp. 266-267.....	136
Figura 66 OTOMO. 1982. pp. 11 .....	138
Figura 67 OTOMO. 1982. pp. 14 .....	139
Figura 68 OTOMO. 1982. pp. 371 .....	140
Figura 69 OTOMO. 1982. pp. 196-197.....	141
Figura 70 OTOMO.1982. pp. 218 .....	142
Figura 71 OTOMO.1982. pp. 219 .....	143
Figura 72 OTOMO, 1982. pp. 220 .....	144
Figura 73 OTOMO, 1982. pp. 29 .....	145
Figura 74 OTOMO, 1982. pp. 29 .....	146
Figura 75 OTOMO, 1982. pp. 324-325.....	147
Figura 76 OTOMO, 1982. pp. 326-327.....	148
Figura 77 OTOMO, 1982. pp. 332-333.....	148
Figura 78 OTOMO, 1982. pp. 372-373.....	149
Figura 79 OTOMO, 1982. pp. 382-383.....	149
Figura 80 OTOMO, 1982. pp. 386-387.....	150
Figura 81 OTOMO, 1982. pp. 388-389.....	150
Figura 82 OTOMO, 1982. pp. 421 .....	152

## **Sumário**

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 DOS ROTEIROS À SALA DE AULA .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1 a proposição metodológica, seus limites e potencialidades .....</b>	<b>22</b>
<b>2.2 O minidocumentário .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3 Significando os núcleos.....</b>	<b>31</b>
<b>3 QUADRINHOS E OS RETALHOS NO TECIDO DOS SIGNIFICADOS .....</b>	<b>35</b>
<b>3.1 “Quadrinhos são quadrinhos”.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2 Núcleos de significação.....</b>	<b>44</b>
<b>3.2.1 O quadro.....</b>	<b>45</b>
<b>3.2.2 A página.....</b>	<b>58</b>
<b>3.2.3 O quadrinho .....</b>	<b>61</b>
<b>3.3 O que se perde? O que se ganha?.....</b>	<b>65</b>
<b>3.4 A proposição metodológica: um percurso sinuoso .....</b>	<b>69</b>
<b>3.5 Enquadramento os quadrinhos: O espaço dos quadrinhos processo formativo...</b>	<b>71</b>
<b>4 ANGOLA JANGA .....</b>	<b>77</b>
<b>5 AKIRA .....</b>	<b>117</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>154</b>
<b>7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>157</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Trabalhar com histórias em quadrinhos, de um modo geral, é um desafio. Conforme no breve levantamento a seguir, é possível verificar que na academia sua receptividade andou a passos lentos, porém contínuos, nos últimos anos, e acabou tendo uma pujança mais ao fim da década de 1980, década de 1990 e a partir do início de 2000. Em sala de aula a mídia encontrou um terreno mais convidativo a ser explorada didaticamente, mas com que tipo de critérios? Utilizando experiências e estudos de caso, não é incomum pensarmos nos quadrinhos como peças ilustrativas nos livros didáticos em disciplinas de história, geografia e, mais comumente, língua portuguesa. Os quadrinhos costumam ser mais explorados como linguagem do que como fonte histórica.

Alguns dos nomes mais conhecidos na pesquisa nacional e internacional são de áreas mais ligadas à linguagem do que da história, entre eles: o quadrinista Scott Mccloud, responsável também pela produção de livros teóricos preocupados com a linguagem dos quadrinhos, como “Desvendando os Quadrinhos” (1993) e “Reinventando os Quadrinhos” (2000); a tradutora e jornalista Sônia Bibe Luyten, uma das pioneiras em pesquisa acadêmica de quadrinhos no Brasil, com obras como “Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses” (1991) e “Histórias Quadrinhos: Leitura crítica” (1989); o quadrinista Will Eisner, considerado um dos maiores nomes na pesquisa e produção de quadrinhos do mundo, com obras como “Narrativas Gráficas” (1996) e “Quadrinhos e Arte Sequencial” (1985); o jornalista Paulo Ramos, em uma abordagem mais ligada à educação, com contribuições como “A Leitura dos Quadrinhos” (2009) e “Quadrinhos na educação: da rejeição à prática” (2009); o bibliotecário e sociólogo Waldomiro Vergueiro, um dos maiores nomes da pesquisa de teoria de quadrinhos em âmbito nacional, com produções como “Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula” (2012), “Muito Além dos Quadrinhos: Análises e Reflexões sobre a 9<sup>a</sup> Arte” (2009) e “Quadrinhos na Educação” (2012); o jornalista Alvaro de Moya, embora não tenha o mesmo peso teórico de outros produtores, foi responsável por pavimentar alguns caminhos no campo da pesquisa de quadrinhos, com obras como “Shazam!” (1970) e “História da História em Quadrinhos” (1986); o filósofo, semiólogo e escritor Umberto Eco, reconhecido internacionalmente por suas contribuições a respeito do estudo da linguagem, com obras como “Apocalípticos e Integrados” (1964) e “Obra Aberta” (1962); o pesquisador e editor de quadrinhos franco-belga Thierry Groensteen, com obras como “Comics and Narration” (2012) e “O Sistema dos Quadrinhos” (2015).

Apesar disto seria uma injustiça enorme, para não se falar ignorância, afirmar que somente os pesquisadores preocupados com os aspectos linguísticos dos quadrinhos possuem relevância ou mesmo interesse em desenvolver pesquisas debruçando-se sobre a mídia. A área da educação e, evidentemente, a área de história possuem certo volume de pesquisa no assunto, como as produções de Thiago Monteiro Bernardo<sup>1</sup>, Ricardo Jorge de Lucena Lucas e Juliana Braga<sup>2</sup>, de G. M. Czizewesk<sup>3</sup>, de Shesmman Fernandes Barros de Melo<sup>4</sup>, de Janaina de Paula do Espírito Santo<sup>5</sup>, de Ana Cristina Gonçalves<sup>6</sup> e de Fábio Vieira Guerra<sup>7</sup>. No entanto as áreas que conquistam seu destaque acabam sendo as focadas na linguagem. Ao lado dos colegas citados, a busca aqui seria contribuir, então, para essas *nesgas de pesquisa* dentre as diversas produções que usam os quadrinhos como objetos de estudo da linguagem e da educação, tentando, portanto, trabalhar neste *regime de fronteira* entre educação, linguagem e ensino de história. (MONTEIRO. PENNA. 2011).

A ideia de trabalhar nas *nesgas* é inspirada nos conceitos desenvolvidos por Penna, principalmente no que se refere aos regimes de fronteira. Uma nesga é basicamente uma pequena extensão de terra entre grandes terrenos. Seguindo a analogia, trabalhar nas nesgas, é pegar pequenos campos de atuação entre outros grandes a volta, e como Penna afirma, uma fronteira nem sempre é correta, precisa. Por vezes um pedaço de terra é absorvido pelo outro. Pensando desta maneira em áreas de atuação, educação, linguagem e ensino de história seriam pensados como campos com fronteiras. A partir disto, a intenção é trabalhar na *nesga*, ou seja, entre estes terrenos, por vezes pisando em

---

<sup>1</sup> BERNARDO, Thiago Monteiro. Histórias em Quadrinhos, historiografia e narrativas: discussões sobre leituras e usos das histórias em quadrinhos pela história e seus regimes de verdade. *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*. São Paulo, julho 2011.

<sup>2</sup> BRAGA, Juliana. LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O Mangá e a identidade japonesa no Pós-guerra. Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012. pp. 1-13.

<sup>3</sup> CZIZEWESKI, G. M. *É apenas um jogo: pensamento, condição humana e pós-modernidade no final do Século XX na História em Quadrinhos "Os Invisíveis"*, de Grant Morrison. Tese de Doutorado. UFSC. 2016.

<sup>4</sup> DE MELO, Shesmman Fernandes Barros. *A história em quadrinhos enquanto representação política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)* [dissertação]. Maringá: Fundação Universidade Estadual de Maringá, 2012.

<sup>5</sup> ESPÍRITO SANTO, Janaina de Paula do. *As possibilidades do uso de mangás no ensino de história: Uma reflexão*. In VII Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, UFU, Uberlândia, 2009.

<sup>6</sup> GONÇALVES, Ana Cristina. *Representações de Hiroshima: A problemática da representação a partir de Gen Pés Descalços*. [Dissertação] São Paulo: Universidade de São Paulo. 2011.

<sup>7</sup> GUERRA, Fábio Vieira. *Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Político nos EUA (1961 – 1981)* [dissertação]. Niterói: Universidade Federal Fluminense 2011.

um, por vezes pisando em outro. Ora trabalhando com ensino de história, ora trabalhando com análise de linguagem.

O princípio de utilizar quadrinhos surgiu, em um primeiro momento, como o de muitos colegas pesquisadores: o gosto pela mídia. Para ser um bom pesquisador de quadrinhos é preciso ser leitor de quadrinhos, ou pelo menos se dispor a conhecer produções diversas. Em um segundo momento, algumas possibilidades se mostraram durante a graduação em história pela Universidade Federal de Santa Catarina, no início tímidas, presas nas produções mais óbvias de nosso mercado interno, como “A Turma da Mônica” de Maurício de Souza e super-heróis das grandes editoras estadunidenses Marvel e DC. Posteriormente, em campos um pouco menos ortodoxos como mangás e quadrinhos europeus<sup>8</sup>. Estes trajetos durante a graduação desembocaram em um trabalho final abordando mangás e religiosidade, defendido em 2016.<sup>9</sup> Depois de graduado e lecionando na rede pública da Grande Florianópolis, acabei aceitando o convite de uma amiga para apresentar um minicurso no Seminário de Ensino de História das Escolas Públicas da Grande Florianópolis, ocorrido em 2018, o qual intitulou-se “*Quadrinhos como fonte histórica e ferramenta no processo de ensino-aprendizagem: Destrinchando a mídia a procura de possibilidades*”. Cabe mencionar que as pesquisas que fiz para elaborar o minicurso me impulsionaram a colocar em prática um projeto pessoal que há muito eu postergava, um podcast sobre quadrinhos e história, intitulado “Historiador em Quadrinhos”<sup>10</sup>, iniciado também em 2018, o qual me possibilitou uma certa produção de conhecimento e momentos de reflexão sobre quadrinhos, história e ensino de história. O podcast me deu a oportunidade de amadurecer algumas ideias sobre possíveis usos de quadrinhos nas fronteiras de conhecimento. Apesar de toda a trajetória, e outras não citadas, lidando com histórias em quadrinhos em âmbito de pesquisa, ensino e entretenimento, o minicurso e o podcasts foram as mais significativas, talvez por serem as mais recentes ou as que me possibilitaram ter contato com o público consumidor do tipo de conteúdo que eu me propunha a apresentar, no primeiro caso somente professores de história e no segundo entusiastas, pesquisadores e professores.

---

<sup>8</sup> É preciso ressaltar que quadrinhos europeus e mangás são uma fatia absurdamente enorme do mercado de quadrinhos internacional. Quando me refiro a “menos ortodoxos” quero dizer que nem todos os leitores e pesquisadores novatos de quadrinhos começam utilizando publicações como estas.

<sup>9</sup> SILVA, Guilherme. *Xintoísmo e produção de presença - a espiritualidade no mangá Mushishi*. [Monografia]. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2016.

<sup>10</sup> Pode ser visto em <<https://youtu.be/XltjO9gF5bo>> Acesso em: 07 jul/2021.

A partir deste conjunto, a intenção de elaborar algo voltado a professores acabou se acentuando, pois uma das lacunas mais constantes que eu conseguia enxergar no uso dos quadrinhos na educação era a subestimação da mídia, ou seja, achar que apenas o gosto pessoal pela leitura é suficiente como arcabouço documental. Não é incomum que vejamos educadores utilizando quadrinhos, mas sem a preocupação ou mesmo o conhecimento de analisar as HQs de forma mais crítica ou com apporte teórico especializado. Isto, muitas vezes, é perceptível até em trabalhos acadêmicos nos quais o campo referencial em disciplinas teóricas (história, história da arte, semiótica, filosofia e etc.) é vasto e muito bem selecionado, mas o de teoria de quadrinhos perece no esquecimento, ou, no máximo é composto por trabalhos pioneiros, como os supracitados Will Eisner, Scott Mccloud, Umberto Eco e etc., que, embora tenham extrema importância no campo teórico, ainda são inseridos em um contexto histórico com suas próprias características.

Na tentativa de trazer luz a algumas destas questões, a seguinte dissertação contará com três etapas do processo de construção de um manual didático que possibilite aos colegas docentes um início de trajetória no uso das histórias em quadrinhos como fonte histórica e *ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem*. O objetivo desta dissertação não é ladrilhar uma única via e apresenta-la ao docente, mas sim providenciar diversas vias, bifurcações, encruzilhadas ou mesmo atalhos. Intencionalmente aqui abrir espaço, inclusive, para a negação, já que uma proposta não tem validade quando se espera unicamente uma resposta positiva para ela. Para fugir de uma concepção rígida, o uso do termo “proposição metodológica” se faz apropriado, pois acredito que seu foco está antes na potencialidade do ponto de partida do que no ponto de chegada.

O primeiro capítulo, *Dos roteiros à sala de aula*, enfocará na trajetória de produção da *proposição metodológica* e de suas especificidades. Será pensado, então, os alcances e os limites de uma *Proposição metodológica*, considerando o objetivo de oferecê-la como uma possibilidade de trabalho aos colegas docentes que pretendem usar quadrinhos em sala de aula em um contexto de ensino de história. Limites estes que podem ser tanto epistemológicos quanto físicos, afinal as condições estruturais e, até mesmo, socioeconômicas de nossa educação infelizmente dificultam algumas atividades. A partir disto, será pensado o público alvo, serão docentes? Docentes já “iniciados” na leitura de quadrinhos? Docentes novatos, que nunca leram HQs, mas se interessam em renovar algumas práticas? Docentes inexperientes ou mais velhos?

O capítulo se preocupará, também em apresentar algumas possibilidades de aplicação da metodologia pensando no ensino de história e não somente com os conteúdos. O conteúdo apresentado poderá ser aplicado em sala de aula? Haverá alguma limitação pra isto? Como dialogar ou pensar paralelamente ao currículo formal do ensino básico? Caso não possa ser utilizado diretamente para o currículo, os quadrinhos podem ser um incentivo para o conteúdo? A reflexão se a proposição de fato servirá como um guia inicial para o docente e a preocupação de que ele não se torne uma ferramenta que não dialoga com o cotidiano escolar serão alguns dos fios condutores da confecção da proposição. Por fim será repensado até mesmo o formato de apresentação da proposição, que inicialmente seria somente escrito, mas, considerando que a intenção é alcançar o maior público possível, e reconhecendo que a possibilidade de uma produção acadêmica permanecer entre várias outras é grande, será produzido um minidocumentário intitulado *A nesga teórica: os quadrinhos no terreno da sala de aula de história*, em formatos já conhecidos em canais do YouTube.<sup>11</sup> O terceiro capítulo, intitulado *Quadrinhos e os retalhos no tecido do significado* levará adiante o debate e explanação a respeito da metodologia utilizada, a delimitação dos núcleos de significação de forma mais detalhada e minuciosa.

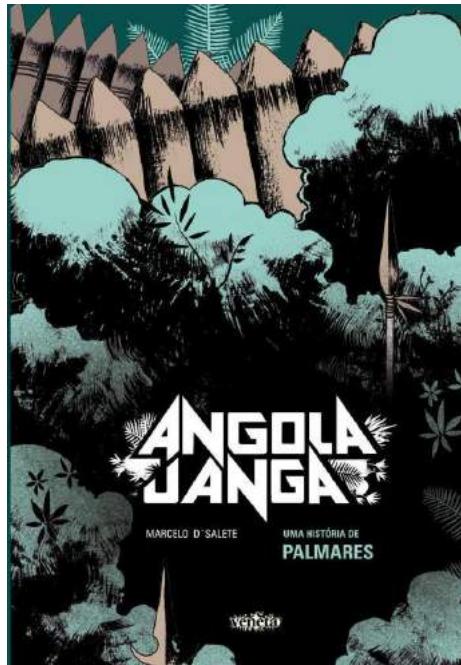
Tendo isto em vista a proposição utilizará dois quadrinhos como base, o que será explorado no quarto e quinto capítulo. O primeiro “Angola Janga” do brasileiro Marcelo D’Salete, de 2017, sendo financiado pelo Programa de Ação Cultural e fruto de uma pesquisa de mais de 11 anos. O quadrinho foi lançado pela editora Veneta e conta com uma edição de luxo em capa dura e com diversos extras, inclusive as referências bibliográficas ao fim, o que pode ser de rico uso ao docente. Em 2018 o quadrinho angariou dois prêmios nacionais, o HQ Mix, na categoria “Melhor edição especial nacional” e o Prêmio Jabuti, como “Melhor história em quadrinhos”. Marcelo D’Salete venceu também o Prêmio Eisner, a maior premiação da indústria de quadrinhos, com seu quadrinho Cumbe, na categoria de “Melhor edição americana de material estrangeiro”, sendo uma produção de material surgida do mesmo processo de pesquisa de Angola Janga. Em uma breve sinopse retirada do site da editora Veneta, é possível enxergar brevemente o horizonte que o quadrinho nos propõe

---

<sup>11</sup> Canais no YouTube como Nerdwriter, Entreplanos e Quadro em Branco já trabalham com ricos roteiros e recursos imagéticos de áudio e visual para elaborar ideias complexas, tornando-as materiais, alguns de cunho acadêmico, mais atraentes do que o texto regular. Estes três serão a inspiração para o minidocumentário proposto.

Durante onze anos, Marcelo D'Salete, autor de Encruzilhada e do sucesso internacional Cumbe, pesquisou e preparou-se para contar a história dessa rebelião que tornou-se nação, referência maior da luta contra a opressão e o racismo no Brasil. O resultado é Angola Janga – Uma história de Palmares, um épico com batalhas sangrentas, mas que demonstra a delicada flexibilidade da resistência às derrotas. Um grandioso romance histórico em quadrinhos que fala de Zumbi e de vários outros personagens complexos, como Ganga Zumba, Domingos Jorge Velho, Ganga Zona e diversos homens e mulheres que compõe o retrato de um momento definidor do Brasil.<sup>12</sup>

Figura 1 Capa da edição nacional de Angola Janga, pela editora Veneta.



Fonte: acervo pessoal

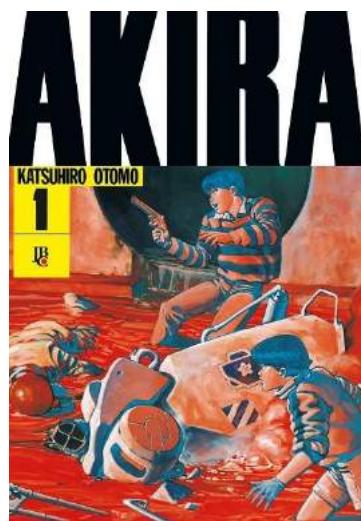
O segundo objeto será a coleção de “Akira”, composta por seis volumes de aproximadamente trezentas páginas cada, podendo variar para mais ou menos. Akira inicialmente foi lançado no Japão no ano de 1982 finalizando em 1990, pela editora Kodansha. No Brasil o mangá ganhou sua primeira versão pela editora Globo, em 1990. Em 2009 a obra ganhou uma nova edição nos Estados Unidos, com uma dimensão maior, de 25,6 cm de altura e 17,6 cm de largura, enquanto geralmente as publicações de mangás possuem aproximadamente 20 cm de altura por 13 cm de largura. A mudança é provavelmente uma intenção de aproximar o formato do mangá aos *comics* americanos, uma formatação de publicação muito mais comum entre os estadunidenses. Em 2017 a JBC, a nova casa editorial de Akira, iniciou um processo de lançamento nos mesmos moldes estadunidenses, em uma periodização semestral, o que rendeu à editora o 30º

<sup>12</sup> <<https://veneta.com.br/produto/angola-janga/>> Acessado em 09/2019

prêmio HQ Mix na categoria “Publicação de Clássico”<sup>13</sup>. Até o fim da produção desta dissertação, triagem pela banca e disponibilização no repositório da Universidade do Estado de Santa Catarina o processo de publicação da versão em língua portuguesa será finalizado. No entanto, a coleção é facilmente achada em sites na internet em formato escaneado do inglês, japonês e, claro, do português e de diversos outros idiomas e até mesmo em versões traduzidas por fãs direto do original, principalmente por ser considerado um mangá clássico e um dos mais influentes no ocidente. O mangá também ganhou muita notoriedade com a animação de 1988, bastante conhecida, não somente pela aclamação de público e crítica, mas pelas técnicas inovadoras de animação com 24 quadros por segundos em uma época onde a ilustração digital não era uma realidade. No site da editora JBC é possível acessar uma sinopse breve sobre o mangá

Um dos marcos da ficção científica oriental que revolucionou a chegada dos mangás e da cultura pop japonesa no Ocidente retorna em uma nova edição especial. Após atropelar uma criança de aparência estranha, Tetsuo Shima (o melhor amigo de Kaneda), começa a sentir algumas reações anormais. Isso acaba chamando a atenção do governo que está projetando diversas experiências secretas e acabam sequestrando Tetsuo. Nesta aventura cheia de ficção, Kaneda entra em cena para salvar o amigo, enquanto uma terrível e monstruosa entidade ameaça despertar.<sup>14</sup>

Figura 2 Capa da publicação nacional de Akira, pela editora JBC.



Fonte: acervo pessoal

Em um momento inicial, acho que é possível afirmar que a escolha das fontes com que se vai trabalhar são definidas com base em afinidade. Seria correto afirmar, portanto,

<sup>13</sup> A lista completa pode ser acessada aqui <<https://blog.hqmix.com.br/noticias/vencedores-do-30-trofeu-hqmix/>> Acessado em 20/04/2019.

<sup>14</sup> <<https://mangasjbc.com.br/akira-01/>> Acessado em 09/2019.

que como leitor de quadrinhos em meu tempo vago e sendo pesquisador da área, a escolha destes dois objetos estaria vinculada a meu gosto pessoal, no entanto, afirmo que a escolha das duas não se limita a isto. A primeira delas, Angola Janga, vejo como uma escolha mais “confortável”. Reforço que por ser uma escolha “confortável”, não enxergo como demérito escolhê-la como ferramenta para uma aula de história ou mesmo para uma pesquisa acadêmica. Entendo o quadrinho como uma escolha fácil, no sentido de que é uma obra já considerada como um “novo clássico” dentro do cenário. Além disto, tanto para colegas com intimidade com a mídia, quanto para os que não têm, mas que desejam manejá-la ainda assim, é muito mais provável que busquem quadrinhos com temática histórica mais evidenciada. Angola Janga é um destes exemplos. A temática histórica não é pano de fundo, mas sim é o cerne da narrativa, o que torna um material didático tentador a ser usado em uma sala de aula, ainda mais considerando o período histórico colonial utilizado, presente em diversos momentos do currículo escolar básico. Portanto, Angola Janga possui muito espaço para ser trabalhado em sala de aula, em diversos aspectos, portanto a escolha “confortável” seria no sentido de que a obra abre espaço para debates diversos em termos. O quadrinho exigirá menos que o professor pesquisador traga ainda mais material extra para sua sala de aula, o que por vezes é complexo de ser feito em um contexto de ensino, afinal o quadrinho abarca diversos conteúdos do currículo formal. Tudo isto é reforçado pela extensa pesquisa histórica apresentada, inclusive, nos extras da obra. Por fim, a obra é um volume único, apesar de estar acima da média de preço de um quadrinho regular, afinal a edição mais atual, até o momento de publicação desta dissertação, que está nas mãos da Editora Veneta, possui acabamento considerado de luxo (com capa dura e outros cuidados editoriais). O volume único, mesmo a obra superando as 400 páginas, é mais atraente a um leitor casual do que uma coleção de quadrinhos que possui uma longa história dividida em vários volumes, o que não é incomum no mundo dos quadrinhos, principalmente os japoneses.

Akira, por outro lado, seria o “desafio”, o que também não é mérito ou demérito. Quadrinhos japoneses, embora tenham ganhado muita popularidade a partir do fim da década de 90 no Brasil, nem sempre são a primeira escolha de um leitor iniciante de HQs. Até a republicação de 2017 da editora JBC, já mencionada, Akira havia ficado vários anos sem retornar ao mercado editorial brasileiro, o que pode ocasionar distanciamento a um leitor menos ávido de HQs. Portanto, Akira, por mais que tenha se tornado um clássico absoluto dos mangás, ainda trabalha em uma temática considerada de nicho, ficção

científica e seu subgênero cyberpunk, ao contrário de Angola Janga, que possui uma temática histórica mais próxima ao público brasileiro e, por consequência, com mais possibilidade de criar identificação. Além de diferente em estilo artístico e narrativo em si, Akira também conta com 6 volumes, como já mencionado. Por mais que diversos mangás superem 20, 30, 40 volumes (e muito mais), Akira ainda assim pode ser considerada uma coleção extensa, o que poderia afastar o leitor casual, ao menos em um primeiro contato. O caso se agrava quando pensamos em um contexto de sala de aula e seu tempo reduzido de uma aula de 45 minutos ou, com sorte, duas aulas seguidas totalizando 90 minutos. Outra questão a se considerar é a temática histórica menos evidente. Por mais que sua narrativa permita que a obra tenha espaço em uma sala de história, ela ainda é ficcional, e requer outras referências para que se enxergue suas possibilidades didáticas. Akira é fruto dos anos 80, bebe na fonte da cultura cyberpunk, um subgênero da ficção científica que transborda questões políticas e sociais, principalmente ligadas ao momento histórico conhecido como Guerra Fria. Comparada ao período colonial, mencionado em Angola Janga, a Guerra Fria possui espaço curricular mais reduzido, o que pode afligir o colega professor/a a pensar em um projeto educacional mais compactado.

A partir destas escolhas, e como já citado, o minidocumentário *A nesga teórica: os quadrinhos no terreno da sala de aula de história* contaria com o auxílio do recurso audiovisual para uma apresentação mais convidativa de nossa proposição. A categoria de documentário é vasta e composta por uma infinidade de formatos diferentes, o que nos permite uma liberdade de nos desprendermos de certa carga pejorativa que algumas dessas produções podem carregar. Documentários, por vezes, são associados a produções enfadonhas, vagarosas e desinteressantes, frequentemente por conta de um formato que valoriza mais o uso da autoridade e discursos longos, do que o uso do potencial do audiovisual. Uma dissertação que busca trabalhar nas fronteiras teóricas não poderia trabalhar unilateralmente por meio da forma. É pretendido aqui, equilibrar a locução e os recursos visuais e de edição para que tanto e forma e conteúdo reforcem a intenção de trabalhar nas *nesgas teóricas*.

O site YouTube será o local de hospedagem do minidocumentário, o que torna adequada a produção em meio a um contexto de ensino remoto imposto pela necessidade de isolamento social devido à pandemia do Covid-19, iniciada em território nacional em

março de 2020<sup>15</sup>. Em um primeiro planejamento o YouTube seria esta ferramenta de divulgação devido à facilidade de acesso, mesmo por pessoas sem intimidade com informática, e também por ser um repositório de vídeos facilmente reconhecido, no entanto, frente a este novo contexto de ensino remoto, o site ganhou um caráter de ferramenta de apoio didático a muitos colegas. Com diversas produções de vídeo aulas, muitas focadas em pré-vestibular, vale lembrar, o YouTube tornou-se uma peça útil na vida de professores e professoras que foram forçados a desempenhar o papel de tutores online sem treinamento e materiais adequados. Por experiência própria, mesmo que curta, já que minha docência remota se encerrou prematuramente, afirmo que grande parte de minhas aulas online foram reforçadas com videoaulas de colegas produtores conhecidos, mas também de diversos outros professores e professoras de história que se aventuraram na produção de conteúdo para ensino básico. Portanto, o minidocumentário proposto, vem inclusive, surfando na onda da produção online, mesmo que sem a intenção primária, na busca por contribuir para o banco de materiais didáticos que involuntariamente tornou-se parcela do conteúdo de vídeos do YouTube e, por consequência, parte do cotidiano escolar de diversos colegas.

Portanto, é intencionado abordar a possibilidade do ensino e da aprendizagem de história em um processo que não dependa unicamente das ditas fontes tradicionais, basicamente os documentos textuais. Embora este movimento não seja uma novidade, é importante que se solidifique a justificativa do uso dos quadrinhos em um ensino-aprendizado não hegemônico. Tentaremos elencar também a questão da história pública, debate cada vez mais borbulhante dentro do cenário da historiografia, pois é sabido que as pessoas apreendem história por diversas fontes, meios e espaços afinal “a história está em todos os lugares, mas nem sempre lá estão os historiadores.”<sup>16</sup> Debates como estes ajudarão a balizar os componentes da proposição metodológica, produto da pesquisa além da dissertação em si, afinal, proporcionará a reflexão do porquê os quadrinhos e não outras fontes. O que os quadrinhos podem evocar que não as fontes tradicionais? Que alavancas analíticas podem ser ativadas nos estudantes por meio das HQs? Por que os o processo de ensino-aprendizagem seria mais eficiente, prazeroso ou diferenciado com quadrinhos?

---

<sup>15</sup> <<https://www.sc.gov.br/noticias/temas/coronavirus/governo-determina-suspensao-das-aulas-nas-redes-estadual-municipal-e-particular-de-santa-catarina>> Acessado em 12/10/2020

<sup>16</sup> Frase mencionada pelo Prof. Dr. Reinaldo Lohn, durante a disciplina Seminário de Pesquisa durante o Mestrado Profissional em Ensino de História, ProfHistória, da UDESC no segundo semestre de 2019.

A intenção desta dissertação não será apresentar ao docente uma lista de regras de como repetir as análises que proporei debruçado nestes dois quadrinhos supracitados. Não será elaborada uma proposição metodológica para que o professor siga passo a passo as proposições e mimetize o que, em minhas análises, fui capaz de extrair tanto de Angola Janga quanto de Akira. Na verdade, é objetivado que o professor(a) veja a proposição didática *A nesga teórica: os quadrinhos no terreno da sala de aula de história* como um ponto de partida e que ele enxergue que, se estes dois quadrinhos puderam ser vistos de forma a alicerçar o ensino de história em sala de aula, por que não outros não o fariam? E que, a partir disto, o docente selecione seu arsenal de histórias em quadrinhos para trabalhar em suas aulas. É de suma importância que o docente possa então aplicar o que Edward Said chamou de teoria itinerante, pois, afinal, “O *objectivo* da teoria é assim o de viajar, indo para além dos seus limites, emigrar, permanecer em certo sentido no exílio.” (SAID. 2002. pp. 41) Quando estas teorias viajam, geograficamente (ou de docente para docente), elas também impulsionam as ideias, antes estáticas e restritas, a conhecerem outros momentos da história, outros ambientes escolares, onde podem ser revitalizadas e dinamizadas. Estas transgressões nos permitem superarmos teses engessadas e universalizantes para pensarmos em como são feitos os caminhos das teorias itinerantes.

## **2 DOS ROTEIROS À SALA DE AULA**

### **2.1 A proposição metodológica, seus limites e potencialidades**

A ideia de uma proposição metodológica surgiu da resistência de se apresentar ao colega docente um caminho didático rígido. Os produtos oriundos de uma dissertação em ensino podem ser inúmeros, especialmente em um programa de mestrado profissional como o ProfHistória, no entanto uma preocupação recorrente foi a de não sugerir ou mesmo apresentar ao professor e professora, que por ventura podem interessar-se pelo ensino de história através de quadrinhos, um caminho pronto e inflexível. Uma proposição metodológica pareceu ser uma via possível para que se unisse tanto teoria e metodologia do ensino de história, quanto as possibilidades da prática docente.

Parte suplementar que acompanha o exemplar do professor do livro didático, o Manual do Professor oferece orientação teórico-metodológica específica ao docente para a utilização da obra na sala de aula. Trata-se de uma exigência do edital de inscrição no processo de avaliação para o PNLD, que reconhece nesse tipo de texto um recurso para o esclarecimento das propostas do livro didático (PAULILO. 2012. pp. 181-182)

Em um formato clássico, como explicado acima, o manual teria a função de encaminhar o professor dentro das propostas encabeçadas pelo livro didático, ou, em outras palavras, o manual didático cumpre o objetivo de tornar mais evidente ao professor que tipo de competências se procura desenvolver com o livro didático. Embora, em geral, um manual também carregue um aspecto propositivo, ele o faz dentro de um fio condutor próprio restrito a uma direção. O docente não é impelido a agir tal qual o manual determina, afinal o currículo em ação é uma realidade constante na prática docente, no entanto o manual, caso utilizado, guia o professor(a) por uma direção com poucas brechas a desvios e não exatamente proporciona diversos caminhos. Em nossa proposição, intentamos garantir ao professor e professora a opção de ir em outra direção, o que, eventualmente, pode render resultados inesperados e igualmente fascinantes. Pensando, então, nesta *maleabilidade didática* intentada por meio de uma proposição metodológica, um dos objetivos é que o professor e a professora, por meio das especificações compostas na produção, possam encontrar sua própria metodologia em sala de aula. Para que o leitor docente, que procura desenvolver a maneira como viabiliza os quadrinhos como fonte histórica e ferramenta didática em sala de aula, possa redescobrir-se<sup>17</sup> enquanto um teórico(a) de quadrinhos e que isto refresque sua prática como professor(a) de história.

---

<sup>17</sup> Enxergo o redescobrimento como um teórico de quadrinhos como um momento em que o docente possa ver-se como alguém apto a questionar as fontes que usa em sala de aula. No sentido de que é possível que

O colega de profissão e recém mestre pelo mesmo programa de pós-graduação, o ProfHistória na UFRJ, Arthur Gibson, produziu um manual didático como produto de sua dissertação. Na introdução de seu material intitulado *Super-heróis e ensino de história: guia visual com sugestões didáticas para o uso de filmes da Marvel e da DC em sala de aula* o professor-pesquisador afirma

(...) desenvolvemos um Guia para o uso de filmes de super-heróis no ensino de História. O Guia que elaboramos não é algo acabado, fechado, como um material didático ou um caderno de atividades para serem “aplicadas” com os alunos (...) Nós professores estamos sempre recortando, reescrevendo, suprimindo, reorientando, reorganizando, modificando absolutamente tudo: os conteúdos, as atividades, as avaliações, o calendário. A atividade docente é viva e criativa, e qualquer professor sabe disso, porque é desta forma que se torna possível fazer com que algo funcione em sala de aula (...) assim, nossa proposta de Guia não parte da ideia de trazer algo pronto para que o professor utilize em sala. Nosso formato é muito mais o de uma conversa entre professores, onde queremos convencer nossos colegas de que o universo dos super-heróis e os filmes que se baseiam neles têm grande potencial para utilização no ensino de História. (GIBSON. 2018. pp. 3-4)

Embora o foco do colega na produção seja a linguagem cinematográfica dessas diversas obras e os debates históricos que suas formas e conteúdos podem incitar, o formato da proposta se assemelha bastante à intenção promovida através desta dissertação. Por mais que foquemos em destrinchar os elementos comunicativos dos quadrinhos, mídia base das adaptações de cinema supracitadas, o trecho recortado do *Guia dos Super-heróis* evidencia as potencialidades de uma proposição didática focada em refletir sobre o ensino de história, seja por meio dos cortes, planos, trilha sonora e roteiro do cinema, seja através dos balões, recordatórios, sarjeta e sequencialidade das histórias em quadrinhos.

Há de ser necessário estabelecer em quais procedimentos a proposição metodológica é articulada. Um manual didático e a proposição didática não carregam a mesma potencialidade do livro didático, por exemplo. O livro didático é direcionado tanto ao professor, que pode utilizá-lo como ferramenta catalisadora e lapidadora do processo de ensino-aprendizagem do ensino de história, quanto ao estudante, que irá utilizar a ferramenta neste processo.

Assim, o Manual do Professor atualmente não é apenas uma referência pedagógica para o ensino, mas principalmente designa o lugar de um discurso

---

ele produza conhecimento histórico durante o processo de uso do quadrinho como ferramenta pedagógica, mas também sobre os próprios métodos de análise específicos das HQs. Como dito, para falar de história e quadrinhos é preciso entender tanto de história, quanto de quadrinhos, portanto é adequado que o colega docente possa sentir-se seguro para teorizar a mídia na qual está se debruçando.

sobre a prática do ensino (...) os manuais respondem à ideia de que é necessário pôr em ação instrumentos que possam contribuir para a contínua atualização do professor. (PAULILO. 2012. pp. 184)

Deste modo, a *proposição metodológica* terá o objetivo de propiciar ao colega docente uma nova perspectiva sobre o uso de quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem de história, para que o professor utilize suas capacidades interpretativas e analíticas da ciência histórica, agora sob uma lente na pesquisa teórica de quadrinhos. Unindo, então, conhecimento histórico e o sistema linguístico significador das histórias em quadrinhos.

Se uma proposição metodológica se propõe a dialogar com o profissional da educação e influir em seus métodos e práticas, faz-se necessário refletir sobre uma Didática da História. Afinal, para uma proposição metodológica satisfatória, é preciso pensar não só em quais debates levantar através dela, mas também como alavancar estas questões. Nisto, dialogando com a corrente alemã, pensar a didática da história como um processo reflexivo da própria prática do ensino, intimamente ligada à teoria da história, faz-se uma trajetória rica e fértil para o processo de construção da proposição.

Uma diferença importante entre didática da história e as outras tradições que discutem o ensino de história é o fato de esse campo de pesquisa pautar na teoria da história (e não na pedagogia) suas reflexões sobre como ensinar história (...) para a didática da história é muito mais rigoroso centrar a discussão sobre o ensino na teoria da história que em outras teorias apenas supostamente pedagógicas que também não foram desenvolvidas por pedagogos (...) Por estudar não apenas o ensino de história, mas todas as demais formas de circulação social da história, fica muito claro para a didática da história que o que se ensina na escola também sofre influência de todas essas formas e não é apenas uma historiografia lubrificada para ser enfiada goela abaixo dos alunos da escola básica. (CARDOSO. 2019. pp. 82)

Ou como diz Jorn Rüsen, um dos principais autores dessa corrente, ao menos um dos mais influentes entre os teóricos brasileiros

A didática da história juntou os assuntos orientados pela prática sobre ensino e aprendizagem em sala de aula com uma percepção teórica dos processos e funções da consciência histórica em geral. (...) Dadas estas orientações, as perspectivas da didática da história foram grandemente expandidas, indo além de considerar apenas os problemas de ensino e aprendizado na escola. A didática da história agora analisa todas as formas e funções do raciocínio e conhecimento histórico na vida cotidiana, prática. Isso inclui o papel da história na opinião pública e as representações nos meios de comunicação de massa; ela considera as possibilidades e limites das representações históricas visuais em museus e explora diversos campos onde os historiadores equipados com essa visão podem trabalhar. (RÜSEN. 2006. pp. 12)

Portanto, a didática da história faz-se presente, mesmo que não fosse trabalhada teórico-metodologicamente. Partindo da intenção de produzir uma proposição metodológica que procura apresentar novas estratégias didáticas e refletir sobre a utilização dos quadrinhos como ferramenta de pesquisa histórica em aulas de história, é inevitável que a didática da história, ou seja, a reflexão sobre como ensinamos, aprendemos e como a história alcança e é alcançada pelas pessoas nas mais diversas formas, seja evocada.

Mas, com tudo isto colocado em questão, é necessário pensar: quem é este professor/professora que usufruirá da proposição? O objetivo não é seccionar os diferentes perfis de docentes e, especialmente, seu campo de atuação, seja EJA, ensino regular, rede pública, privada e assim por diante. Na realidade, é aprazível que todos que praticam a docência em história possam utilizar-se do material em suas aulas. No entanto, é de bom tom e sensível partirmos do pressuposto que o conteúdo da proposição será aplicado nas mais simples condições de infraestrutura, ou, ao menos, que possamos indicar possibilidades de ser aplicada em circunstâncias com poucos recursos. Considerando o estado físico que muitas das escolas brasileiras da rede pública se encontram, seja em âmbito municipal, estadual e até mesmo federal, é sensato apresentarmos formas simplificadas, mas nem por isto simplistas, menos potentes ou ricas em possibilidades, da proposição ainda ser utilizada como alicerce para a produção do conhecimento histórico. Portanto, o que limitará o público alvo desta produção, será o próprio interesse do público e, claro, a profissão de docente em história. Qualquer profissional da educação que é inclinado a usar quadrinhos como fonte histórica e ferramenta no ensino da disciplina poderá fazer uso da proposição, tendo mais ou menos conhecimento específico sobre a mídia. Pelo menos esta é a intenção que impulsiona esta produção.

Certamente que para isto o formato de um manual didático clássico não seria autossuficiente, o que sustenta o uso de um termo mais apropriado, como proposição metodológica. Um manual em si não abarcaria a complexidade da proposta e seus pré-requisitos, mas, convenientemente, o manual em si também não seria o produto em si da dissertação, mas parte dele, afinal seu conteúdo e sua apresentação tratariam de completar a proposição. Em outros termos, a proposição metodológica tem de ser pensada juntamente com sua apresentação. Conteúdo e forma precisam estar alinhados para comunicarem o objetivo principal da produção que é promover alicerces fortificados para

que o docente se veja capaz de desenvolver seus próprios métodos de análise e ensino por meio de quadrinhos.

É pretendido com o produto *A nesga teórica: os quadrinhos no terreno da sala de aula de história*, primeiramente, apresentar ao docente uma série de características recorrentes dos quadrinhos. Destruinchar a mídia a procura de significados ou significadores, portanto, será um dos pilares essenciais para que a proposição faça sentido em diversos cenários em sala de aula em um contexto de ensino de história. A partir disto, o docente terá a liberdade para usar estes fragmentos significadores para compreender os quadrinhos como um sistema de linguagem amplo e complexo.

Os quadrinhos, como uma forma de arte e narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais, e, por vezes, um híbrido dos dois. Esses elementos incluem as imagens dos quadrinhos ou *cartoons*; as molduras ou quadros que compõe as imagens, das quais o *layout* da página (inclusive o design do livro) é uma parte importante; assim como os recordatórios, os balões de fala e as próprias palavras, sejam as inseridas nos balões e recordatórios ou as integradas à imagem. (POSTEMA. 2018. pp. 14-15)

Portanto, a proposição tratará de demonstrar ao colega professor(a) como o quadrinho, enquanto narrativa sequencial, produzem significado através de seus mais diversos signos, sendo eles particionados em diversos graus dentro da sarjeta e da página. Propondo essa repartição da mídia, a proposição metodológica, então, terá como objetivo qualificar o colega para reunir a listagem dos diversos significadores e identifica-la de acordo com a história em quadrinho que tenha desejo de usar, movimentando este sistema de linguagem de forma eloquente como uma das alavancas para a construção do conhecimento histórico.

Evitando focar exclusivamente em uma abordagem tradicional<sup>18</sup> sobre a fonte pictórica, ou seja, abordar unicamente os aspectos socio-históricos que envolvem a produção das HQs, é de nosso interesse aqui apresentar estes diversos significadores diluídos em cada detalhe das páginas dos quadrinhos. Em outras palavras, as imagens, os signos, os elementos gráficos, resumindo, os aspectos que tornam os quadrinhos um sistema de linguagem próprio, com características singulares, e, por sua vez, complexo,

---

<sup>18</sup> Aqui entendo por tradicional o uso de imagens como forma ilustrativa, somente percebendo o que há na imagem e não seu contexto de produção. Nos amparamos nas análises de Postema e Groesteen que não se preocupam em aparar-se em análises históricas, sendo nossa intenção, justamente, atribuir a estas metodologias o rigor da análise histórica.

são também chave para se perceber a totalidade da fonte histórica enquanto objeto que comunica algo ao leitor.

Indo por este caminho, aparo-me também na metodologia Warburgiana de análise da imagem e do conceito de *Pathosformeln*, a qual o historiador Carlo Ginzburg faz um uso bastante invejável em seu ensaio intitulado “*Seu país precisa de você*”. Um estudo de caso em iconografia política<sup>19</sup>. A partir das cargas emocionais, ou dos impulsos elementares, as imagens podem, a partir de uma análise (mas não somente) visual, comunicar, evocar emoções além da simples representação. Para o historiador italiano, esteado em Warburg, o gesto emocional, ou seja, a reverência feita pela imagem pode, o que ocorre muitas vezes, ser significada e ressignificada, conforme as necessidades ou percepção do público, tendo como pano de fundo o contexto histórico. A perspectiva de Warburg pela qual Ginzburg trabalha é a da comunicação da imagem, das emoções emanadas.

O que, em poucas palavras, Ginzburg faz de maneira habilidosa é unir a análise histórica, considerando as necessidades, dilemas, moral, ética etc. dos períodos de produção das obras artísticas, com uma singular sensibilidade para analisar a “tradição pictórica” que eventualmente auxiliou a compor ou recompor os significados das artes. Convergindo arte gráfica, literatura, publicidade e interseccionalizando estas diferentes fontes históricas, o autor faz um uso rico dos mecanismos comunicativos que tais obras apresentam. Age em um terreno fronteiriço, no qual habilmente consegue unir tanto o terreno fértil da análise comunicativa da arte, quanto da ciência histórica. É extremamente rico, portanto, levar uma abordagem semelhante aos quadrinhos, articulando todos estes terrenos teóricos: ensino de história, teoria de quadrinhos e a imagem como narrativa. O desafio será fazer tudo isto convergir para proposições didáticas voltadas para a realidade de sala de aula.

## 2.2 O minidocumentário

Ao início da ideia de produção do minidocumentário, como já referido, minhas inspirações eram essencialmente os vídeos<sup>20</sup> do canal Nerdwriter e EntrePlanos, ambos

---

<sup>19</sup> GINZBURG, Carlo. “Seu país precisa de você”. Um estudo de caso em iconografia política. In: *Medo, reverência, terror: quatro ensaios de iconografia política*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

<sup>20</sup> Ambos os canais mencionados produzem pequenos vídeos de ensaios. O canal Entre Plano procura focar em produções audiovisuais, enquanto o canal Nerdwriter é ambrangente em seus temas, trabalhando desde cinema até discursos políticos.

disponíveis na plataforma YouTube. Ambos canais foram idealizados por, respectivamente, Evan Puschak e Max Valarezo.

Minha intenção aqui iniciou-se puramente no campo das ideias. Por mais que tivesse experiência em produção em áudio, com os podcasts, e uma breve experiência com o audiovisual, com os vídeos para o YouTube<sup>21</sup>, ambos em uma tentativa de expandir a abrangência, na medida de minha limitação, de algumas produções acadêmicas minhas e de terceiros. Diferente dos mencionados, que já possuíam sua experiência com a área de cinema, pouco explorei as dificuldades técnicas e teóricas de uma produção audiovisual mais elaborada.

No entanto, algumas destas dificuldades puderam ser contornadas ao longo da produção, já que minha maior dificuldade foi tornar a edição do minidocumentário mais dinâmica. A ideia de usar imagens com animações elaboradas foi precisando ser substituída por formas mais simples, passagens pelas páginas de quadrinhos, inserções de imagens e mais tempo para contemplar os recortes, assim como uma locução mais dinâmica.

Outro desafio da construção de uma produção audiovisual é pensar em como condensar a metodologia e as análises em um outro formato. O texto de uma dissertação possui espaço para ser trabalhado e retrabalhado sem necessariamente ficar enfadonho ou tedioso. Quando apresentamos tudo, detalhe por detalhe, em um formato visual os recursos necessários, principalmente recurso humano, seria extenso demais em força de trabalho e de tempo.

Honestamente não há como ter certeza se estes desafios foram superados de fato. Produções subjetivas como esta estão sujeitas ao crivo de diferentes perspectivas e impressões e, eventualmente, ao efeito do tempo e das transformações culturais e intelectuais. Encaro, portanto, a produção deste minidocumentário como uma etapa, que precisará de mais ou menos tempo para ser reformulada, atualizada em linguagem, teoria e técnica.

Intentamos também dividir o minidocumentário em seções. A ideia foi apresentar a metodologia destrinchada no primeiro capítulo desta dissertação em um formato audiovisual que pudesse ser acessado por professores e professoras para a utilização em

---

<sup>21</sup> Pode ser visto em <<https://www.youtube.com/c/ucroniacast>> Acesso em: 07 jul/2021.

sala de aula em ensino de história. Apresentar, então, ao colega docente estas ferramentas de análise frente aos quadrinhos e também algumas possibilidades no uso de HQs com ferramenta pedagógica. Portanto, neste sentido, preparamos pequenos vídeos, quatro no total, um com a introdução<sup>22</sup>, uma pequena apresentação de que questões devemos levar em conta ao pensar em analisar quadrinhos nos moldes que pensamos ser apropriados. Seguimos seccionando o minidocumentário em quatro etapas, uma delas para uma breve introdução e outras três para os três núcleos de significação, o quadro<sup>23</sup>, a página<sup>24</sup> e o quadrinho<sup>25</sup>, pensados para uma análise de quadrinhos analisados em sua linguagem e sua historicidade.

A ideia desta divisão seria, justamente, tornar mais dinâmica a apresentação dos diferentes núcleos de significação, considerando que a absorção do conteúdo pelo colega professor possa ser mais espaçada e cadenciada. O fato de utilizarmos o YouTube para distribuir o minidocumentário inicialmente tinha o objetivo de tornar mais fácil seu acesso, considerando que a plataforma em si é utilizada para divulgação científica em diversos níveis. No entanto, a seção de comentários também pode ser utilizada para a renovação eventual de técnica, linguagem e arcabouço teórico que eventualmente poderemos aplicar na produção. A medida que os colegas docentes tenham contato com o minidocumentário, eles também podem apresentar suas impressões e sugerir mudanças.

Elaborar em um material de formação continuada de professores e professoras também é um desafio no sentido de que pretendemos oferecer uma opção de início aos colegas docentes, mas também não pretendemos engessar suas análises. Propor uma metodologia pareceu mais adequado do que unicamente sugerir uma listagem de análises e fontes a serem utilizadas, o que também foi feito em certa medida ao usarmos Akira e Angola Janga.

A ideia da construção desta metodologia surgiu em mim devido a experiência durante a universidade. Todo professor e professora, eventualmente, usará em sala de aula aquilo que lhe é, geralmente, mais reconhecível como histórico. O colega docente usará documentos oficiais se a ele faz sentido usá-los como ferramenta pedagógica, se ele considera os registros oficiais como dispositivos que auxiliam no processo de ensino-

---

<sup>22</sup> Pode ser visto em <<https://youtu.be/PmysMq-pBs4>> Acesso em: 07 jul/2021.

<sup>23</sup> Pode ser visto em <<https://youtu.be/Usu8KsioCXM>> Acesso em: 07 jul/2021.

<sup>24</sup> Pode ser visto em <<https://youtu.be/PxIIBw83ezc>> Acesso em: 07 jul/2021.

<sup>25</sup> Pode ser visto em <<https://youtu.be/Jw4NQ1Hfgkg>> Acesso em: 07 jul/2021.

aprendizagem de história. Os professores e professoras também usarão cinema pela mesma justificativa, ou também, eventualmente, por gostarem, sentirem afinidade, com a mídia.

Na minha experiência, o meu movimento pelo uso de quadrinhos como objeto de pesquisa e ferramenta pedagógica se deu pelos dois motivos citados. Sou leitor de quadrinhos desde a infância, como muitos brasileiros, começando com revistinhas da Turma da Mônica e viajando entre heróis das editoras DC comics e Marvel e mangás de variados estilos. Portanto, o gosto pela leitura, o apreço pela mídia, foi um impulsionador das tentativas de seu uso como objeto de pesquisa, que iniciaram de forma tímida ainda em 2012.

Iniciando a vida acadêmica, pude perceber que os quadrinhos podiam ser, também, usados como objeto de estudo em história, no entanto, como é comum em diversas universidades, não havia um núcleo especializado em pesquisa de quadrinhos onde me graduei. O ato de eu ter que “perceber” que quadrinhos poderiam ser utilizados como objeto de estudo me fez entender, mais tarde ao longo da graduação, que por vezes há algumas etapas da pesquisa que nem mesmo nós nos damos conta que podemos pesquisar HQs. Este momento se deu em parte pela pouca quantidade de pesquisadores e pesquisadoras de quadrinhos, em comparação a outras áreas de atuação, onde me graduei em história, na Universidade Federal de Santa Catarina. e por consequência pela receptividade mais acanhada em relação a estes objetos. Estes dois movimentos, muitas vezes, se retroalimentam. Isto, na verdade, não é exatamente uma crítica às instituições que participei, mas sim é um apontamento de uma característica recorrente. Tanto na UFSC, com o apoio de meu orientador Rodrigo Bonaldo, quanto na Universidade do Estado de Santa Catarina, com Rogerio Rosa, tive contato com profissionais que, mesmo com pouca intimidade com o objeto de estudo, não mediram esforços para que eu pudesse extrair o máximo das análises que me propus a fazer dos quadrinhos, sendo sensíveis a uma nova experiência de estudo histórico.

Outro fator que favorece o entendimento de que quadrinhos tem potência como objeto de estudo em história, foi meu amadurecimento enquanto historiador. Ao longo da graduação, quando somos expostos a mais leitura teórica e metodológica, pensar que há espaço para estudarmos quadrinhos com base nas balizas da ciência histórica passa a ser algo substancial.

Neste sentido, minha trajetória em grande parte do tempo foi centrada em bibliografias que eu encontrei ativamente, caminho que foi relativamente custoso de trilhar. Pensando nisto, a intenção de dialogar com o professor e professora me é cara não somente pensando em auxiliar uma análise mais qualificada dos quadrinhos enquanto objeto de estudo e ferramenta pedagógica, mas também em facilitar tanto quanto possível a iniciação de colegas no uso destas obras, pensando em minha própria experiência.

Qualquer que seja a intenção do professor ou professora ao buscar uma proposição metodológica, seja como uma forma de aproximação com o público infanto-juvenil, como uma expressão artística complexa capaz de alcançar adultos e jovens, um compilado de núcleos de significação, possíveis fontes históricas ou ferramenta pedagógica para o ensino, nossa intenção aqui é facilitar o processo. Mostrar algumas possibilidades, para que o colega docente não inicie totalmente no escuro, para que, ao menos, entenda o que valorizamos ao abordarmos quadrinhos como fonte histórica e ferramenta didático-pedagógica, para, assim, poder rejeitar ou acolher as ações metodológicas que considera mais adequadas ao uso de quadrinhos em suas aulas.

### **2.3 Significando os núcleos**

Trabalhar com quadrinhos em sala de aula tem seus desafios. Buscamos aqui, por meio de uma estrutura metodológica e análise de fontes, propor um início menos traumático aos colegas docentes em ensino de história. Para iniciar isto, estabelecemos então que o quadrinho pode ser entendido em três grandes núcleos de significação, ou seja, em três grandes grupos de signos que comunicam principalmente graficamente, usando como base principalmente as reflexões de Thierry Groesten.

O primeiro núcleo, que aglomera elementos comunicativos, que consideramos é o quadro. O quadro aqui pode ser analisado como uma moldura, trabalhando com um momento no tempo, com o quadro delimitando ou sugerindo a continuação da cena no espaço além quadro e com as diferentes ferramentas linguísticas que os quadrinhos abarcam em um espaço mais limitado como: balões de fala, letramento, cores, linhas cinéticas e assim por diante. Elencar todas as possibilidades de comunicação gráfica dentro dos quadrinhos, como mencionado, não é nosso interesse aqui, por tal motivo a escolha dos núcleos se faz mais interessante, pois ela acolhe todas as possibilidades criativas das HQs, mas não as limita em uma lista de técnicas artísticas.

A página, por conseguinte, é o que nos apresenta o movimento, por isso foi elencada como outro núcleo de significação adequado e não limitador. A página vai ser entendida por meio da sobreposição dos quadros, do dinamismo entre seus elementos e da sequência narrativa. Por meio desta sequência podemos compreender o transcorrer do tempo e do espaço, ou seja, as mudanças que ocorrem espacialmente, seja por mudanças de cenários ou mesmo pelo ritmo empregado na mudança de quadros. Aqui os requadros, que antes limitavam o espaço do quadro, agora também permitem que haja uma elipse entre os acontecimentos, o que, muitas vezes de acordo com a narrativa empregada, fica a cargo do leitor imaginar os vazios e preenchê-los.

Por fim, o terceiro núcleo achei interessante englobar o quadrinho como uma peça única. Trabalhando na perspectiva similar a de Ana Mauad que elabora uma detalhada metodologia para analisar fotografias em uma perspectiva histórico-semiótica

O primeiro passo é entender que, numa dada sociedade, coexistem e se articulam múltiplos códigos e níveis de codificação, que fornecem significado ao universo cultural dessa mesma sociedade. Os códigos são elaborados na prática social e não podem nunca ser vistos como entidades históricas. O segundo passo é conceber a fotografia como resultado de um processo de construção de sentido. A fotografia, assim concebida, revela-nos, através do estudo da produção da imagem, uma pista para se chegar ao que não está aparente ao primeiro olhar, mas que concede sentido social à foto. A fotografia comunica através de mensagens não verbais, cujo signo constitutivo é a imagem. Portanto, sendo a produção da imagem um trabalho humano de comunicação, pauta-se, em quanto tal, em códigos convencionalizados socialmente, possuindo um caráter conotativo que remete às formas de ser e agir do contexto no qual estão inseridas como mensagens. O terceiro passo é perceber que a relação acima proposta não é automática, posto que entre o sujeito que olha e a imagem que elabora existe todo um processo de investimento de sentido que deve ser avaliado. (MAUAD. 1996. Pp. 11)

Entendendo o quadrinho como um núcleo por si só, intentamos pensar no seu contexto de publicação, em seu enredo como uma obra de longa duração, como peça artística e assim por diante. Este núcleo, obviamente, não está separado dos outros, ele concentra determinadas formas de comunicação que, por ventura, não aparecem nos outros núcleos, e vice-versa. É possível e necessário compreender os outros núcleos como elementos contextualizados historicamente, no entanto o quadrinho como uma peça mais ampla.

Akira e Angola Janga, portanto, foram instrumentos utilizados na aplicação desta metodologia, tanto no corpo desta dissertação, quanto no minidocumentário em formato de vídeo, que escolhemos denominar como proposição metodológica. A análise destes

quadrinhos foi pensada para que o colega docente que por ventura deparasse-se com a possibilidade de trabalhar com quadrinhos em sala de aula pudesse encontrar exemplos de sua aplicação.

O critério de escolha das duas foi de tentar ampliar o tanto quanto possível as escolhas de obras. Angola Janga é brasileira, ou seja, não depende de tradução, trabalha com um contexto amplamente trabalhado no currículo escolar nacional, então as possibilidades de sua aplicação são vastas. É um quadrinho facilmente repartível, no sentido de que seus capítulos já são divididos em pequenos momentos da narrativa que o autor Marcelo D'Salete quer desenvolver, além de tratar de uma temática extremamente cara e emblemática ao ensino e pesquisa em história.

Já Akira, possui outro papel aqui. Enquanto Angola Janga é uma escolha mais “fácil”, Akira seria o desafio. Por mais que seja um clássico, o que torna uma obra mais acessível, até mesmo que Angola Janga em alguns aspectos, Akira é uma obra estrangeira, de uma nacionalidade que não possui muito espaço dentro do currículo de história de ensino fundamental e médio. O mangá também exige um certo grau de empenho do leitor de quadrinhos, considerando que nem sempre é a primeira opção tanto de leitura, quanto de objeto de análise. Akira é uma obra longa, quase dez vezes maior que Angola Janga e exige um estudo histórico sobre temáticas não usuais, como história do Japão e cultura cyberpunk. A ideia aqui é mostrar que a metodologia, quando pensada nas especificidades de cada quadrinho, tem potencial de construção de conhecimento histórico grande, pensando no contexto de sala de aula. Que tanto um quadrinho próximo, conhecido, com vasta aplicação pode ser pensado por meio da metodologia, quanto um quadrinho de outra nacionalidade, longo, com pouco espaço curricular e com uma carga cultural um pouco atípica ao leitor médio de quadrinhos e ao professor de história.

Pensando no cotidiano do colega docente, pensamos, portanto, que a *proposição metodológica*, poderá ser instrumental para que se tenha melhores condições teóricas para se analisar quadrinhos em uma sala de aula de história. A dissertação por si explanou o arcabouço teórico que nos motivou a construir o minidocumentário que contém algumas possibilidades de análise histórico-semiótica de quadrinhos em termos metodológicos, enquanto o minidocumentário tem a intenção de alcançar os docentes de maneira mais ágil e condensada.

Neste sentido, o minidocumentário terá o papel de comunicar ao colega docente possíveis pontos de partida para análise de quadrinhos que consideramos adequada a partir dos autores e objetos que selecionamos. No entanto, como afirmado, é nossa intenção que o professor que será exposto ao produto possa também entender que nossa perspectiva analítica proposta é, de fato, uma proposição e não uma imposição. O docente terá a oportunidade de coletar em nossa proposta o que considera adequado às suas necessidades enquanto professor e professora de história e entusiasta do uso de quadrinhos como ferramenta pedagógica. Justamente para que possibilitemos que, ao menos inicialmente, que o colega docente consiga trabalhar entre as fronteiras de alguns conhecimentos, no caso, nas nesgas teóricas entre teoria de quadrinhos e história.

### **3 QUADRINHOS E OS RETALHOS NO TECIDO DOS SIGNIFICADOS**

A autora Barbara Postema em seu livro *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*, esmerilha diversas potencialidades narrativas dos quadrinhos, em diversos patamares, seja através do espaço limitado dos quadros, das lacunas, das sarjetas ou dos textos. A autora faz uso dos diversos espaços de significação, em menor ou menor tamanho, os fragmentos, e os pensa como produtores de sentido dentro de um grande sistema comunicativo que são os quadrinhos. O livro é fruto de sua tese de doutorado e não tem por objetivo ser um manual ou enciclopédia do sistema dos quadrinhos, mas sim, através de diversos estudos de caso, propor a unicidade da linguagem dos quadrinhos em simultaneidade com os fragmentos significadores das HQs. Em outras palavras, a autora busca desenvolver a tese de que os quadrinhos produzem significado em suas mais diversas formas comunicativas, em seus diversos segmentos significadores, através de balões de fala, dos espaços nos quadros, das elipses nas narrativas e assim por diante. Estes significados em pequenas instâncias agem em conjunto quando pensados em uma totalidade produtora de significado, ou seja, quando são vistos como constituintes de um grande processo narrativo. Um quadro em si tem o poder de produzir uma narrativa, mas quando é colocado ao lado de diversos outros quadros, pode produzir significados diferentes ou mais complexos.

Um bom exemplo é o excerto abaixo da série Watchmen, no qual os dois primeiros quadros, à esquerda, mostram o personagem Daniel Dreiberg, de codinome Coruja, lamentando-se com certa nostalgia com Walter Kovacs, de codinome Rorschach (fig. 3). Se os dois primeiros quadros fossem analisados isoladamente do resto da página, a sensação que ficaria é de que o Coruja sente falta dos tempos onde saía às ruas para combater o crime junto com seu parceiro Rorschach e de que algo além de sua vontade ocorreu para impedir isto. No entanto, ao apreendermos a totalidade dos quadros, tanto os dois últimos da primeira faixa, quanto o último quadro, em um plano mais afastado

(fig. 4), a narrativa nos leva a ver que não foi uma força maior que impediu o Coruja de continuar com Rorschach de lutar contra o crime, mas sim sua desistência.

A totalidade da página nos leva a uma direção narrativa que não seria possível utilizando apenas um pedaço dela. Esta passagem narrativa é reforçada por meio da utilização dos dois quadros finais. No quadro em que Rorschach se afasta, o personagem Coruja já aparece cabisbaixo, evidentemente angustiado e entristecido por sua atual situação. Este quadro por si só comunica estes sentimentos, no entanto, ao delinear a passagem deste, para o seguinte quadro, em que o personagem já está sentando ao lado de sua antiga roupa, tanto Moore quanto Gibbons, escolhem reservar um espaço físico e temporal para que esta tristeza seja apresentada de forma mais profunda. O Coruja encontra-se agora sentado, não mais em pé, sobrecarregado emocionalmente a ponto de seus ombros estarem curvados, sinal que demonstra e reforça o modo com o personagem se enxerga ao ter largado a vida de herói: menor, inferior e infeliz. Ainda é possível, em um exercício mais imaginativo, interpretar seu uniforme, um pouco mais atrás guardado em um armário, como uma sombra fantasmagórica que ainda cerca Walter Kovacs. Algo que ficou literalmente e figurativamente para trás, mas que ainda permanece. Um espectro que ainda envolve sua personalidade, não permitindo que ele abandone definitivamente sua antiga vida de herói, mantendo- em um limbo entre a vontade de ter uma vida civil e a vontade de ter uma vida como vigilante.

Figura 3 GIBBONS. MOORE. 1986. pp. 13



Fonte: acervo pessoal

Figura 4 GIBBONS. MOORE. 1986. pp. 13



Fonte: acervo pessoal

O pesquisador Thierry Groensteen toma uma direção similar em seus estudos, o qual é por vezes citado por Postema. O belga argumenta em *O Sistema dos Quadrinhos* (2015) que não há resultado produtivo condizente com o esforço de analisar ou catalogar cada signo e micro signo dentro da linguagem dos quadrinhos.

(...) não é abordando as HQs ao nível do detalhe que poderemos, ao preço de uma ampliação progressiva, chegar numa descrição coerente e fundamentada da sua linguagem. [Mas sim] (...) que abordemos do alto, ao nível de suas articulações maiores. (GROENSTEEN. 2015. pp. 13)

Para o autor a metodologia de análise de quadrinhos que caminha por essa direção em formato de catálogo acaba caindo na questão estilística, ou seja, servirá em última

instância para compreender como um autor/a em específico, por meio de suas especificidades artísticas, produz sentido em suas histórias em quadrinhos, e não exatamente inventariar as diversas formas de significação nas HQs. Em resumo, uma catalogação das várias ferramentas linguísticas dos quadrinhos, no fim das contas, seria infindável, afinal a limitação máxima da linguagem dos quadrinhos é a criatividade de quem a produz. Uma catalogação e uma definição do que compõe a linguagem dos quadrinhos, no fim das contas, trataria de excluir tantas outras formas de narrativa gráfica que existem e que ainda virão a existir. “Tão imensa é a diversidade daquilo que já se reivindicou chamar ou o que hoje reivindica-se chamar, em diversas latitudes, de histórias em quadrinhos que fica praticamente impossível manter algum critério definidor universalmente aceitável.” (GROENSTEEN. 2015. pp. 24). Tal trabalho hercúleo não contribui de forma relevante o suficiente à produção científica sobre o tema, e não será esta a abordagem aqui. Em uma visão panorâmica, Groensteen afirma, apenas, que os quadrinhos podem ser descritos “(...) como uma coleção de ícones apartados e solidário (...) apesar de resguardar que “toda generalização teórica cai nas armadilhas do dogmatismo.” (GROENSTEEN. 2015. pp. 31.). Ou seja, os quadrinhos são, em termos gerais, imagens que se entrelaçam e que são solidárias em termos de produção de sentido. Como visto na figura 3 e 4 anteriormente, estas imagens se comunicam de forma a completar ou complexificar, por meio de um *entrelaçamento*, seus significados.

Groensteen também apresenta uma contribuição importante à teoria de quadrinhos em geral, e à própria metodologia pretendida aqui. O teórico belga, como diz o título de sua obra, tal como o excerto supracitado, propõe trabalhar com os quadrinhos enquanto um sistema, bastante similar à postura de Postema. O autor defende a ideia de que o dito sistema dos quadrinhos produz sentido por meio de algumas ferramentas recursivas e dialógicas. Groensteen o faz através dos conceitos de artrologia (articulação) e espaçotopia (uso ou planejamento do espaço físico do quadrinho). Em uma visão geral, uma comunhão oportuna destas duas formas de entender os quadrinhos como linguagem, seria de considerar a totalidade dos quadrinhos, enquanto um sistema linguístico, mas também compreender de que maneira, em um estudo de caso focado nos dois quadrinhos Angola Janga e Akira, por meio de suas *ferramentas de sentido*, evocam e constroem significado.

Portanto, usando a metodologia e a forma como a autora Barbara Postema decompõe alguns quadrinhos, a pretensão aqui será justamente entender como Angola

Janga e Akira trabalham para produzir sentido através de seus detalhes menos evidentes, os quais pertencem a uma totalidade também significante, mas também evocar estas obras enquanto sistemas que articulam linguagens e ferramentas específicas na produção do sentido. No caso de Akira (1982), estas ferramentas significadoras dos quadrinhos serão analisadas em consonância com o período histórico de sua produção, evocando questões como crise neoliberal nos EUA e sua influência na cultura cyberpunk, decadência urbana em diversas regiões do país, o resquício do medo de uma hecatombe nuclear envolvendo o mundo inteiro entre outros aspectos que por ventura compõe o *zeitgeist* dos anos 80, elementares para a constituição da “cybercultura”, que influenciou fortemente o mangá. Para Angola Janga, podemos mencionar a lei nº 10.639 de 2003 e as constantes lutas pela inserção de conteúdos de história da África e cultura afro-brasileira não somente em âmbito escolar e acadêmico, no currículo, na epistemologia, mas também nas produções culturais e nos debates cotidianos. A produção evoca também temas como racismo e resistência, cicatrizes ainda não curadas de um período ruidoso na história brasileira, o qual permanece na escuridão ou negação por determinados setores de nossa sociedade. Ambas temáticas podem servir de suporte para o ensino de história sob a lente de conteúdos curriculares como escravidão no Brasil colonial, racismo estrutural e Guerra Fria.

É evidente também que não será possível aplicar este método com cada quadro e cada página das duas publicações, considerando que Angola Janga possui mais de 400 páginas e Akira, em seus 6 volumes na edição pela editora JBC, supera facilmente as 2000 páginas. O espaço e o esforço a serem desprendidos não seriam condizentes com uma dissertação de mestrado, e, possivelmente não trariam tantas contribuições a mais para o desenvolvimento da pesquisa.

### **3.1 “Quadrinhos são quadrinhos”**

“Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos” (RAMOS. 2010. pp. 18). Em um dos primeiros trechos de seu livro *A Leitura dos Quadrinhos*, Paulo Ramos expõe a supracitada sentença. Parece uma afirmação um tanto óbvia em uma primeira leitura, no entanto ela ainda tem potência. Ramos a utiliza em contraponto ao constante movimento de atribuir um caráter literário aos quadrinhos, o qual classifica como uma tentativa vazia de acoplar certa legitimação dentro ou fora da academia ao estudo ou consumo de quadrinhos. O autor não erra ao afirmar que, de fato, o termo

literatura, tal como *graphic novel*, é muito utilizado na busca de uma elevação social do gênero. No entanto, embora o autor não o faça, não é correto também afirmar que não há nada de literário nos quadrinhos.

Os quadrinhos utilizam-se da linguagem de diversas outras áreas, em uma comunhão significante dentro de seu próprio sistema linguístico, movimento que proporciona uma forma comunicativa singular. As histórias em quadrinhos fazem uso tanto do texto, como da imagem, mas não apenas isto. A linguagem cinematográfica, por exemplo, trouxe muitas contribuições às HQs, principalmente por ascenderem no gosto da população, com enfoque no contexto estadunidense, em ritmos similares. Isto torna os quadrinhos, na visão de Ramos, um “(...) hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.” (2010. pp. 20).

Para ler os quadrinhos é preciso ler sua linguagem. E ler sua linguagem, é ler os quadrinhos. Portanto, quando se utiliza uma história em quadrinho em sala de aula, é insuficiente saber quem o produziu, o contexto histórico de produção, quais as possíveis representações surgem na obra e assim por diante. É mais do que evidente de que as perguntas feitas a uma fonte histórica são importantes durante o processo de ensino-aprendizagem em história, caso contrário esta dissertação não teria validade alguma. No entanto, a intenção aqui é chamar a atenção para um trabalho feito em nesgas teóricas, é necessário aproximar fronteiras não somente da educação e do conhecimento histórico, mas também da linguagem específica da mídia trabalhada, no caso os quadrinhos.

Durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa. A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. (EISNER. 1989. pp. 8)

O trecho acima é de do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner. A importância de Eisner para o universo dos quadrinhos, tanto em campo teórico, quanto em campo artístico, é inquestionável. No entanto, algumas de suas afirmações foram superadas de acordo com o desenvolver das pesquisas em teoria de quadrinhos. O excerto mencionado, produzido em 1985, mostra a unicidade entre texto e imagem creditada aos quadrinhos por parte do autor estadunidense. De fato, até o presente momento a afirmação não parece soar estranha ao ser analisada em um primeiro momento, muitas vezes sendo proferida em formato similares por estudiosos da área.

Apesar disto, a autora Barbara Postema, inclusive mencionando o autor diretamente, caminha por outra direção. Postema critica o “logocentrismo” de Eisner, afirmando que o autor concentra demais suas análises nas significações de origem textual, o qual coloca, inclusive, as imagens como substituto diretos de descrições textuais, ao invés de significantes com potência própria. A autora também pondera uma contraposição ao hibridismo mencionado, não por acaso ela, segundo seu perfil no site da Universidade de Massey<sup>26</sup>, onde é professora de Inglês e Estudos de Mídia, está envolvida atualmente em um projeto que pretende estudar quadrinhos sem palavras<sup>27</sup> intitulado “*Telling Stories without Words: Visual Communication in Silent Comics.*”<sup>28</sup>. Para ela

(...) os quadrinhos não são, intrinsecamente, uma forma híbrida que precise combinar texto e imagem. Contudo, quando os dois estão equilibrados e trabalham juntos, sua combinação cria a possibilidade de preencher uma lacuna, permitindo novas formas de complexidade e nuances no formato dos quadrinhos. Esse processo, com frequência, destaca-se nas obras longas, que são capazes de criar narrativas complexas ao combinar as imagens com a inclusão cuidadosa do texto, em que cada um se apoia no outro e os dois, unidos, criam a significação que separadamente não seria possível. (POSTEMA. 2018. pp. 142)

Isto pode ser observado no trecho abaixo do mangá *Hoshi Mamoru Inu*, de 2008 pela editora *Futabasha*, com sua versão em português “O cão que guarda as estrelas.”, de 2014, pela editora JBC. Neste momento da história o personagem, que não tem seu nome revelado, “Papai”, nome dado por “Happie”, o cachorro, oferece ajuda a um menino aparentemente perdido. Ao questioná-lo pedindo qualquer tipo de informação para encontrar seus responsáveis, o garoto afirma que seu avô está em “Hokkaido”. Se a sequência não apresentasse fala alguma, ainda seria possível compreender que chegar até Hokkaido é um desafio grande, e que Papai precisaria de alguma informação mais precisa para conseguir ajudar o garoto. No entanto, o trecho com o balão de fala contendo a frase em tradução livre “É só isso!?” enfatiza e complementa o que os quadros estão significando.

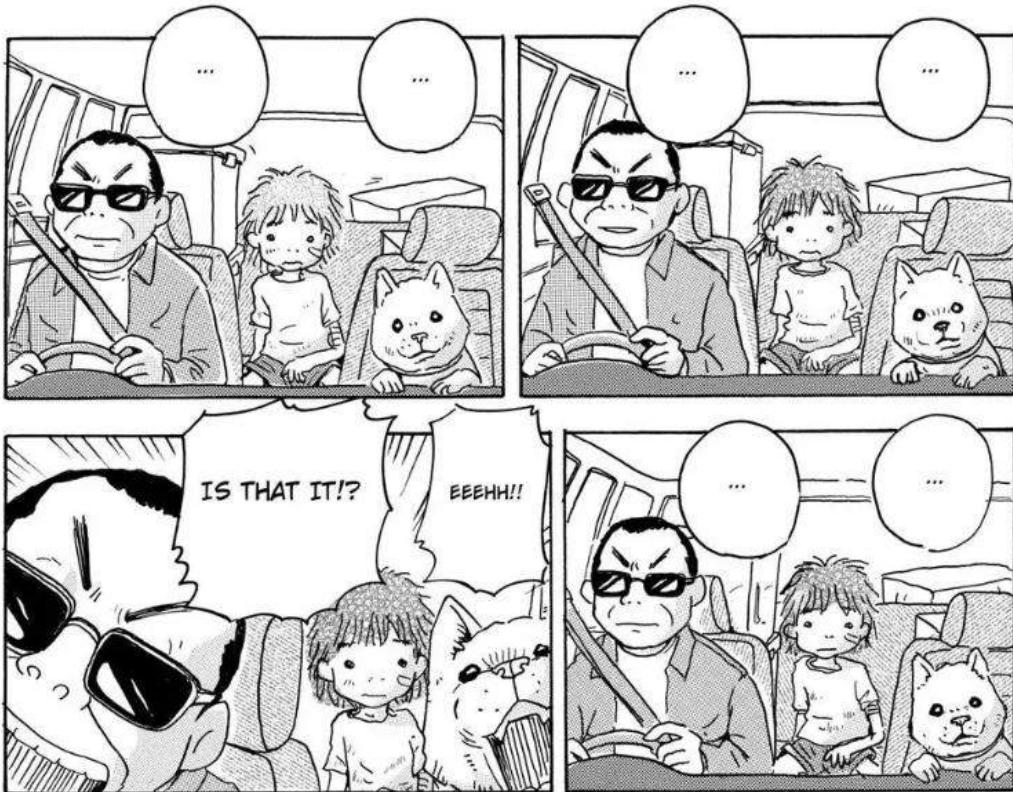
---

<sup>26</sup> Disponível em <<https://www.massey.ac.nz/massey/expertise/profile.cfm?stref=417450>> Acesso em: 10 jan/2020.

<sup>27</sup> Conhecidos também como quadrinhos mudos ou quadrinhos silenciosos. Tenho a preferência pela segunda opção e pela opção mencionada no texto, “sem palavras”, pois o termo “mudo” remete a ideia de que o quadrinho em si não poderia evocar a representação sonora dos objetos, quando isto, na verdade, não ocorre via de regra.

<sup>28</sup> Em tradução livre: “Contando histórias sem palavras: comunicação visual em quadrinhos silenciosos.”

Figura 5 MURAKAMI. 2008. pp. 33



Fonte: acervo pessoal

Portanto, aqui os quadrinhos e seus elementos serão analisados em sua unicidade, como a própria Postema constrói, mas não por uma dependência simbiótica. Embora as histórias em quadrinhos sejam um todo, um sistema comunicativo e significador, elas não o fazem, ao menos em termos textuais e visuais, de forma siamesa. Estes dois elementos gerais da maioria das histórias em quadrinho, sempre lembrando dos quadrinhos silenciosos, trabalham em conjunto por se complementarem e se complexificarem, mas não, necessariamente, por existirem um em função do outro. Ambos existem em função da narrativa.

O já citado Thierry Groensteen também corrobora para esta percepção sobre a relação texto e imagem nos quadrinhos.

Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela. (GROENSTEEN. 2015. pp. 17)

Portanto, seria coerente dentro desta dissertação, já preludiado pela evocação de tratar as imagens nos quadrinhos enquanto ferramentas potentes de significação autônomas, que trabalham mais eficientemente dentro de um sistema de imagens solidárias. As imagens aqui não serão subordinadas ao texto, mas sim o contrário, e, mesmo assim, os textos por si só nos quadrinhos carregam sua própria potencialidade produtora de sentido, no entanto com menos autonomia que as imagens. Estas *ferramentas de sentido* serão vistas, como apresenta Groensteen, de forma recursiva, dialógica, articuladas e articuladoras. O desafio é entender o sistema da linguagem das histórias em quadrinhos em um contexto de aula de história, utilizando como suporte Akira e Angola Janga, procurando perceber de quais maneiras tais quadrinhos articulam estas ferramentas de sentido com o conhecimento histórico, e de que maneira o professor e a professora podem fazer uso de toda essa gama teórica para constituir uma boa aula de história com HQs como fonte histórica e sistema linguístico.

### **3.2 Núcleos de significação**

Como já referenciado o objetivo da proposição metodológica não é esmiuçar por completo os objetos de estudo e fornecer uma grande enciclopédia de como os quadrinhos produzem significado. Como reforçado por Thierry Groensteen anteriormente, a gama de possibilidades seria tanta, que desembocaria em estilos de produção e não necessariamente em ferramentas de sentido recorrentes.

No entanto, é necessário organizar de que maneira ocorrerá a análise das obras separadas, Angola Janga e Akira, para atingirmos a meta de apresentar possibilidades metodológicas aos colegas docentes em um contexto de uma aula de história. Na busca por compreender os processos significativos destes quadrinhos, separei três grandes núcleos de significação, em consonância com as análises metodológicas dos já mencionados Barbara Postema e Thierry Groensteen.

A escolha para estes três núcleos não é por acaso. Como já mencionado, o esforço empregado por diversos autores e autoras em uma catalogação de todas as formas como os quadrinhos se comunicam, da mais sutil linha cinética à mais complexa das molduras, é vasto. Não é incomum produções surgirem com a pretensão de desvendar a linguagem dos quadrinhos nos seus mínimos detalhes, na intenção de tornarem-se uma espécie de manual. A busca é louvável, no entanto, como já mencionado por Groensteen, como diferenciar um estilo artístico peculiar de uma forma universal? Em minha visão a diferenciação é tênue e pouco contributiva, portanto, é mais interessante a uma pesquisa

em quadrinhos entender que, muitas vezes, os pequenos signos, recursos imagéticos, ferramentas semióticas, ou qualquer outra nomenclatura, interagem entre si, e complementam ou reforçam seus significados dentro de ecossistemas linguísticos. Afinal, se os quadrinhos trabalham com imagens solidárias, que são dialógicas e recursivas, os elementos produtores de sentidos também o fazem dentro dos núcleos.

### 3.2.1 O quadro

O primeiro núcleo será composto pelo quadro. O quadro em si possui a potência de produzir uma narrativa própria, muito menos complexa, evidentemente, do que a página ou mesmo a obra por completo. No entanto, o quadro carrega em si ferramentas de sentido próprias que constroem uma micronarrativa, ou compõe de forma contundente uma narrativa mais ampla. Dentro deste núcleo significante é possível depara-se com ferramentas de sentido em menor escala, como a sarjeta, os balões de fala, o texto, os recordatórios e caixas narrativas e diversos outros significadores, no entanto não cabe aqui esmiuçar nesse nível de detalhes, como já mencionado. Barbara Postema, com o suporte do alemão Werner Wolf, se debruça sobre as possibilidades narrativas em um espaço reduzido como o quadro.

Wolf reconhece um sistema de significação pelo qual o tempo e a narrativa são codificados dentro das imagens, apesar de que não os aborda em termos da semiótica. Ele distingue três diferentes maneiras [referência narrativa, monofásica e multifásica] em que as imagens podem ser narrativas e nas quais o tempo é inserido na imagem. O autor alega que, para que a pintura seja uma narrativa ou para despertar o espectador para a “atividade narrativa”, a “representação de algum agente experimental e, ao menos, a sugestão ou referência a uma dimensão temporal do mundo representado são exigências mínimas” (p. 192) (2018. pp. 47).

Werner foca na pintura como obra significadora, mas o quadro, em termos estruturais, é similar em sua composição. No quadro, então, podemos observar estas três formas narrativas. A primeira mencionada, a narrativa referencial ou por script, trabalha com uma narrativa não autônoma, que propõe uma narrativa pela referência a uma obra já existente. Ela por si só não constrói uma história elaborada, mas resgata nosso eventual entendimento sobre uma narrativa. Obras bíblicas costumam funcionar a partir deste esquema, como na pintura do francês Alexandre Cabanel (1868) representando Lúcifer após ser expulso do paraíso. A obra em si não demonstra essa complexidade narrativa da história bíblica da insurreição do anjo e das consequências de sua afronta a um Deus todo poderoso, no entanto, por meio da referência aos textos sagrados, ela tem o potencial de propor estes conhecimentos sacros, por meio do olhar raivoso de Lúcifer, do detalhe da

lágrima escorrendo de seu olho, a expressão de raiva, mas também de ressentimento e até mesmo de seu posicionamento, no chão, caído.

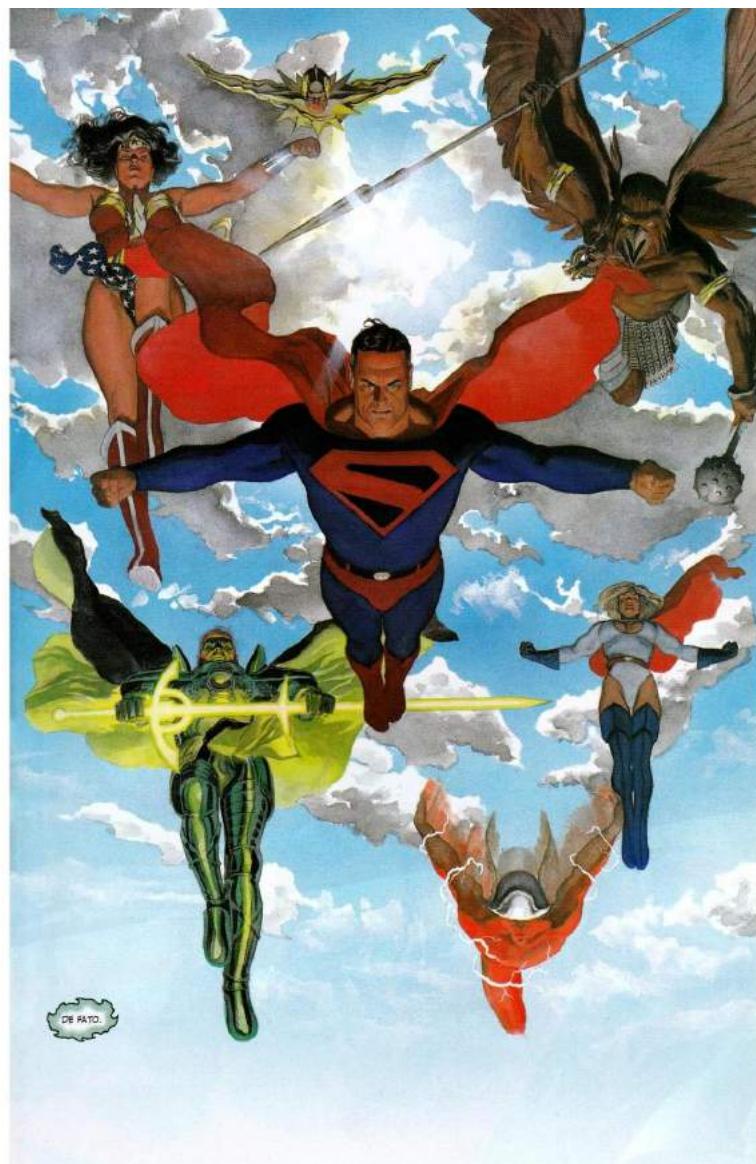
Figura 6 CABANEL. Alexandre. Anjo Caído. 1868. Óleo Sobre Tela



Fonte: [www.encurtador.com.br/tuI35](http://www.encurtador.com.br/tuI35) Acesso em: 27 out. 2020.

Embora, me pareça, menos frequente que as outras duas formas, as imagens referenciais também podem ser vistas nos quadrinhos. O exemplo abaixo, retirado da série de quadrinhos *O Reino do Amanhã*, da editora DC Comics, ajuda a compreender essa possibilidade. A série, por si só, possui referências à arte sacra dos afrescos medievais europeus, em conjunto com uma narrativa que constantemente faz referências religiosas bíblicas, como eventos apocalípticos e profecias. Embora o excerto não contribua acentuadamente para uma narrativa autônoma, e até mesmo para a narrativa geral, ele propõe uma imagem quase divina dos personagens representados, os quais descem dos céus heroicamente. Tanto em termos bíblicos, quanto dentro do próprio universo ficcional de super-heróis da DC Comics, o quadro tem a potência para referenciar os anjos e entidades da mitologia cristã, quanto os heróis clássicos da era de ouro dos quadrinhos, entre 1938 e meados de 1950.

Figura 7 ROSS. WAID. 1986. pp. 196



Fonte: acervo pessoal

Existem semelhanças reconhecíveis em afrescos europeus, como visto na obra de Michelangelo, o Juízo Final. É possível perceber na obra do italiano os elementos como o céu, as nuvens, a técnica artística com certo realismo e também o movimento. O quadro embora estático, apresenta uma dinâmica suave e delicada, quase como se pudéssemos pressupor o passo subsequente de seus personagens.

Figura 8 BUONARROTI. Michelangelo di Lodovico. O Juízo Final. 1536. Afresco.



Fonte: [www.encurtador.com.br/csHNR](http://www.encurtador.com.br/csHNR) Acesso em: 27 out. 2020.

Embora a técnica realista do artista citado, Alex Ross, seja sua marca, ela nem sempre é usada para referenciar as artes sacras. Em diversas outras obras, como a minissérie Marvels, de 1994, escrita por Kurt Busiek, o estilo específico de Ross é usado para transformar os heróis da editora Marvel em grandes presenças. Mesmo não

deificados à maneira de O Reino do Amanhã, ainda há a intenção de olhar os heróis através das lentes de um ser humano comum, no caso o fotógrafo Phil Sheldon. Para Sheldon, e por extensão para nós, leitores, os heróis seriam como grandes forças colossais da natureza, incontroláveis, imprevisíveis e quase viscerais. Ou seja, no caso de O Reino do Amanhã, a arte em si não define como o quadro será lido, mas tem o poder de indicar determinadas impressões construídas a partir dos e para os leitores.

Figura 9 BUSIEK. ROSS. 1994. pp. 05.



Fonte: acervo pessoal

Estes recursos visuais em sala de aula possuem potência para, por exemplo, instigar os estudantes a pensarem de que formas as fontes históricas podem comunicar. Uma figura, seja ela de meados do século XIX, expressida em uma tela, ou do final do século XX, impressa em uma página de quadrinho, pode comunicar para além do que está apenas na superfície. Heróis voadores descendo ao chão, vindos dos céus, não representam apenas a ação de pousar, principalmente quando o leitor assiste a cena de

baixo para cima. Um herói andando em meio urbano não está apenas fazendo uma travessia na cidade, principalmente quando circula sem ao menos notar os transeuntes. Estas imagens comunicam de formas nem sempre fáceis de notar em um primeiro ou mesmo segundo olhar. São recursos ricos para desenvolver a sensibilidade de análise dos estudantes, que muitas vezes apresentam dificuldade de absorver metáforas ou simbologias. Sem mencionar que este tipo de investigação tem potência para atiçar a curiosidade, não só na temática específica, mas para outras formas de produção artística. Acredito profundamente que uma metodologia planejada de análise de imagens pode incentivar os estudantes a pensarem em história até mesmo em seu tempo de lazer, proporcionando reflexões que questionem se o novo filme do Capitão América é somente um filme de heróis, ou se carrega consigo visões políticas de sua origem de produção, ou se a escolha estética do filme da Liga da Justiça é realmente só estética, ou se tem função narrativa e assim por diante.

A segunda forma de construção de narrativa presente no núcleo de significação do quadro é a narrativa monofásica. “Essas são imagens que apresentam um momento único, ‘congelado’, mas que evocam uma ‘narrativa tendenciosa ou quase narrativa’.” (POSTEMA, 2018. pp. 47). A narrativa está sugerida dentro da própria imagem, com elementos significantes como a representação do movimento, ou seja, a imagem não conta exatamente que tipo de história ocorreu antes ou o que ocorrerá depois, mas ela indica, por meio da causalidade, que algo levou até aquele momento derradeiro representado no quadro. Barbara Postema utiliza a obra *Nicolaafeest* do pintor neerlandês Jan Steen (1663) como suporte imagético para demonstrar o funcionamento de uma imagem monofásica. Em uma análise rápida, é possível compreender que o rapaz à esquerda chora por algum motivo não evidenciado, no entanto podemos entender que nem todos se mostram compadecidos com sua tristeza. Não há uma história completa, ou melhor dizendo complexa, mas traços de que algo ocorreu.

Figura 10 STEEN. Jan. A Festa de São Nicolau. 1663. Óleo Sobre Tela.



Fonte: [www.encurtador.com.br/csDY3](http://www.encurtador.com.br/csDY3) Acesso em: 31 out. 2020.

Neste sentido, ao observarmos mais atentamente a alguns trechos da pintura, podemos extrair algumas informações que nos indicam o que possivelmente ocorreu. Vemos o menino chorando enquanto a menina ao seu lado segura um sapato vazio, indicando que ele não recebeu um presente durante a festividade a São Nicolau, a menina abaixou com seu balde cheio de guloseimas, a possível matriarca a recebendo com os braços abertos e mesmo as outras pessoas na composição que não demonstram uma preocupação grande com a cena. Novamente, a narrativa não é complexa a ponto de compreendermos algumas coisas, como por exemplo: por que o garoto não recebeu um presente? Que tipo de atitudes levaram a esta consequência? Seriam estas tão graves a ponto de seus próximos não demonstrarem compaixão ou mesmo atenção a seu drama pessoal? As respostas para estas perguntas não necessariamente são importantes para a

apreciação da obra por si só, mas indicam que a narrativa monofásica presente no quadro não dá conta de apresentar uma história desenvolvida a este ponto, o que não é exatamente um demérito do formato artístico, mas sim uma característica própria de peças artísticas com esta configuração.

Figura 11 STEEN. Jan. A Festa de São Nicolau. 1663. Óleo Sobre Tela.



Fonte: [www.encurtador.com.br/csDY3](http://www.encurtador.com.br/csDY3) Acesso em: 31 out. 2020

Na primeira obra da trilogia de graphic novels<sup>29</sup> da Turma da Mônica, pelo selo de quadrinhos MSP, podemos presenciar uma imagem monofásica. Em determinado momento da história de Turma da Mônica Laços, podemos ver os quatro personagens principais, Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão, centrais na imagem (fig. 9), interromperem sua busca pelo cachorro Floquinho para fugirem de um bando de garotos mais velhos que os ameaçam. A imagem em si não nos mostra exatamente o que veio antes e o que virá depois, mas, novamente, ela apresenta elementos contundentes o suficiente para compreender a causalidade da imagem estática.

Nela vemos os personagens principais em posição de corrida, por mais que não tenha a comparação entre quadros, para um “antes” e “depois” mais nítidos. Temos no quadro as ilustrações e os indicativos gráficos de velocidade, como os corpos inclinados dos quatro personagens centrais, com o personagem Cascão em evidência, demonstrando a fuga galopante que está se iniciando.

<sup>29</sup> Evito o uso do termo graphic novel, no entanto é a nomenclatura utilizada pela própria marca na publicidade dessa leva de quadrinhos clássicos da Turma da Mônica reconfigurados em uma linguagem mais adulta. O vocábulo mencionado foi cunhado nos anos 80 nos Estados Unidos, em um movimento encabeçado por Will Eisner, com o objetivo de dar um ar mais sério às histórias em quadrinhos, na tentativa de elevar a mídia a um patamar mais socialmente aceito, buscando evitar uma associação forçada da plataforma com o público infantil. Enxergo a mesma intenção nas tentativas de enquadrar os quadrinhos como literatura. Como dito ao longo do capítulo, “quadrinhos são quadrinhos” e aqui pretendo tratá-los como tal, sem compará-los com outras mídias, ao menos não em uma tentativa de legitimação.

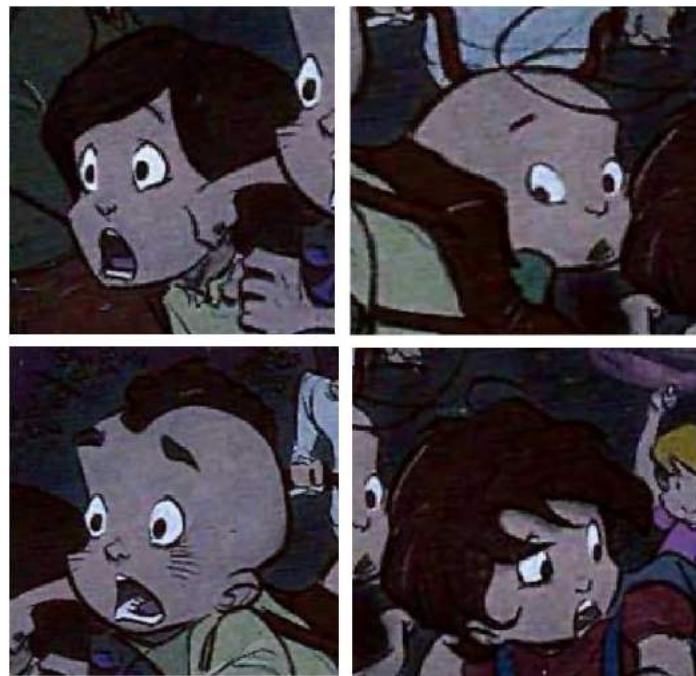
Figura 12 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 38



Fonte: acervo pessoal

Se nos atentarmos às expressões faciais individualmente e com um pouco mais de calma, é possível ainda pensarmos como a cena se construiu. É válido lembrar que como leitores, nosso olhar pode perder-se em meio a tantos elementos em um único quadro, ainda mais em uma situação de urgência como a cena nos permite pensar, no entanto, o ilustrador quando vai pensar em um único painel, constrói intencionalmente cada elemento, rosto e expressão corporal. Na figura 11 é possível vermos Magali, acima e à esquerda, numa expressão assustada e olhando fixamente para frente, sem nem mesmo pensar no que está atrás enquanto corre, da mesma maneira abaixo e à esquerda, Cascão demonstra um temor similar. Vemos também Cebolinha, acima e à direita, assustado, porém parece que ainda nem sequer processou a informação de que uma perseguição de iniciou. Por fim, vemos Mônica, abaixo à direita, olhando para seus perseguidores logo em seu encalço. Os quadros demonstram o mesmo sentimento, de temor, no entanto eles comunicam formas de lidar com o momento de crise de maneiras diferentes, acrescentando elementos diversos a uma única cena.

Figura 13 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 38



Fonte: acervo pessoal

Não há como saber o que Cafaggi, no exemplo citado, quis causar a cada pequeno momento do quadro que selecionamos, e nem mesmo o que irá causar de forma não intencional, no entanto, é justo que pensemos que todos estes pequenos detalhes foram pensados para um ou mais objetivos narrativos. O ilustrador desenhou cada um dos elementos individualmente e pensando em sua composição no quadro todo. Nós, enquanto leitores, nem sempre perpassamos nosso olhar por todos os cantos de uma imagem.

O senso de urgência ainda é acentuado pelas crianças menores, ao fundo na direita, girando rapidamente suas pelúcias, o que intensifica toda a pressa empregada na fuga de Cebolinha, Mônica, Magali e Cascão. Por fim, todo clima de animosidade é refletido nas expressões malignas, no limite de uma produção infanto-juvenil, é claro, que os vilões mais velhos, os quais comandam as crianças menores, apresentam. No olhar de uma criança, qualquer encontro com crianças mais velhas pode ser carregado de tensões, esta estratégia narrativa por si só já coloca o leitor em estado de alerta ao presenciar este arco específico de Turma da Mônica Laços. O limiar que auxilia o leitor, no espaço curto da HQ, a compreender que tipos de contribuições ou desafios aos protagonistas da narrativa trarão estes personagens aparece nestas expressões malvadas de forma mais resumida,

afinal, o olhar maligno de um personagem prestes a fazer uma maldade com os heróis é um ícone recorrente e, de certa forma, fácil de identificar.

A terceira forma de construção narrativa no espaço reduzido do quadro, portanto, é a imagem multifásica, a qual configura-se

“(...) uma pintura inclui diversas cenas distintas de uma mesma história, ainda apresentando mais do que um momento dentro do seu espaço (...) a repetição de uma figura específica significa que a imagem apresenta diversos momentos da vida do protagonista, vários episódios de uma narrativa.” (POSTEMA, 2018. pp. 48)

Em outras palavras, a imagem multifásica, parte do pressuposto de que há uma dinâmica temporal dentro de um único quadro. Portanto, o leitor tem a informação do que ocorre antes e do que ocorre depois, por meio de um “tempo duplo”, que se caracteriza pela convivência de duas temporalidades dentro de um mesmo quadro. A justaposição entre os tempos potencializa o aspecto narrativo da imagem única. Por meio da multiplicidade imagética em um único núcleo significante, o leitor tem a potência de “mover as imagens”, como demonstra David Carrier, ou seja, o leitor tendo em mãos a sequencialidade das imagens, é capaz de presenciar uma narrativa mais espaço para desenvolvimento em relação às outras formas de narrativas nucleares mencionadas (POSTEMA, 2018. pp. 48). O próprio Werner Wolf, que estrutura estas três fases da narrativa na imagem singular mencionadas até então, parafraseado por Postema, complementa dizendo que

A série de representações é a forma mais forte da narrativa (...) por causa da presença do tempo, espaço e justaposição que permite a ‘significativa série de representações’. A série ou sequência de representações é, precisamente, o que cria o impacto narrativo nos quadrinhos, onde os quadros estão justapostos no espaço das páginas. (POSTEMA, 2018. pp. 51)

Este fenômeno pode ser visto com certa regularidade na linguagem dos quadrinhos, como nos exemplos abaixo. Na primeira imagem (fig. 10), a já citada Turma da Mônica Laços nos apresenta diversos tempos em uma única imagem através do quadro em que o personagem Cascão faz a guarda de seus amigos, que dormem. Para demonstrar a noite agitada de Cascão, aos autores fizeram uso da multiplicidade de tempos, mostrando os diversos lugares que ele vigiou atentamente. Em um único quadro observamos o vigia espreitando em uma árvore, na busca de qualquer ameaça à esquerda, usando seu guarda-chuva como arma na proteção de seus amigos, à direita e no centro logo atrás de seus amigos dormindo. É possível observarmos também o personagem ao fundo, tanto à esquerda quanto à direita, investigando arbustos suspeitos, e acima das

árvores, procurando pensar em qualquer possibilidade hostil aos seus companheiros de aventura. No fim, não há exatamente uma ordem para os acontecimentos, terá Cascão vigiado os arbustos antes de ter vigiado a árvore? A resposta não é importante, afinal a sequencialidade aqui não é o principal aspecto narrativo do quadro, mas sim a multiplicidade. Um único quadro remeter a diversos momentos de uma noite, tem a serventia de narrar rapidamente o que poderia ser feito em vários outros quadros e até páginas, mas também de causar uma certa estafa ao leitor, possibilitando o pensamento de que são muitas tarefas para apenas uma noite, mas que mesmo assim Cascão foi resistente o suficiente para completá-las, afinal a proteção de sua turma fazia-se necessária.

Figura 14 L. CAFAGGI. V, CAFAGGI. 2013. pp. 51



Fonte: acervo pessoal

Uma narrativa também multifásica pode ser vista no quadro abaixo retirado da série Alias, pela editora Marvel. O trecho demonstra a elasticidade gráfica dos quadrinhos, pois a HQ apresenta uma imagem que pode ser classificada como multifásica, de fato, entretanto ela apresenta a distinção de momentos em termos temporais, como no trecho de Turma da Mônica Laços acima (fig. 10), mas também espacial. No quadro a protagonista assiste a uma fita cassete que gravou momentos antes na mesma noite. A personagem demonstra incômodo, pois acaba de descobrir a identidade secreta do Capitão

América, um dos maiores heróis dentro do universo ficcional e não sabe o que fazer com esta informação, o que é acentuado por sua fala “Ora, isto não é nada bom”.

Na imagem é possível considerar todo o excerto, com a exceção do pequeno quadro acima com foco no dedo da Jessica Jones apertando o botão *play*, como um quadro só. O quadro em si da personagem assistindo o vídeo gravado apresentaria uma imagem multifásica por fazer estes dois tempos conviverem em um único espaço narrativo. Aqui há o “antes” e o “depois”, não necessariamente pelo aspecto narrativo sequencial que os quadrinhos podem apresentar, mas pela lógica, afinal um vídeo gravado, em geral, é de um acontecimento do passado, por mais que existam quadrinhos fantásticos que subvertem qualquer lógica prévia que tenhamos antes de lê-los. Nesta interpretação, é possível compreender a televisão, portanto, como um objeto dentro de uma narrativa multifásica, na qual Jessica Jones assiste a uma gravação que a coloca em uma situação difícil.

Figura 15 BENDIS. GAYDOS. 2001. pp. 3



Fonte: acervo pessoal

Uma outra interpretação poderia classificar a televisão como um quadro independente, compreendendo a imagem como um layout próprio, o que acentua a sequencialidade narrativa. Considerando a televisão como seu próprio núcleo de significação, ou seja, como um quadro, entendendo suas bordas de plástico sendo ao mesmo tempo representação gráfica do objeto e a sarjeta do quadro. Se este excerto fosse

interpretado desta maneira, poderia ser entendido como uma pequena versão do próximo núcleo de significação a ser analisado: a página.

### 3.2.2 A página

A página é outro núcleo de significação por conter diversas outras ferramentas e sentido que trabalham conjuntamente na produção de significado. De forma abrangente, é possível identificar o próprio quadro como componente deste núcleo, mas também as sarjetas, responsáveis pelas lacunas, e, ao meu ver, o mais contundente, o *layout*. A página em si possui relevância como núcleo de significação, pois é a partir dela que a sequencialidade, característica narrativa emblemática dos quadrinhos, é possível de forma mais complexificada. Por meio da justaposição dos quadros, organizados no *layout* da página é que a noção de deslocamento espacial e temporal é mais evidenciada por meio das artimanhas gráficas.

Os quadros, através das molduras e sarjetas, combinam-se nas páginas dos quadrinhos para criar uma sinergia que vai além do quadro individual e inventa algo novo. Essa é a função mais comum dos quadros, das molduras e das sarjetas. É com essa função que os conteúdos dos quadros individuais – imagens que trazem significado pela semelhança ou por um código como gestual ou temporal, ou de cores – se tornam significantes em relação a outros quadros e seus conteúdos. Juntos, os quadros, as molduras e as sarjetas significam que os quadros precisam ser considerados um em relação aos outros, e não apenas por si mesmos. A forma como essas conexões precisam ser feitas é regida pela maneira como os quadros dispostos na página, pela forma dos quadros e das molduras, e pela aparência das sarjetas. Todos esses elementos juntos criam o *layout* da página dos quadrinhos, em outras palavras, o *layout* institui as condições para a leitura. (POSTEMA, 2018. pp. 58)

O *layout*, portanto, é responsável por administrar o que Thierry Groensteen, já mencionado, denomina imagens solidárias. A sequencialidade ativada e configurada pela disposição dos quadros e seus componentes na página é que provoca a sequencialidade por meio da significação entrelaçada dos núcleos de significação mais localizados. É dentro desta negociação de significantes que Groensteen vai definir a importância de dois elementos dentro da linguagem dos quadrinhos: artrologia e espaçotopia.

Articular os quadros é função do *layout*. Decupagem e *layout* são dois processos fundamentais da artrologia, que o entrelaçamento eventualmente complementa. Os dois, no entanto, utilizam-se de elementos que pertencem sobretudo ao campo da espaçotopia. Isto fica evidente no *layout*, ao qual cabe definir a divisão do espaço. (2015. pp. 33)

Dentro do que Postema e Groensteen contribuem para a reflexão do papel e da potência do *layout* na página enquanto núcleo de significação, é plausível compreender, como afirma o belga, as relações gráficas dentro deste espaço como dialógicas e

recursivas. Portanto é também sensato considerá-lo como um importante elemento produtor de sentido, desde a escolha das posições, dos tamanhos e até mesmo das formas dos quadros em conjunto. O vigor do *layout* pode ser identificado no exemplo abaixo, retirado de *Angola Janga*, no qual a inclinação das molduras juntamente com a justaposição das cenas conflituosas acentua não só o aspecto frenético da cena, mas também a oposição entre o grupo de Zumbi e os homens de Domingos. Destaco os três primeiros quadros que realçam este significado mencionado, no entanto, toda a página pode ser entendida deslocando o sentido nesta direção. Os personagens intercalados, no primeiro quadro o grupo de Zumbi, no segundo o de Domingos, e assim por diante. Esta troca de perspectivas, um quadro em um grupo, outro quadro no outro, reforça a desorientação que a página quer causar por conta do conflito armado, assim como tensiona a rivalidade entre Palmaristas e os soldados da colônia.

No primeiro quadro temos a sarjeta inferior inclinando-se do ponto mais alto, direita, para o ponto mais baixo, esquerda. Isoladamente, este desnível não comunica nada complexo, no entanto, combinado ao conflito, é passível de interpretação que esta forma cinética reforce o confronto entre os dois grupos opostos. É como se o autor tentasse mover a atenção do espectador, de forma sutil, ao fazê-lo movimentar os Palmaristas na direção aos homens de Domingos, em um conflito iminente, assim como o inverso é feito logo na sarjeta inferior do segundo quadro, levando os homens de Domingos aos Palmaristas.

As sarjetas flexíveis alimentam também a sensação de confusão própria de qualquer combate armado, onde vidas e ideais estão em jogo, principalmente se considerarmos as complicações de um campo de batalha fechado como é a mata. As onomatopeias de tiros avançam sobre as sarjetas e quase sobre outros quadros. Em um quadro isolado, estes avanços seriam notados e considerados essenciais à confusão do combate, no entanto, a possibilidade do avanço sobre outros quadros justapostos no layout da página acentua a desorientação sonora causada por um tiro de arma de fogo, o qual já possui potencial de perturbar qualquer indivíduo, ainda mais em um ambiente turbulentos, bagunçado e até mesmo claustrofóbico que pode ser um combate à curta distância.

Figura 16 D'SALETE. 2017. pp. 309



309

Fonte: acervo pessoal

O excerto acima evidencia que

O *layout* e o conteúdo afetam-se profundamente, um ao outro, nas páginas dos quadrinhos: o *layout* pode modificar a forma como o conteúdo de um quadro traz seu significado, e o conteúdo do quadro pode alterar o significado do *layout* (...) A localização e o espaço aberto das sarjetas e molduras são uma questão de escolha nos quadrinhos, o que mostra como o *layout* se relaciona com a significação de forma integral, na construção de sentido nos quadrinhos. As funções de significação nos quadrinhos não são baseadas apenas nos signos presentes como o conteúdo do quadro, e sim fortemente regidas pela maneira como os quadros são organizados na página e como, se for o caso, eles são emoldurados. (POSTEMA, 2018. pp. 59-60)

A intenção não é esmiuçar as possibilidades narrativas de uma página de quadrinhos, por motivos já mencionados. O que cabe ser colocado é que a página e tal como ela é configurada espacialmente, fazem parte de um conjunto de significantes que se entrelaçam solidariamente, em outras palavras, a sequencialidade proposta pelo *layout* de uma página de quadrinhos vai ser fator essencial na linguagem sistemática desta mídia, pois é a partir de suas qualidades que a história de fato é narrada. Como um núcleo de significação, a página vai carregar diversas ferramentas de significação trabalhando em conjunto, não necessariamente de forma progressiva. Daí a necessidade de Groensteen utilizar o termo sistema em sua análise da linguagem dos quadrinhos, pois, afinal, tais núcleos mencionados não partem do quadro em direção a obra como um todo, como se precisassem ser analisados do menor ao maior núcleo de significação, ou como se produzissem sentido nesta ordem. O objetivo é considerar a interrelação entrelaçada entre estes núcleos de significação, em um vai e vem de produção de sentido, o qual o leitor muitas vezes é contribuinte. Tomemos emprestado esta forma de enxergar os quadrinhos enquanto sistema linguístico produtor de sentido, mas não unicamente isto. O que nos leva ao próximo núcleo de significação, em escala mais universal: o quadrinho.

### 3.2.3 O quadrinho

O quadrinho enquanto núcleo universal de significação será entendido aqui para além de sua linguagem semiótica. Enquanto Postema e Groensteen se abstêm das dimensões sociais e históricas dos quadrinhos, bem evidenciado nas introduções de suas obras, uma dissertação de mestrado em ensino de história não poderia deixar de abordar os quadrinhos por essa perspectiva. Portanto, tanto sua forma e conteúdo em termos de linguagem serão considerados para uma análise tão profunda quanto possível dos objetos de estudo, quanto sua dimensão histórico-social. Reforço, como já construído, que tais núcleos não são hierarquizados, na verdade trabalham em conjunto na significação, indo

e voltando, em um entrelaçamento de significantes, através de um sistema comunicativo, nas palavras de Groensteen.

Nesta linha, Le Goff é pertinente quando nos traz o conceito de documento monumento. É substancial pensar nos quadrinhos, e documentos em geral, como monumentos, tal como o medievalista francês desenvolve. Vale reforçar, antes de mais nada, que Le Goff desempenha sua análise com foco em documentos de arquivos, que poderiam ser categorizados como “documentos oficiais”, no entanto, estendo aqui a visão, ainda abalizado nas ideias do medievalista, de que a ideia de documento como uma produção escrita, fixa em um formato específico, já não nos é, enquanto historiadores, um conceito definitivo para nos referirmos aos vestígios do passado.

Portanto, para o historiador, os documentos que hoje temos acesso passaram por um processo de seleção bastante peculiar, tanto em termos naturais, sobrevivendo às ações do tempo, mas em termos sociais, sendo parte de uma escolha política de classes que infiltram o poder institucional.

De fato, o que sobrevive não é o conjunto daquilo que existiu no passado, mas uma escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelos que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa, os historiadores. Estes materiais da memória podem apresentar-se sob duas formas principais: os monumentos, herança do passado, e os documentos, escolha do historiador. (2003. pp. 471)

O documento-monumento de Le Goff tem espaço na análise de quadrinhos, não só pelo seu contexto efervescente da *revolução documental*, no qual o documento enquanto peça do passado em si foi esgarçado para além de seus limites, mas por, principalmente em quadrinhos de forte caráter histórico-social como Akira<sup>30</sup> e Angola Janga, suportar uma visão sobre as HQs, como monumentos erguidos em um tempo e espaço definidos, de que tais obras tem o poder de evocar memórias coletivas que dizem respeito tanto ao tempo e espaço das narrativas selecionadas pelos autores, quanto da própria época em que essas obras foram gestadas. Como tal, elas não deixam de produzir sinais sobre determinadas perspectivas de futuro. Marcas que ficam gravadas nos traços, nos textos e na audiência que constroem com o leitor desejado.

---

<sup>30</sup> Embora Akira tenha muito mais características ficcionais do que Angola Janga, ele ainda carrega elementos de seu tempo e de uma perspectiva de futuro desse tempo. Portanto, os monumentos que ele levanta são igualmente históricos, pois fazem parte de um *zeitgeist* peculiar, que por conta de um contexto histórico instável, mantém muitos de seus pensamentos em um provável futuro.

Nesta perspectiva, é possível, portanto entender o quadrinho também como um monumento. Não necessariamente em seu sentido material, nem no sentido de seu uso pelo poder vigente, ainda com Le Goff, mas no sentido de sua reverência ao passado que ele proporciona. Diferentemente de arquivos oficiais como tratados de guerra, acordos comerciais ou registros de campo, os quadrinhos não são produzidos para cumprirem o papel de registros históricos, mas ainda assim dialogam com o histórico à sua maneira. O fato é que, seja de maneira evidente como Angola Jangá, ou seja de maneira não tão evidente, como Akira, o quadrinho, como mídia e como produção situada em um tempo histórico, tem o potencial de reverenciar um passado e mesmo propor formas de superar determinadas características deste passado. Angola Janga aborda as heranças traumáticas da escravidão no período colonial brasileiro, conecta o desenrolar dos fatos deste período com as características socioeconômicas de um Brasil atual, assim como Akira aborda os anseios dos anos 1980 em sua escalada a um futuro possível, no qual gangues dominam as ruas, o tráfico de drogas e a desigualdade social são entraves na sociedade urbana da possível Tóquio do futuro. Entendo os quadrinhos como monumentos no sentido de que eles têm esta potência de reverenciar este passado, não de uma maneira subalterna, glorificando-o, mas sim compreendendo que ele apresenta elementos de rupturas e permanências.

Neste sentido, a disputa sobre o passado pode tomar inúmeras formas, como apresenta habilmente a historiadora Lynn Hunt. Os quadrinhos ainda entram no debate da história pública, para a autora

Memórias coletivas são formadas de muitas maneiras, de livros [quadrinhos] e museus a programas de televisão e rumores de internet. Seja por meio de eventos traumáticos ou de triunfos nacionais, memórias coletivas fazem um trabalho de moldar identidades mais útil e duradouro quando são baseadas em relatos verdadeiros sobre o passado. (2018. Pp. 28-29)<sup>31</sup>

A reflexão do alcance social do monumento desemboca em uma reflexão sobre o alcance social do documento monumento, e por consequência do *quadrinho-monumento*. Angola Janga, principalmente, mas Akira logo em seguida, carregam uma potencialidade para serem entendidos como um conjunto de elementos linguísticos, como descortinado até o momento, mas também como uma cadeia de componentes sociais, históricos,

---

<sup>31</sup> Tradução livre de: Collective memories are shaped in many ways, from [comic] books and museums to television programs and internet rumors. Whether of traumatic events or national triumphs, collective memories do the most useful and enduring work of shaping identities when they are based on truthful accounts of the past.

políticos e quantas outras dimensões puderem ser atribuídas às obras. Os quadrinhos podem ser alicerces para fazer memórias sociais coletivas serem questionadas, para, assim, outras perspectivas serem consideradas. Por meio de suas narrativas de contracorrente, no campo da disputa memorial, estas obras artísticas têm o poder de rivalizar com narrativas oficiais balizadas pelo poder e é a partir desta potencialidade que o quadrinho-monumento requer uma análise cuidadosa em uma nesga teórica, envolvendo linguagem, educação e história.

Considerando o caráter histórico dos quadrinhos selecionados, há de se pensar até mesmo a trajetória de HQs de aspectos didático-históricos.

Ainda que os quadrinhos históricos tenham surgido de forma pouca criativa para reforçar os discursos hegemônicos de uma história oficial, foi o surgimento do quadrinho *underground* já no início da década de 1960 que permitiu que esse subgênero se abrisse para outros personagens e outras interpretações da própria história. (...) Mas foi sobretudo a origem do que, a partir da década de 1980, pouco a pouco, começou a se solidificar como quadrinhos documentais em todas assuas variantes e seus discursos contra hegemônicos. (MUNANIS. 2019. pp. 3)

Portanto, segundo Muanis, com exceção de sua origem o aspecto contra-narrativo sempre foi uma característica elementar para os quadrinhos histórico-documentais, com poucos desvios no caminho. Portanto, é instigante pensar que os quadrinhos históricos podem, de fato, produzir sentido a partir de narrativas, ou de uma disputa sobre o passado, e perspectivas subalternizadas.

Ainda que os personagens principais sejam fictícios, o que elas têm em comum, contrariamente aos quadrinhos históricos iniciais, é justamente a história contada pelo ponto de vista popular, por pessoas que estavam do outro lado, pessoas que fizeram a história, mas não tiveram a possibilidade de ter voz ao escrevê-la. Essas obras se destacam por um cuidadoso trabalho de pesquisa através de datas, acontecimentos e mesmo de personagens reais, e trazem ainda o ponto de vista dos personagens banais que viveram a história por outro ângulo. (MUNANIS. 2019. pp. 4-5)

Por fim, para repensar a própria noção de quadrinho histórico-documental, é necessário repensar a própria ideia de história, como conclui o autor supracitado. “O problema não é se o quadrinho é ou não histórico, se é ou não documental. O problema é com qual conceito de história se trabalha para definir o que é válido ou não, o que é aceito ou não como relato histórico.” (MUNANIS. 2019. pp. 16) Quando reconhecemos, tal qual mencionado por Le Goff, a elasticidade do documento em suas variadas dimensões, podemos fazer história por outras vias. Balizado por Walter Benjamin, Muanis finaliza sua reflexão sobre os quadrinhos histórico-documentais pensando sobre como a história em si não se constrói por elementos fidedignos do passado que chegam até nós, mas tal

qual os quadrinhos, nos chegam através de fragmentos, os quais reunidos produzem sentido dentro das escolhas do tempo, dos detentores do poder e das escolhas teóricas dos profissionais da história.

Portanto, os quadrinhos-monumentos dialogam com a noção dos quadrinhos histórico-documentais. Afinal, um quadrinho histórico-documental é uma tentativa de erguer um monumento ao passado, por vezes destruindo monumentos já existentes. Um quadrinho histórico-documental por mais que, eventualmente, não o faça por meio de personagens reais, ou através de uma narrativa composta *ipsis litteris* em sua totalidade por registros documentais, o faz através de um discurso subalterno, o qual nem sempre é personificado em uma figura histórica, como é comum na literatura histórica oficial, mas que é integrante de produção histórica e de uma historicidade particular. Os quadrinhos-monumentos possuem esta potencialidade de reconfigurar o passado através do presente, com ética e responsabilidade, sendo um discurso dentre vários, mas um discurso que rivaliza com o poder, jogando luz sobre perspectivas abafadas, possíveis em Angola Janga por meio de narrativas de resistência, e até mesmo Akira a partir de críticas à política neoliberal e ao desgaste de recursos ambientais intrínsecas ao gênero cyberpunk.

### **3.3 O que se perde? O que se ganha?**

Entender o sistema comunicativo dos quadrinhos como parte essencial de uma análise nem sempre é algo que é feito por quem se debruça sobre tal objeto de estudo. É fato que em um artigo ou mesmo monografias, dissertações e teses, nem sempre há espaço para uma abordagem multifacetada tal qual um quadrinho o é. Em algumas áreas, como a cinematográfica, há um equilíbrio mais recorrente de compreender como tanto forma e conteúdo comunicam diferentes significados. Quando se ignora esta possibilidade nos quadrinhos, é fato que um mundo é deixado de lado.

Flávia Caimi em uma abordagem direcionada à educação e história, afirma que “(...) para ensinar história a João é preciso entender de ensinar, de história e de João” (2009, pp. 71). Nada mais justo que estendamos esta afirmação a: para se ensinar história com quadrinhos, é preciso entender de *ensinar, de história e de quadrinhos*.

Quadrinhos são documentos inseridos em um tempo, mas não foram criados para servir aos historiadores, tampouco para ser material didático para o ensino de história. Somos nós que o convertemos a essa tarefa, mas para fazê-lo sem assassinar sua linguagem própria, nem tampouco fazer dela um ritual de elementos formais a dissecar é

portar-se de método, sensibilidade e criatividade. Quadrinhos encaixam-se em diversas categorias que renderiam análises infundáveis, seja como produto mercadológico, editorial, cultural, histórico, artístico, didático, linguístico e assim por diante. Por mais que esta dissertação permaneça em apenas algumas destas categorias, os quadrinhos transcendem os limites que impusemos a eles, no sentido de que propomos uma análise focada em apenas algumas destas categorias.

Considerando isto, como historiadores, temos um universo de possibilidade nas formas gráficas das HQs para além do debate historiográfico. Hans Ulrich Gumbrecht, em seu livro *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir* (2010) constrói uma argumentação justamente defendendo que a hermenêutica, principalmente nas ditas sociedades ocidentais, ocupa um espaço central na ação de interpretação em detrimento de outras formas de compreensão do mundo. Este foco no que Gumbrecht chama de sentido, ou interpretação, o qual podemos decifrar através da hermenêutica acaba excluindo outras formas de recepção. Para superar isto, o alemão erradicado estadunidense utiliza o conceito de produção de presença, o qual instrumentaliza para tentar explicar que determinados momentos, cerimônias, produções, obras de arte, e assim por diante, podem comunicar algo que o sentido em si não consegue alcançar.

A intenção não é utilizar Gumbrecht como arcabouço metodológico por si só<sup>32</sup>, no entanto sua tentativa de superar uma visão engessada que focaliza a hermenêutica como única forma de interpretação do mundo, para, então, propor um equilíbrio do sentido com a presença, nos é útil para compreender que, uma análise histórica de peças artísticas acabará por ser incompleta, caso não considere a peça em suas múltiplas possibilidades de impactar quem as contempla. Uma análise puramente historiográfica não terá como alcançar o que os traços, linhas cinéticas, sarjetas nos comunicam, assim como entender o quadrinho como um amontoado de formas comunicativas gráficas não será uma contribuição massiva para o campo da história e menos ainda ao campo da educação.

---

<sup>32</sup> Em minha monografia defendida no curso de História, intitulada *Xintoísmo e produção de presença - a espiritualidade no mangá Mushishi* (2016. UFSC), propus o uso dos conceitos de Gumbrecht como ferramentas metodológicas para a análise de quadrinhos, focalizando em uma coleção de mangás chamada *Mushishi*. Por mais que a metodologia proposta para esta dissertação tenha a produção de sentido como expressão comunicativa mais centralizada, não é a intenção pensá-la como exclusiva, no entanto não há espaço para que abranjamos demais a análise dos quadrinhos. Disponível em <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/179738>> Acessado em 08/09/2020.

Apresentar ao colega professor/a algumas das possíveis dimensões meta-históricas de um documento histórico, ou melhor dizendo, as inúmeras formas de um objeto poder nos comunicar algo, nada mais é do que o trabalho de um historiador/a, mas em formas não tão convencionais. O profissional da história trabalha com o oculto, preenchendo as lacunas dos vestígios do passado por meio do método histórico investigativo, inferindo, inquirindo, jogando luz sobre qualquer informação por meio das perguntas que lança ao passado e ao documento. As respostas que conseguimos são tão instigantes quanto às perguntas que irrompemos a nossos objetos. Nada mais justo que se refinem tais perguntas, abrangendo o leque de opções nas formas comunicativas. Não há motivos para esperar que uma obra literária, por exemplo, produza som como uma película cinematográfica, por mais que tenha a potência de emular ruídos. Esta forma de linguagem é específica e comunica-se como tal. Da mesma maneira que não se pode esperar que um quadrinho comunique algo sem que entendamos quais ferramentas comunicativas estão em suas posses. Em outras palavras, é necessário entender a linguagem, para que se entenda o que está sendo dito.

A linguagem apresentada nos quadrinhos, inclusive, abre precedente para que conceitos de teoria da história façam-se mais palpáveis. Por vezes em sala de aula os professores e professoras de história se veem em situações complicadas em como tornar conceitos como, exemplificando, “tempo”, “sequencialidade” “sincronia”. A disposição do currículo, muitas vezes, contribui com a dificuldade de trabalhar a teoria. Os quadrinhos por lidarem constantemente em suas narrativas com a sequencialidade e até por eventualmente quebrarem com esta ideia, podem ser alicerces para que o estudante consiga visualizar de forma mais evidente as temporalidades trabalhadas na história. Não somente a linguagem em si dos quadrinhos, mas o próprio processo de leitura. Quadrinhos ocidentais são lidos da esquerda para a direita, enquanto quadrinhos japoneses e de outras regiões do oriente, são lidos da direita para a esquerda. No entanto, para além das peculiaridades regionais, o próprio leitor pode desenvolver uma ordem de leitura própria, ele tem a liberdade para ir e retornar entre os quadros, para fazer a leitura fluir na medida que preferir. É claro que a narrativa em quadrinhos é pensada, na maioria das vezes, para ser absorvida em uma sequência específicas, mesmo que com algumas variações, no entanto, o leitor não é obrigado a segui-la. Esta flexibilidade de leitura dá-se de maneira mais evidente em determinados formatos de página ou quadros, no exemplo abaixo, retirado de Angola Janga

Figura 17 D'SALETE. 2017. pp. 49



49

Fonte: acervo pessoal

No trecho vemos uma situação que ocorre de forma simultânea, o conflito entre Osenga e seu perseguidor Rodrigues. Este pequeno exemplo já nos abre os olhos para

entendermos que a leitura da página pode ir de cima para baixo e da esquerda para direita, mas o leitor pode facilmente ir e voltar entre as expressões dos personagens e dos detalhes da cena. É diferente de um trecho escrito, por exemplo, que caso não seja lido da esquerda para a direita não fará sentido. No caso acima a leitura é fluída e pouco restrita à ordem ocidental padrão de leitura, portanto quem a lê tem liberdade para navegar pela página.

Dentro da disciplina de história, a questão da sincronia de eventos nem sempre é apreendida. O currículo por si só já é disposto de maneira cronológica, o que é compreensível se considerarmos que o caminho mais comum para a construção de uma narrativa, no entanto por mais que seja comum que organizemos os fatos históricos desta maneira, eles não se desdobram assim, nem as narrativas gráficas. Cabe lembrar, também, que recursos didáticos para ensinar teoria da história nem sempre saltam às nossas mãos tão facilmente, neste sentido, utilizar quadrinhos, os quais nem precisam ser de temática histórica, para o ensino de temas como estes é uma oportunidade rica, seja por meio de seus recursos visuais, seja por meio do desenrolar de suas narrativas.

Portanto, como já afirmado, trabalhar nas *nesgas teóricas* é o caminho proposto aqui. Por mais que seja complexo entender de *história, ensino e quadrinhos*, as possibilidades têm potencial de engrandecer qualquer pesquisa no ramo, seja qual dos três pilares mencionados procura-se enfatizar.

### **3.4 A proposição metodológica: um percurso sinuoso**

Considerando a trajetória metodológica exposta até então, vale reforçar que ela permeará o produto desta dissertação, não de forma dogmática, mas sim propositiva. Uma proposição direcionada a um campo tão incerto quanto uma sala de aula do ensino básico, evidentemente não poderia apresentar uma receita universal e intocável, mesmo que este fosse o objetivo. Mesmo que a intenção seja uma proposta flexível, abrangente, que atinja públicos docentes diversos, a proposição metodológica sempre encontrará entraves e dificuldades em sua aplicação. No entanto, é de suma relevância pensar na possibilidade de superar tais dificuldades, ou mesmo amenizá-las o quanto possível.

Vejo as dificuldades materiais como o maior dos empecilhos, não somente para a aplicação em sala de aula, mas do colega docente de estar a par de publicações de quadrinhos mais atuais e de relevância no cerne editorial. Houve uma acentuada modernização no mercado editorial brasileiro de quadrinhos ao fim dos anos 2000, o que tornou o consumo de alguns tipos de publicações mais custosas do que outras. Os

quadrinhos de luxo têm invadido o mercado nacional com certa presença. Em termos editoriais, há certa preocupação em transformar estas publicações em peças artísticas completas, com extras, capa dura e outros elementos materiais que de fato contribuem para uma experiência mais ampla de leitura. No entanto, temo que o reflexo destas características nos preços de determinadas obras possa afastar o colega docente de se aventurar no contato com uma nova mídia.

Este entrave se estende para o repasse aos estudantes. Um filme, por exemplo, é possível de ser assistido em conjunto com uma turma de estudantes, utilizando apenas uma peça da obra (um DVD ou via uma plataforma de *streaming*), no entanto um único quadrinho ser lido em conjunto é uma tarefa mais complicada. Uma alternativa a isto seria o uso de fotocópias, no entanto um quadrinho curto possuí em média de 25 a 50 páginas, isto quando não é serializado em várias edições. O custo para isto, considerando uma média de 25 a 30 alunos por sala de aula, um número até abaixo da média levando em conta as condições no ensino público, seria muito acima de qualquer realidade material.

Talvez uma das possibilidades mais acessíveis de aplicação da proposição metodológica seja a utilização de slides em formato de apresentação com alguns trechos da obra selecionados pelo docente, no entanto isto implicaria em amputar o quadrinho, portanto é uma escolha a ser feita com cuidado. Algumas escolas públicas, em níveis estaduais e municipais, podem não possuir os equipamentos necessários, como projetores, o que significa a impossibilidade de aplicação a partir desta abordagem. Uma outra alternativa, ainda neste formato de apresentação, seria imprimir os trechos selecionados e plastificá-los, para que durem mais e possam ser reutilizados em outras turmas ou em várias aulas em um mesmo grupo. Um pequeno problema é que o colega terá uma certa restrição no uso dos materiais, tendo dificuldade na hora de deslocar os materiais em sua análise, pois um slide é facilmente reconfigurado digitalmente, enquanto pranchas de plástico nem tanto.

Por fim, uma possibilidade que considero a de menor risco, em termos de acessibilidade material e aproveitamento da fonte histórica, é a de utilizar cópias digitais dos quadrinhos. Não há mal em recortar trechos das fontes históricas utilizadas em sala de aula, no entanto, se possível, é instigante que os estudantes possam ter acesso a todo o conteúdo dela, no caso aqui, que possam ler os quadrinhos utilizados em sua totalidade. Escanear uma obra por completo, implicaria não ter custo com material físico, e, dependendo do perfil econômico de cada turma, é possível que os estudantes levem a

cópia em seus celulares, para ser, inclusive, lida e relida em sala de aula, em conjunto com outros colegas. Algumas escolas talvez possuam equipamentos para digitalizar os quadrinhos, o que resultaria em uma qualidade superior da cópia, mas, mesmo sem esta opção, atualmente existem aplicativos gratuitos de smartphone que permitem uma digitalização em qualidade aceitável, como o app CamScanner<sup>33</sup>.

Uma outra impossibilidade de ler um quadrinho completo em sala de aula seria a própria configuração do currículo. Akira, como já dito, passa de 2000 páginas e Angola Janga tem suas 400 páginas, o que dificulta trabalhar integralmente com as obras, ao menos presencialmente em sala de aula. O currículo escolar não permite que tanto tempo seja direcionado para uma única temática. No entanto, vejo este entrave como também uma possibilidade rica de integrar outras disciplinas, como geografia, sociologia, filosofia, artes e principalmente literatura. A amplitude dos quadrinhos, principalmente os mencionados, abre precedente para que possam ser usados em um grande projeto interdisciplinar, o que possibilitaria a leitura em sua totalidade, mas possibilitaria também a abertura de horizontes de outros colegas professores, os quais por vezes sequer imaginam que os quadrinhos possam ter espaço e função didática em suas aulas.

Nenhuma destas possibilidades supera por completo as dificuldades de se caminhar por um campo desconhecido dentro do universo do ensino de história. O que venho apresentar neste tópico, em formato ensaístico, são propostas de reflexão que tentam burlar o difícil cotidiano dos docentes brasileiros. As dificuldades são diversas, mas os frutos que os quadrinhos podem render como catalisadores do processo de ensino-aprendizagem em história também os são.

### **3.5 Enquadramento os quadrinhos: O espaço dos quadrinhos processo formativo**

Buscando selecionar os momentos em que os objetos de análise, Akira e Angola Janga, são mais adequados a serem usados em sala de aula, vale o esforço de trazer ao debate a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2014). A partir da BNCC, o ensino fundamental é balizado em três pilares: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. Por meio das unidades temáticas, foi possível definir em quais estágios dos anos finais do ensino fundamental é possível trazer Angola Jangá e Akira para serem objetos de aprendizagem e ensino de história. Devido à divisão de currículo, há muito mais oportunidades de trazer Angola Jangá como elemento protagonista em uma sala de

---

<sup>33</sup> Disponível em <<https://www.camscanner.com>> em 22/01/2020.

aula de ensino de história, considerando o grande espaço que temos ao eixo temático de história do Brasil, mesmo que seu recorte temporal seja restrito, a uma primeira vista, ao Brasil Colonial.

Akira, no entanto, reserva-se à oportunidade de ser trabalhado apenas no 9º ano do fundamental, com o objeto de conhecimento “A Guerra Fria: confrontos de dois modelos políticos”. Neste momento é também estipulado pela BNCC o desenvolvimento da habilidade “Identificar e analisar aspectos da Guerra Fria, seus principais conflitos e as tensões geopolíticas no interior dos blocos liderados por soviéticos e estadunidenses”. Buscando facilitar a visualização de todas as janelas de oportunidade do uso dos quadrinhos em sala de aula, extraí da BNCC os momentos a serem trabalhados unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades adequadas aos recortes históricos das duas HQs.

Ano	Unidades Temáticas	Objetos de conhecimento	Habilidades
6º	História: tempo, espaço e formas de registros.	Formas de registro da história e da produção do conhecimento histórico.  A questão do tempo, sincronias e diacronias: reflexões sobre o sentido das cronologias.	Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas).  Identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.
7º	O mundo moderno e a conexão entre sociedades africanas, americanas e europeias.	Saberes dos povos africanos e pré-colombianos expressos na cultura material e imaterial	Analizar, com base em documentos históricos, diferentes interpretações sobre as dinâmicas das sociedades americanas no período colonial.
7º		As lógicas internas das sociedades africanas  As formas de organização das sociedades ameríndias	Identificar a distribuição territorial da população brasileira em diferentes épocas, considerando a diversidade étnico-racial e étnico-cultural (indígena,

	Lógicas comerciais e mercantis da modernidade.	A escravidão moderna e o tráfico de escravizados	africana, europeia e asiática).
8º	Os processos de independência nas Américas.	A tutela da população indígena, a escravidão dos negros e a tutela dos egressos da escravidão	Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil e nas Américas.
8º	O Brasil no século XIX.	O escravismo no Brasil do século XIX: plantation se revoltas de escravizados, abolicionismo e políticas migratórias no Brasil Imperial.	Formular questionamentos sobre o legado da escravidão nas Américas, com base na seleção e consulta de fontes de diferentes naturezas.  Identificar e relacionar aspectos das estruturas sociais da atualidade com os legados da escravidão no Brasil e discutir a importância de ações afirmativas.  Identificar as tensões e os significados dos discursos civilizatórios, avaliando seus impactos negativos para os povos indígenas originários e as populações negras nas Américas.
9º	A história recente	A Guerra Fria: confrontos de dois modelos políticos	Identificar e analisar aspectos da Guerra Fria, seus principais conflitos e as tensões geopolíticas no interior dos blocos liderados por soviéticos e estadunidenses.

		Pluralidades e diversidades identitárias na atualidade	Identificar e discutir as diversidades identitárias e seus significados históricos no início do século XXI, combatendo qualquer forma de preconceito e violência.
--	--	--	---

Ainda refletindo sobre as possibilidades do uso de Angola Jangá e Akira, até mesmo de quadrinhos num geral, no contexto do ensino de história no ensino fundamental em seus anos finais, a BNCC elenca alguns elementos do processo de aprendizagem a serem valorizados

O processo de ensino e aprendizagem da História no Ensino Fundamental– Anos Finais está pautado por três procedimentos básicos: 1) Pela identificação dos eventos considerados importantes na história do Ocidente (África, Europa e América, especialmente o Brasil), ordenando-os de forma cronológica e localizando-os no espaço geográfico; 2) Pelo desenvolvimento das condições necessárias para que os alunos selecionem, compreendam e reflitam sobre os significados da produção, circulação e utilização de documentos (materiais ou imateriais), elaborando críticas sobre formas já consolidadas de registro e de memória, por meio de uma ou várias linguagens; 3) Pelo reconhecimento e pela interpretação de diferentes versões de um mesmo fenômeno, reconhecendo as hipóteses e avaliando os argumentos apresentados com vistas ao desenvolvimento de habilidades necessárias para a elaboração de proposições próprias. (BRASIL. 2014. Pp. 416)

Neste sentido, o uso dos quadrinhos vai além de uma ferramenta diferente, que em tese facilitaria o engajamento dos jovens no processo de ensino-aprendizagem, mas também uma ferramenta intimamente ligada aos objetivos intelectuais propostos pela Base Nacional Comum Curricular. Ao utilizarmos formas de expressão artísticas, como os quadrinhos, e principalmente formas de expressão artística com forte característica narrativa, o processo de reflexão e crítica sobre documentos históricos e em especial o reconhecimento de diversas visões, interpretações e narrativas sobre momentos históricos.

Já no ensino médio, a composição do currículo passa por algumas alterações, seguindo uma lógica de aprofundamento de habilidades, competências e eixos temáticos trabalhados no ensino fundamental. A oportunidade aqui para o uso de quadrinhos concentra-se na possibilidade de debates mais profundos, considerando o nível de maturidade, tanto emocional quanto intelectual, prevista a estudantes com idade aproximada entre 15 e 18 anos.

(...) No Ensino Médio, a BNCC da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de estabelecer diálogos – entre indivíduos, grupos sociais e cidadãos de diversas nacionalidades, saberes e culturas distintas –, elemento essencial para a aceitação da alteridade e a adoção de uma conduta ética em sociedade. Para tanto, define habilidades relativas ao domínio de conceitos e metodologias próprios dessa área. As operações de identificação, seleção, organização, comparação, análise, interpretação e compreensão de um dado objeto de conhecimento são procedimentos responsáveis pela construção e desconstrução dos significados do que foi selecionado, organizado e conceituado por um determinado sujeito ou grupo social, inserido em um tempo, um lugar e uma circunstância específicos. (BRASIL. 2014. Pp. 561-562)

Outro trecho que converge com a defesa do uso dos quadrinhos em sala de aula afirma que “É necessário, ainda, que a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas favoreça o protagonismo juvenil investindo para que os estudantes sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens (textuais, imagéticas, artísticas, gestuais, digitais, tecnológicas, gráficas, cartográficas etc.)” (BRASIL. 2014. Pp. 562)

Nesta direção, a presença de quadrinhos em sala de aula fortalece a ampliação de horizontes do estudante. No sentido de que ele possa, portanto, presenciar as disputas e os discursos históricos presentes em ambientes outros que não livros acadêmicos específicos de história, livros didáticos ou documentários. Para que o estudante possa perceber que a história pode permear lugares diversos, e que a extensão de seu pensamento crítico possa alcançar várias esferas de sua vida.

Outra grande competência proposta pela BNCC é o princípio da alteridade. Os quadrinhos, assim como qualquer outra forma artística narrativa, propõem este princípio para engajar os leitores em suas histórias. Quando um filme, uma série de televisão, um livro, ou um quadrinho, apresenta um universo narrativo, personagens e história, é a intenção dos autores integrar o leitor àquele mundo, fazer com que aquele universo ficcional ou não seja interpretado como uma possibilidade factível. Quando lemos *Angola Jangá* ou *Akira*, não é incomum que pensemos “Esta história poderia ter ocorrido desta maneira, com estas circunstâncias. E no lugar deste personagem, poderia ser eu, ou pessoas que eu conheço. Se fosse eu, o que faria?” e assim por diante. Muitas narrativas mobilizam questionamentos como este em seus espectadores. O processo narrativo em diversas mídias permite, muitas vezes, que nos imaginemos em situações além de nossas realidades, e este processo de imaginar-se em circunstâncias outras é um princípio que nem sempre é fácil de se estimular em uma aula de história. Os quadrinhos permitem que

este processo seja mais palpável, afinal o recurso imagético preenche as lacunas da imaginação que muitas vezes falham em visualizar determinados momentos históricos.

As diferenças e semelhanças entre os indivíduos e as sociedades foram sedimentadas ao longo do tempo e em múltiplos espaços e circunstâncias. Procurar identificar essas diferenças e semelhanças tanto em seu grupo social (familiar, escolar, bairro, cidade, país, etnia, religião etc.) quanto em outros povos e sociedades constitui uma aprendizagem a ser garantida aos estudantes na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Para além dessa identificação, o exercício de deslocamento para outros pontos de vista e o reconhecimento de diferentes demandas políticas é central para a formação das juventudes no Ensino Médio, na medida em que ajuda a superar posturas baseadas na reiteração das referências de seu próprio grupo para avaliar os demais. (BRASIL. 2014. Pp. 566)

É claro que o exercício de imaginação de alteridade presente nas narrativas visuais não é exatamente o que se propõe na BNCC. A alteridade focada no aprendizado em história procura desenvolver a habilidade de entender quais circunstâncias históricas permitiram que determinados grupos se comportassem da maneira que se comportaram, ou por qual motivo determinadas práticas culturais se desdobraram do jeito que se desdobraram e assim por diante. Quando nos colocamos no lugar de um personagem de um filme ou quadrinho, procuramos entender suas atitudes individuais, seu psicológico, história de vida e outras características. No entanto, enxergo este movimento como uma etapa que auxilia na alteridade histórica, principalmente quando a obra está alocada em um período histórico específico. Quando nos colocamos no lugar de Soares, em Angola Jangá, não temos como ignorar o contexto histórico que o envolve no decorrer da HQ. Quando pensamos o motivo dos jovens de Akira usarem tantas drogas, ou da cidade em que eles habitam ser suja e violenta, não podemos desconsiderar que época está sendo retratada na história em quadrinho. Portanto, por mais que o movimento da alteridade em uma obra ficcional seja inicialmente pensando em termos individuais, com a análise apropriada, podemos avançar para uma reflexão ampla do contexto e personagens históricos envolvidos nestas narrativas.

#### **4 ANGOLA JANGA**

Angola Janga é uma produção resultado de onze anos de pesquisa, escrito e desenhado por Marcelo D'Salete e lançado em 2017 pela editora Veneta. O autor é formado em design gráfico e mestre em história da arte pela USP. Em 2008 lançou sua primeira HQ, Noite Luz, pela editora Via Lettera, em 2011 pela Leya lançou Encruzilhada. No entanto, foi após Cumbe, de 2014, também pela editora Veneta, e Angola Janga que D'Salete ganhou mais destaque no cenário artístico. Esta última lhe rendeu os prêmios HQ Mix de “melhor edição especial nacional” e o prêmio Jabuti de “melhor história em quadrinho”, ambas em 2018. Neste ano D'Salete também ganhou o prêmio Eisner, a maior premiação da indústria de quadrinhos, com Cumbe, na categoria de melhor edição estrangeira. O quadrinho foi lançado na Alemanha, pela editora *Bahoe Books*, na França, pela editora *ça et lá*, na Polônia, pela editora *Timof Comics*, na Espanha pela *Flow Press Media SL* e nos Estados Unidos pela *Fantagraphics*.

Dividido em onze capítulos com momentos temporais distintos, a ousada produção se propõe a contar, em uma perspectiva própria, como foram os últimos anos do maior mocambo da história do Brasil: Palmares, ou Angola Janga, a Pequena Angola, no idioma banto quimbundo. O quadrinho conta não apenas com seus relatos gráficos, traduzidos pelas artes e textos de Marcelo, mas também com uma vasta bibliografia por trás. Ao final da edição de luxo lançada pela Editora Veneta, há além das referências acadêmicas, mapas, glossários e diversas informações extras sobre o período. Estas características específicas contribuem positivamente para o peso da obra enquanto ferramenta no processo pedagógico em um contexto de ensino de história. Afinal, relatos históricos ou quadrinhos com pano de fundo históricos não são poucos, no entanto, não são muitos que pretendem ser, além de uma perspectiva única e pessoal sobre um período histórico, uma tese sobre o passado. Angola Janga aqui mostra a capacidade de uma narrativa de predominância visual, que é o quadrinho, de propor perspectivas sobre um passado de maneiras que textos escritos por vezes não o fazem.

Um exemplo pode ser visto na página a seguir. Soares é um rapaz escravizado que é chamado à Casa Grande para conversar com a detentora de sua liberdade, já moribunda. Em seu leito de morte ela lhe promete a alforria, no entanto, o ambiente intimidador é um elemento constante na sequência em que Soares se desloca até os aposentos de Sra. Catarina. A página retirada do primeiro capítulo da obra mostra, em seu segundo quadro, Soares pequeno em relação à construção. Em suas costas é possível ver as marcas físicas

deixadas por pelos capatazes do Engenho dos Gonçalves em seu período como cativo. A Casa Grande está alguns degraus acima de Soares, quase como se crescesse diante do rapaz, que por um momento parece hesitar por receio.

Figura 18 D'SALETE. 2017. pp. 19



Neste momento da história, ainda não é revelado que Soares receberá sua alforria, portanto, o clima tenso acentua-se a cada quadro. Mesmo após a notícia, o leitor possui pouco tempo para assimilar o acontecimento e interpretar como uma boa notícia, pois o capataz Gonçalo aparece espreitando a conversa entre os dois. Está nítido que ele pouco tem intenção de oficializar qualquer alforria para Soares.

Figura 19 D'SALETE. 2017. pp. 20



D'Salete aqui é hábil não somente em criar cenários gráficos que criam e reproduzem angústias, medos, trabalham informações e, por sua vez, narram em conjunto aos textos. O ritmo empregado através dos planos mais localizados e sequências de quadros, em alguns momentos pequenos com um recorte mais restrito em objetos ou rostos (quadro 1, 3, 4 e 5), também compõe a tensão crescente na circunstância apresentada. A vela, a mão com o rosário, Sra. Cristina em perfil e o rosto de Soares com uma expressão amena não aparecem sem motivo, apenas para preencherem os vazios de uma página em branco. Eles ditam o andamento para o clímax de um momento importante ao personagem que acompanhamos desde as primeiras páginas, como é articulado no último quadro da figura 15, com um plano mais distante, mostrando um panorama mais amplo da cena, onde novos elementos são agregados ao momento. A cadência é, portanto, rapidamente rompida quando Gonçalo é revelado como um empecilho praticamente instantâneo às intenções de Soares. Ao mesmo tempo em que um pequeno arco narrativo supostamente se finda, outro já se inicia.

Logo afrente, em um diálogo entre Soares e Osenga, D'Salete torna mais visível alguns dos elementos já apresentados, com as marcas físicas. Em sua fuga do engenho os personagens conversam sobre as marcas deixadas em seus corpos. Osenga afirma que algumas marcas são de seu antigo povoado, Ndongo, e logo após ele mostra as marcas que lhe foram dadas à força em sua condição de escravizado. Em uma primeira leitura, a interpretação de que estas marcas são puramente físicas é compreensível. O diálogo expositivo nos leva a esta direção. No entanto, é possível interpretarmos que tais marcas transpassam o físico, afetam o psicológico. As marcas que não saem, as cicatrizes, ficam amostra na pele, contrapostas às marcas antigas, recebidas em circunstâncias diferentes. Algumas destas marcas não saltam aos olhos, como a perduração de um sistema discriminatório e racista. Estas marcas afetam os personagens em seus contextos apresentados na narrativa, em forma de angústia, sofrimento físico e psicológico, tensão e outros sentimentos, mas também afetam nós leitores que vivemos em uma sociedade que ainda é balizada no legado de mais de três séculos de escravidão de pessoas. Não é segredo que Marcelo D'Salete busca em Angola Janga trabalhar com o impacto do legado da escravidão de pessoas na sociedade brasileira contemporânea, o que não faz a página a seguir ser por acaso.

Figura 20 D'SALETE. 2017. pp. 30



Novamente D’Salete dita o ritmo que absorvermos as informações apresentadas. No terceiro quadro é dito que Soares também possui marcas, mas quando o autor escolhe afastar o plano e mostrar o rosto do personagem, no quarto quadro, ele propõe um tempo a mais para que pensemos na frase proferida. Enquanto no terceiro quadro não há muito espaço para que nos questionemos quais marcas são estas que Osenga se refere, afinal há uma forte sugestão, no quarto quadro temos mais alguns segundos para refletir enquanto a frase permanece.

“Marca que não sai...”

É notável que há um espaço maior de contemplação aqui, para depois ser rompido com o quinto quadro. D’Salete aqui deixa o assunto ressoar um pouco mais na utilização do quarto, para então trazer um momento mais reativo, no qual o personagem demonstra o rancor e possivelmente um desejo de vingar-se de quem lhes deu as marcas mencionadas. O quadrinista ainda repete o uso de planos detalhe, como nas sequências da figura 15, o que demonstra o ritmo empregado para a cena. O plano detalhe muitas vezes é utilizado para se valorizar o que é narrado no ambiente, mas também para ressaltar aspectos dos personagens presentes e ambientes que um plano mais aberto pode deixar de mostrar ou sugerir menos atenção. Na figura 15, o rosário foi um objeto que marca a cristandade presente nas relações culturais da época representada, já na figura 16, o foco nos pés e nas marcas foi utilizado para destacar o texto dito em segundo plano, a imagem ainda comunica sobre o ambiente em que Osenga e Soares estão, suas condições e estado emocional, mas também propõe que o leitor não reparta muito a atenção em meio aos elementos visuais, como pode ocorrer em um plano mais aberto, com mais informações apresentadas. Trabalhando o ritmo desta forma, o autor nos convida pensarmos sobre o que está sendo dito, como se nos pedisse para refrear os olhos, para que, com calma, leiamos ou releiamos o que é falado. Como se dissesse “veja, isto é importante, dedique um pouco mais de tempo a ouvir estas palavras e ver estas imagens.”

Na última sequência deste primeiro capítulo, acompanhamos Soares finalmente encontrando outros ex-escravizados que já estão alocados no complexo de mocambos de Angola Janga. Soares é recebido por Zona e seu grupo.

Figura 21 D'SALETE. 2017. pp. 52



52

Fonte: acervo pessoal

No primeiro quadro, Soares está centralizado, de joelhos após uma longa fuga. É notável que agora ele está seguro, no entanto não há espaço para um respiro muito longo e a ação prossegue. O quadro maior, em que Soares divide a sua intenção de integrar Angola Janga é o momento de pontuação de sua agitada escapatória, mesmo curto, o plano mais amplo propõe uma pequena pausa para contemplarmos o que está ocorrendo, por mais que este momento seja interrompido sem muitas delongas. O autor aqui propõe alguns segundos para que entendamos que agora Soares possui aliados e que não está tão sozinho em sua jornada. No entanto, a urgência da fuga ainda permanece, o que é apresentado nos quadros seis quadros que o sucedem. A escolha por quadros menores e por uma elipse maior, ou seja, por mais espaços a serem preenchidos pelo leitor entre os focos dos quadros, faz com o que a sugestão de ritmo seja mais acelerada, contribuindo para a urgência mencionada. O fato de Osenga ter ficado para trás e de que não é possível resgatá-lo é outro fator agregador do ritmo intenso.

Nesta página não há mais planos detalhes como nas anteriores, com exceção do penúltimo quadro focado em Soares, que mesmo assim não é tão localizado quanto os outros exemplos. Nesta sequência em específico há pouco espaço para que apreciemos o que é dito e mostrado e mais recursos são empregados para que entendamos que não há tempo a se perder e que a fuga precisa prosseguir. O quadro em que Soares é mostrado é a quebra de ritmo, sutil, mas importante para que se possa ressaltar o peso de um companheiro sendo deixado, fato comum nas diversas tentativas de fugas do período. Há uma pequena hesitação em prosseguir, quando ele olha para trás possivelmente lembrando de Osenga, no entanto a situação não lhe deixa muitas opções.

Assim finaliza o primeiro dos onzes capítulos de *Angola Janga*. Como dito, não é intenção destes capítulos seguir uma ordem cronológica, com início meio e fim, embora as histórias tenham o eixo central narrativo a resistência que circunda Palmares. No início de cada um destes capítulos, D'Salete traz uma contextualização breve sobre os acontecimentos que se desenrolarão no capítulo. Neste em específico, denominado “O caminho de Angola Janga” o autor apresenta documentos oficiais da época, mas também produções acadêmicas que dialogam com o enredo.

Os trechos são os relatos do Governador de Pernambuco Francisco de Brito Freire, datado da década de 1660

Sendo grande a quantidade de negros que sempre tem havido e de continuo estão entrando em o Brasil do princípio de sua primeira povoação até o presente, de

ordinário fogem muitas vezes para os matos ocultos do sertão, aonde vivem em numerosas aldeias, aumentados de muitas crias e de muitos que se lhe juntam ou eles apanham de entre os nossos, com que vagam a seu alvedrio, fazendo-nos grandes danos... (D'Salete. 2017. Pp. 12)

E as análises do jornalista e sociólogo Clóvis Moura, em *Rebeliões da Senzala* de 1959

De fato, aproveitando-se da ocupação batava (ocupação holandesa de Recife de Recife e Olinda entre 1630 e 1654), os escravos de Pernambuco e de outras capitâncias vizinhas começaram a fugir do cativeiro, pelos ‘delitos e intratabilidade dos seus senhores’, em pequenos bandos, esparsos – quase 40 negros da Guiné dos engenhos da Vila do Porto Calvo no início, informa Rocha Pita – depois em bandos e de forma constante, hominizando-se nas matas de Palmares. Aproveitando-se da impenetrabilidade da floresta, da fertilidade das terras, da abundância de madeira, caças, facilidade de água e meios de defesa da região, foram-se aglomerando e reunindo gente, juntando braços para a guerra e trabalho e formaram naquele lugar a maior tentativa de autogoverno dos negros fora do Continente Africano. (Idem. Ibidem. Pp. 12)

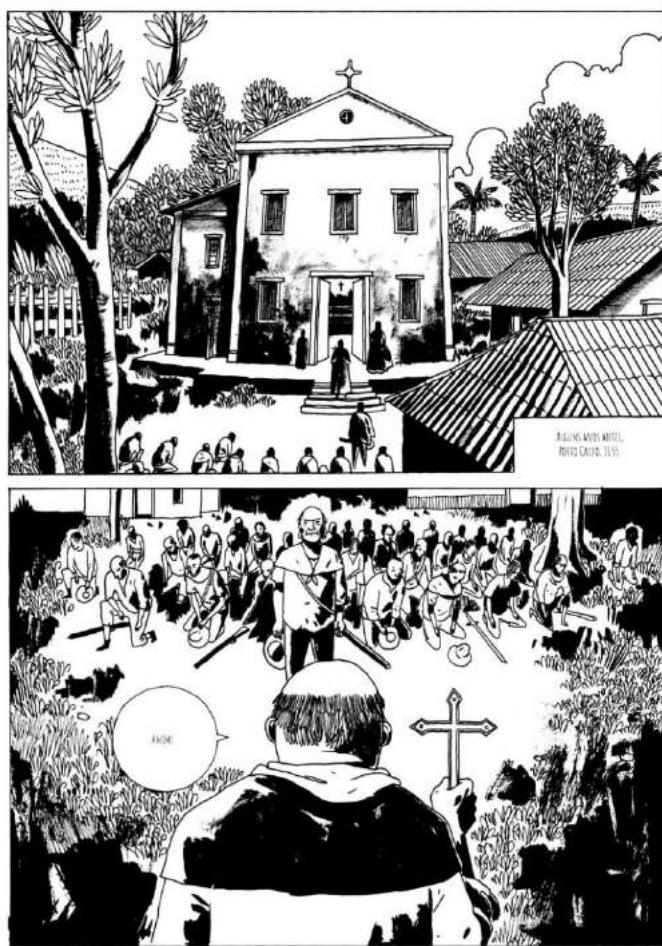
O uso de Clóvis Moura como alicerce teórico é importante de se ressaltar por sua importância não somente acadêmica, mas histórica. Clóvis Moura compõe uma leva de intelectuais que buscaram repensar as estruturas sociais e relações raciais brasileiras. Moura contrapõe Gilberto Freyre e o mito da democracia racial e as relações supostamente mais abrandadas entre escravizadores e escravizados. Moura, além de um recorte focando também em classe social, também procurou considerar os movimentos de resistência como elemento importante no processo de construção de uma nação. (MESQUITA. 2002. pp. 18)

A fuga de Soares e Osenga por si só é tensa, incômoda e angustiante, no entanto quando o autor sente a necessidade de apresentar o contexto histórico, cultural e político que a envolve, é um movimento tornar mais carregada ainda a narrativa.

O capítulo dois dinamiza um pouco mais as circunstâncias do contexto histórico da época. O cristianismo possuiu um papel de destaque no processo de escravidão dos povos trazidos de África. D'Salete também intenta em trabalhar essa esfera da sociedade colonial brasileira, considerando a catequização e o apagamento cultural empregado nas populações afro-brasileiras e indígenas. O controle dos cativos ia além das correntes. A religião, por sua vez, também era ferramenta intensamente utilizada para a justificativa para as perseguições em solo colonial. O painel seguido pelo diálogo logo na página 58 é uma forma de D'Salete de colocar os elementos da violência justificada pela religião condensados.

Na página 57 há menos diálogo expositivo, no entanto há muitas oportunidades de análise aqui. Há um primeiro plano aberto, mais funcional e contextual. Vemos uma igreja, com alguns missionários afrente e um grupo ajoelhado participando de um ritual religioso. Há um pequeno escrito ao canto direito que indica a temporalidade. O segundo quadro, no entanto, é menos evidente em alguns aspectos narrativos. O plano inverte-se e agora reduz o campo de visão do leitor. É possível vermos as costas do Padre Antônio Melo e os capatazes em sua frente. As espingardas discretas no primeiro quadro agora saltam aos olhos. A escolha de revelar as armas logo ao segundo quadro impacta ao quebrar nossa expectativa. Por mais que estejamos lendo um quadrinho de época, nossa mentalidade é de nosso tempo. Um ritual católico com armas em punhos nos parece estranho no século XXI, por isto percebemos as presenças das armas na sequência de percebemos que estamos presenciando uma missa torna-se mais impactante. O papel desempenhado pelo cristianismo nos tempos representados está ao lado da violência e D'Salete atrasa, mesmo que brevemente, a revelação para que o efeito da surpresa ou contradição tenha uma intensidade diferente.

Figura 22 D'SALETE. 2017. pp. 58



57

Fonte: acervo pessoal

O diálogo a seguir é mais expositivo, e contribui para a narrativa visual desenvolvida na sequência da página anterior. Já no primeiro quadro podemos perceber que as palavras “nossa dever” estão grifadas, o que se repete no quarto quadro. Neste sentido, entende-se que há uma discordância do tratamento a ser dado aos cativos. Enquanto Brás demonstra uma feição rígida, raivosa, o Padre representado tem uma expressão plácida. Brás inicia sua fala olhando de forma alta e a medida que é confrontado, sua expressão vai tornando-se mais vaga e esguia. É perceptível que ele concorda com o Padre apenas para findar o diálogo. Não há interesse aqui em catequizar quaisquer cativos. Brás representa o braço militar das colônias, braço que agia

agressivamente na busca por colocar os escravizados no lugar que lhes cabia, segundo a lógica colonial.

Figura 23 D'SALETE. 2017. pp. 59



58

Fonte: acervo pessoal

O “dever” de cada um dos dois grupos representados aqui é evidenciado, é explicitado graficamente em texto e imagem, assim como embate ideológico. Ou o dever que cada grupo apreende para si. O ritmo aqui é mais cadenciado, com foco nas

expressões que se alteram de acordo com o andamento da troca de ideias de forma quase passiva-agressiva. A visão que Brás apresentada, posteriormente, é acentuada por meio de outros diálogos entre outros personagens. A carga dramática empregada nos capatazes é bastante intensa. São ferozes e com expressões extremamente rígidas, quase carrancudas. São profissionais prontos para uma guerra própria, para a caça.

Frantz Fanon reflete sobre o maniqueísmo presente em processos coloniais e no processo de desumanização dos povos subalternizados. Para o filósofo, é um processo de animalização, não somente nas relações físicas, de caça e fuga, mas em relações culturais e éticas. Neste sentido, os capatazes em Angola Janga muitas vezes são figuras que agregam esses valores, os aplicam e os extravasam

(...) o colono faz do colonizado uma espécie de quintessência do mal (...) não basta ao colono afirmar que os valores desertaram, ou melhor, nunca habitaram o mundo colonizado. O indígena é declarado impermeável à ética. Ausência de valores, e também a negação de valores. Ele é, ousemos dizer, inimigo dos valores. *Nesse sentido, ele é o mal absoluto.* (...) Às vezes, esse maniqueísmo vai até o fim da sua lógica e desumaniza o colonizado. Na verdade, ele o animaliza. E, de fato, a linguagem do colono, quando fala do colonizado, é uma linguagem zoológica. (FANON. 2005. Pp. 58-59)

Seguindo a intenção de Brás, a narrativa de D'Salete logo alcança um clímax em uma grande sequência de perseguição. Logo o capataz encontra-se na mata em sua caçada. D'Salete foca em Katanga, sua companheira Una. Aqui é visível percebermos as rígidas expressões dos capangas de Brás, quase animalescas. Se entendemos que muitas vezes os escravizados são atribuídos a animais a serem caçados, perseguidos, o capataz é quase um predador. Raivoso, implacável e incapaz de enxergar a humanidade em sua presa.

O capanga aqui aparece com os dentes cerrados e espreitando para atacar Una e seu bebê Soares. Os quadros 2 e 4 são emblemáticos pelo zoom no rosto do capanga, mas pela expressão já mencionada. D'Salete ainda faz um jogo de sombras tornando a expressão ainda mais intensa e maléfica, condizente com as ações dos personagens ao lado de Brás. A atmosfera é intensificada com o personagem primeiro segurando o facão próximo ao rosto, quase como se não pudesse segurar na sede de sangue, e no quarto quadro com as mãos avançando sobre Una, se aproximando sorrateiramente e com os olhos levemente cerrados, finalmente podendo apreciar a violência aplicada. Não me parece atoa que D'Salete muitas vezes representa estes personagens saboreando seus momentos de caça de forma bastante sádica.

Figura 24 D'SALETE. 2017. pp. 68



68

Fonte: acervo pessoal

A perseguição a Una é mostrada com mais detalhes em uma sequência de algumas páginas. O ritmo empregado por D'Salete é rápido e com cortes bruscos, orientado a leitura a uma troca de cenas constante e diligente.

Figura 25 D'SALETE. 2017. pp. 69



Os capatazes seguem implacáveis aqui, ainda com as expressões raivosas, com os dentes amostra sempre, rígidas e agressivas. O aspecto predatório da cena se mantém no terceiro quadro da figura 21 e no primeiro quadro da figura 22.

Figura 26 D'SALETE. 2017. pp. 71



O terceiro capítulo intitulado Aqualtune, já se passa em outro momento, vinte e dois anos após o segundo. Aqui, Furtado aparece em frente à Igreja proferindo um grande discurso motivacional a seus soldados.

Figura 27 D'SALETE. 2017. pp. 86



86

Fonte: acervo pessoal

Novamente o capataz aparece rangendo os dentes, feroz e raivoso. A expressão já é recorrente. Alguns detalhes desta página são interessantes. Ao primeiro quadro já vemos a Igreja em destaque, com o discurso de Furtado ao fundo. Já no segundo quadro, D'Salete escolhe grifar a palavra “inimigo” proferida por Furtado, que segura um crucifixo enrolado na empunhadura de sua espada. É quase como se Furtado estivesse em um culto religioso, passando um sermão sobre o “inimigo” cristão, o mal, o demônio, enquanto seus fiéis estão ajoelhados em sua frente, orando pela vitória.

Furtado ainda coloca que o povo pernambucano foi “atacado”, ou seja, em sua perspectiva seu avanço para destruir Palmares não é só justo perante a religião, mas é justo e justificado através do discurso de que apenas estão reagindo a um mal que os afligiu: a resistência dos escravizados. A vergonha, para Furtado, sob o povo pernambucano não é ser atacado apenas, mas ser atacado por quem um dia lhe foi cativo. Por fim, o último quadro apresenta a promessa de prosperidade caso Palmares fosse destruída, o que também está grifado no texto. A guerra santa recompensará seus soldados não só com o acolhimento divino de fazer o “certo” segundo as justificativas religiosas, mas também com mão de obra escravizada, terras e até mesmo honra. Destruir Palmares aqui não é somente uma eventual necessidade político-econômica para estes homens, é também ferramenta de autorrealização religiosa e social. O trecho é bastante apropriado para se debater, por exemplo, como o discurso de ódio permanece em sociedades afligidas pela escravidão com justificativa étnica e religiosa. O processo de demonização e desumanização dessas populações e de seus descendentes não se findou com a decretação legal de sua liberdade, e sim manteve-se, por muitas vezes, oculto e latente em diversos aspectos da cultura e sociedade, principalmente nas Américas.

O capítulo 4, Cicatrizes, em uma passagem breve adereça a questão religiosa, com um momento sutil em que Francisco, que posteriormente viria a ser conhecido como Zumbi, abandona o povoado que vive sob guarda do Padre Antônio. Por mais que Francisco aqui fosse livre, havia amarras sociais que não o permitiam viver tal com os brancos a sua volta. D'Salete traz isto por meio do menino que, em sua fuga, decide abandonar não apenas a opressão vivenciada, mas também os símbolos que remetem a uma cultura imposta pela violência.

Figura 28 D'SALETE. 2017. pp. 86



130

Fonte: acervo pessoal

O debate ainda é retomado no capítulo 6, Encontros. Francisco retorna, agora como Zumbi, ao seu antigo tutor, Padre Antonio. As ponderações de Zumbi amadureceram juntamente com ele, antes o símbolo cristão já não era suficiente para os anseios do pequeno Francisco. Agora, Zumbi questiona a divindade concentrada em uma

figura que permite tantas tragédias ocorrerem com alguns povos, seu povo. O trecho é emblemático quando se procura pensar o papel das instituições religiosas no processo de escravização das populações africanas e afro-brasileiras em solo colonial.

Figura 29 D'SALETE. 2017. pp. 200



200

Fonte: acervo pessoal

O diálogo aqui é bastante intenso, com muita informação. Em quanto Padre Antônio nega a existência cultural de seu povo, Zumbi agora mostra que a liberdade que o padre achava que ele tinha, na verdade era uma prisão com outros formatos. Agora ele sentia-se livre para cultuar outras divindades, ter uma cultura outra, conhecer-se enquanto contra hegemônico. Zumbi também concluí que a religião que antes ele era supostamente livre para exercer, na verdade aprisiona seus iguais. Zumbi percebeu a contradição entre o discurso religioso e as ações escravocratas em volta dele. A partir disto, sentiu-se compelido a agir, mudar. A sequência de diálogos é recheada de muitos planos detalhes, como já mencionado. A luz bruxuleante do local é elemento narrativo potente para acentuar as silhuetas, tanto quando Zumbi se pega com o olhar vagando reflexivo, quanto o padre acentua sua pregação, com o rosto enrijecido, com a luz o tocando de baixo para cima, tonificando sua expressão.

Figura 30 D'SALETE. 2017. pp. 201



201

Fonte: acervo pessoal

Retornando ao terceiro capítulo, ainda é possível pensarmos em outra questão importante, não somente para o contexto das histórias de Angola Janga, mas para a perspectiva política sobre os grupos de resistências do período, tanto quanto do movimento negro da atualidade. Na página da figura 25, Kunde, Dambi e Zona participam de um ritual de iniciação liderado por Tata. O homem mais velho pede aos jovens que exerçam a última tarefa de buscar a pedra com o símbolo de Angola Janga em meio a mata. Ao fim do ritual seriam considerados, então, guerreiros defensores de Palmares. Nos quadros 7 e 8 Tata percebe que houve um conflito na tentativa de recuperar a pedra. Aqui podemos ver Kunde ferido, enquanto Zona carrega a pedra, requisito para completar

a tarefa de Tata. No entanto, no quadro 8, 9 e 10, temos uma sequência que traz outra perspectiva para a pequena disputa entre os potenciais guerreiros.

Figura 31 D'SALETE. 2017. pp. 90



90

Fonte: acervo pessoal

Por mais que Zona tivesse completado a tarefa, Tata ainda acredita que há mais a se aprender, que sua tarefa como mentor ainda não havia acabado e que o momento de iniciação não houvesse ainda cumprido seu objetivo. Para ele ainda há algo a se aprender, reflexão que faz enquanto sua expressão é vaga e contemplativa, quase como se estivesse já confabulando de que maneira uma lição tão importante poderia impactar os três jovens. O nono quadro funciona como uma vírgula para os pensamentos de Tata e para a absorção do leitor. É um momento para vermos se Kunde, Dambi e Zona reagem às reflexões. Ao

fim, Tata conclui que Angola Janga não pode limitar-se a embates e disputas internas, entre seus irmãos.

A reflexão é emblemática, não somente para o contexto representado, mas me parece uma mensagem vinda do presente. É claro que, em uma perspectiva geral, toda a obra é oriunda de seu presente de produção, no entanto este trecho me parece mais ambíguo do que outros. As disputas internas, divisões e conflitos são recorrentes em movimentos políticos de diversas origens. O movimento negro não me parece estar imune a isto. O trecho, em uma interpretação tentando conectar presente e passado representado, pode ser visto até como uma reflexão tanto em relação à postura de grupos de resistência do período colonial, mas também como para a postura das populações subalternizadas do presente.

No desenrolar dos acontecimentos ainda no mesmo capítulo, outro trecho contribui para pensarmos estas questões. Na figura 28, Tata e Zona, já tempos depois do ritual da figura 27, conversam sobre uma invasão iminente dos colonizadores aos mocambos em que vivem. Enquanto Zona acredita que há a possibilidade de um acordo de paz, Tata, apoiado em sua experiência, não vê futuro em um diálogo com os portugueses. D'Salete parece repetir o que fez na página da figura 27. Dialoga tanto com o passado, quanto com o presente. A união entre os povos subalternizados me parece uma demanda urgente aos movimentos políticos, tanto do passado quanto do presente, mas mais ainda, de que a liberdade não é negociada, e sim conquistada. Como diria Paulo Freire, fortemente inspirado por Fanon, em um contexto pensado mais para educação “(...) seria na verdade uma atitude ingênua esperar que as classes dominantes desenvolvessem uma forma de educação que proporcionasse às classes dominadas perceber as injustiças sociais de maneira crítica” (FREIRE, 1984, p. 89)

Figura 32 D'SALETE. 2017. pp. 100



100

Fonte: acervo pessoal

101

Angola Janga aqui me parece a comunhão de várias vontades, ao menos na perspectiva de D'Salete. As disputas internas, por quaisquer motivos que sejam, são pequenas frente ao que representa Palmares aos povos que buscam sua liberdade. Tudo isto é catalisado pela reflexão de Tata, mas também reforçado ao longo quadrinho.

Esta reflexão aparece ainda no capítulo 5, Cucaú, nas palavras de Zumba. A fala aparece enquanto Zona propunha um acordo com os portugueses da colônia, sob promessas de ganhar o cargo de liderança, o Ganga, de seu povo.

Figura 33 D'SALETE. 2017. pp. 172



D'Salete ainda traz a ideia pelos olhos de outro personagem, o capataz Domingos no capítulo 10, denominado O abraço. As características ferozes aqui aparecem, tal como representado anteriormente. No entanto, o que chama a atenção é o sexto e sétimo quadro. O rancor da fala de Domingos é perceptível, o caçador não pretende dar brecha alguma a seus inimigos, e, na sequência, ele menciona a vontade de muitos em cima de uma pilha de corpos. É quase como se D'Salete estivesse tentando nos dizer que os resistentes aqui carregam consigo a vontade de seus companheiros vivos, mas também de seus companheiros que um dia se foram nas mãos do sistema que os priva da liberdade.

Figura 34 D'SALETE. 2017. pp. 326

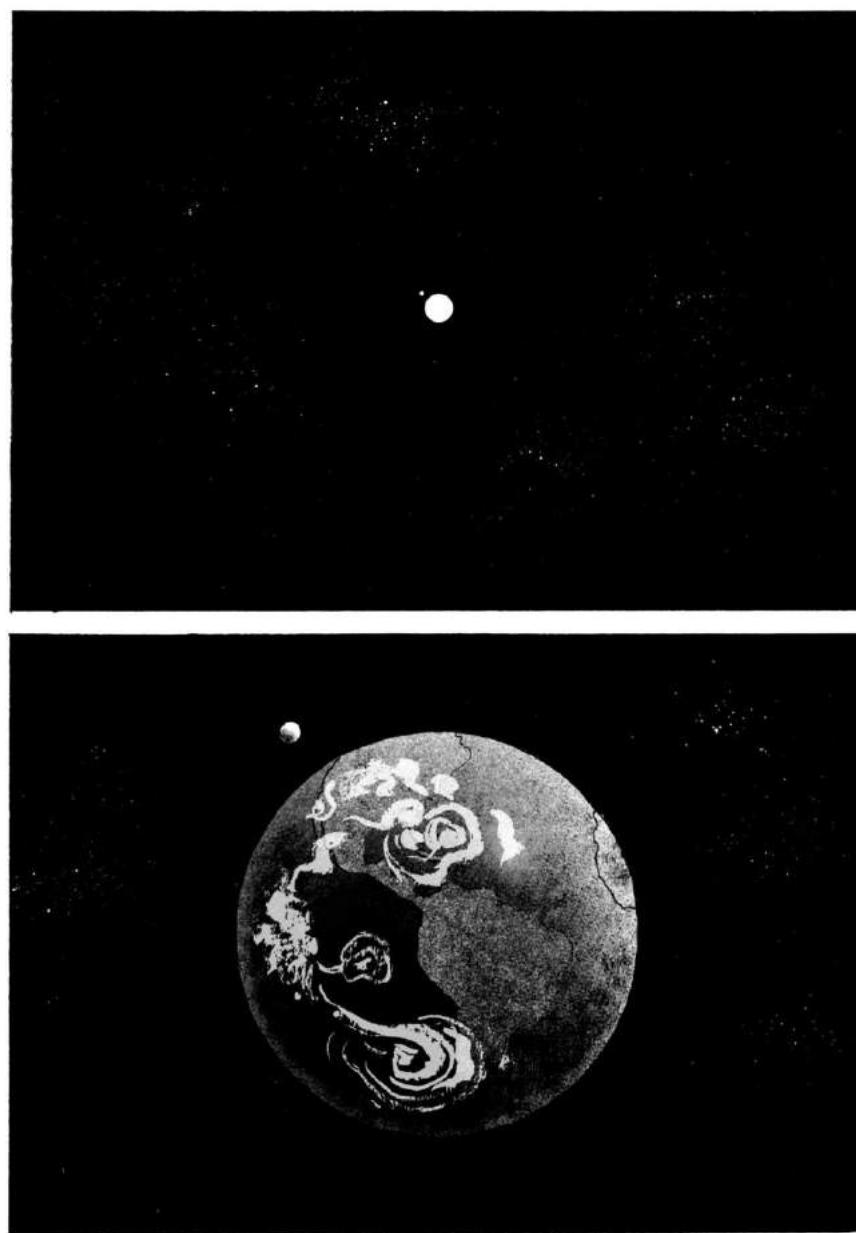


326

Fonte: acervo pessoal

Por fim, temos décimo primeiro e último capítulo de *Angola Janga, Passos na noite*. O capítulo inicia-se de forma atípica comparada aos outros. A sequência inicia-se com zooms graduais, começando do espaço, em um panorama bem amplo. Indo até chegar uma cidade grande, o que parece ser São Paulo.

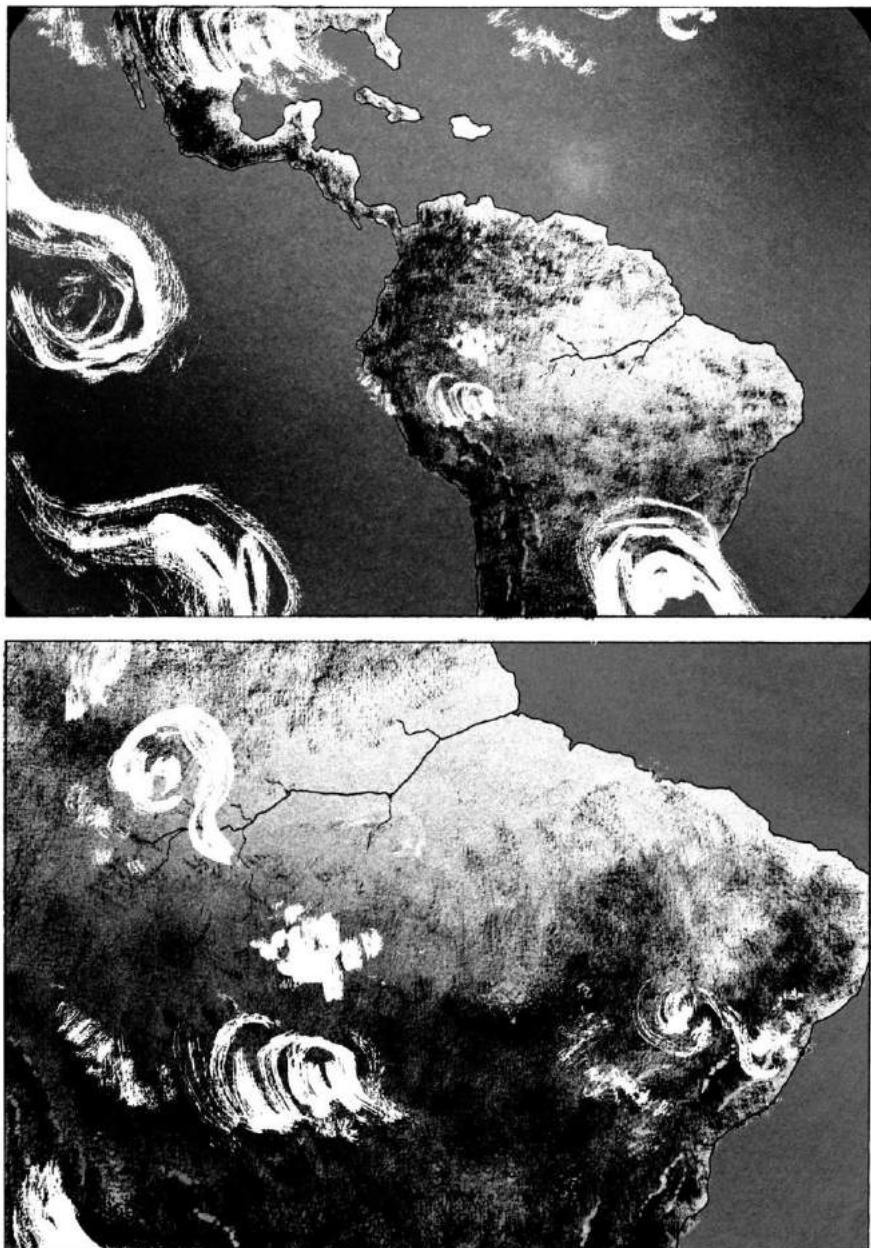
Figura 35 D'SALETE. 2017. pp. 389



389

Fonte: acervo pessoal

Figura 36 D'SALETE. 2017. pp. 390



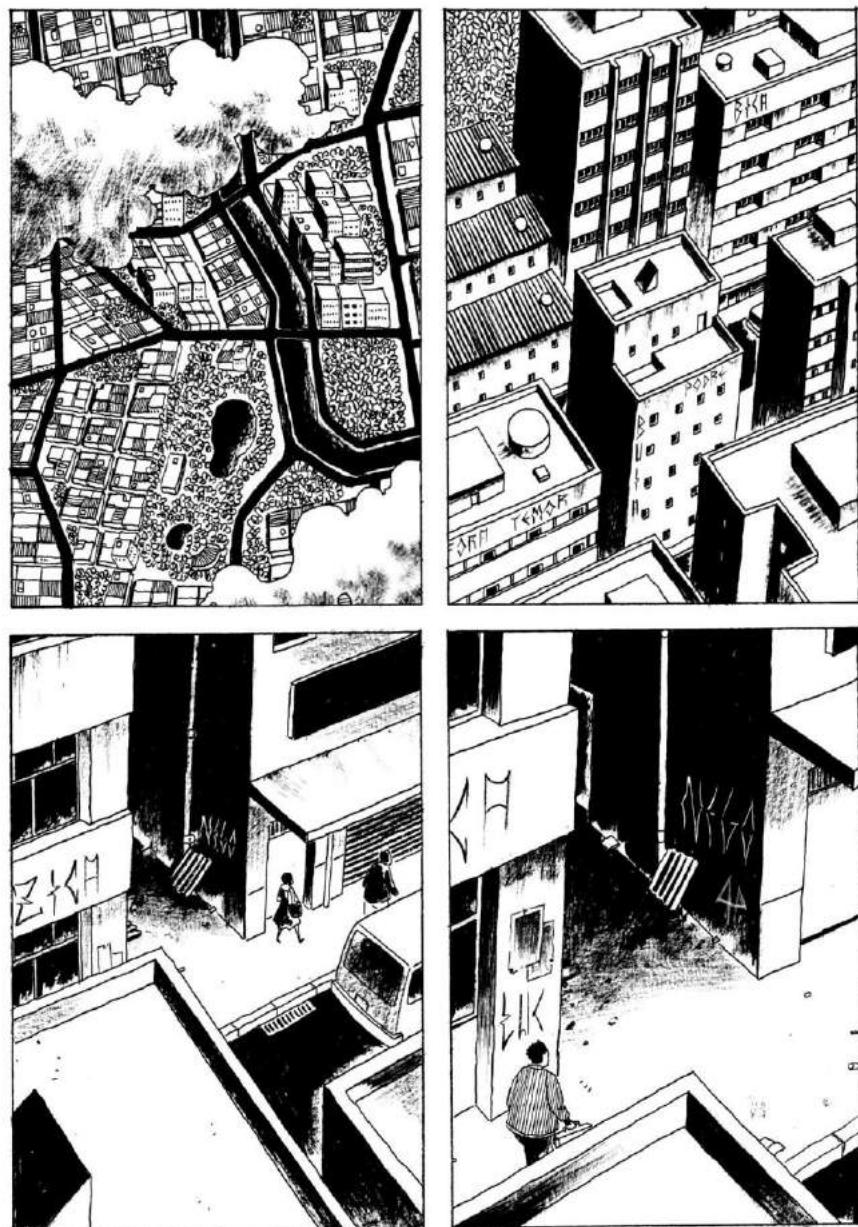
390

Fonte: acervo pessoal

Aqui, já com os prédios amostra, podemos ver o plano nos encaminhando a um beco. No segundo quadro há uma pichação peculiar, que não envolve exatamente o tema amplo da obra, mas que no contexto de sua publicação, em 2017, talvez tenha algo a nos dizer, mesmo que Angola Janga tenha levado mais de uma década para sua produção. D'Salete não esconde sua posição política, tanto em suas obras, quanto em suas redes sociais. Com viés mais progressista, o autor sempre se opôs a movimentos políticos considerados conservadores, considerando o contexto efervescente da política brasileira em meados de 2014 e 2015, posições mais explícitas tornaram-se comuns para diversos artistas da categoria, tanto de quadrinhos quanto de charges. Com o golpe institucional de 2016, que retirou Dilma Rousseff do poder para que seu vice, Michel Temer, assumisse, o jargão “Fora Temer” tomou proporções nacionais. O “Temor” escrito no prédio do segundo quadro pode ser um jogo de palavras para que não houvessem complicações judiciais, para o autor ou para editora, mas pode, também, ser a representação escrita que muitas figuras nesse período representavam: o temor do retrocesso de algumas políticas de inclusão, principalmente em relação a ações afirmativas. Figuras políticas como Aécio Neves, Temer pós-golpe e atualmente Jair Bolsonaro, representam o espectro político à direita em um contexto brasileiro. Em 2017 este receio era presente nas disputas eleitorais e pós-eleitorais. Não é de se surpreender que a pichação, sutil, talvez fosse uma referência a todo este contexto, que possui ainda ligação com as ideias apresentadas em todo o quadrinho.

Na figura 34 e 35 podemos ver, então, Dara no contexto atual, deslocada do período histórico que estava há pouco. A garota está no beco, abaixada, com a cabeça baixa evidentemente abalada. O chão abaixo dela desmorona e a engole em um vazio. O vazio rapidamente é composto de engrenagens, engrenagens estas que movem os engenhos. Aqui me parece que D'Salete procura conectar presente e passado em uma alegoria mais aparte do restante da obra. Aqui é possível percebermos que as engrenagens que mantém o sistema ativo hoje são balizadas em engrenagens do passado, que desembocam no engenho onde Dara ainda permanece cativa, juntamente com alguns sobreviventes de Palmares. Em outras palavras, o sistema capitalista que vivemos hoje ainda colhe frutos de um período escravocrata de poucos séculos atrás, que estas peças que nos movem hoje, pouco tempo atrás moveu uma nação que enriqueceu a custas da liberdade física e mental de outras pessoas. Uma outra forma de falar que a sociedade que vivemos ainda carrega as cicatrizes do legado da escravidão.

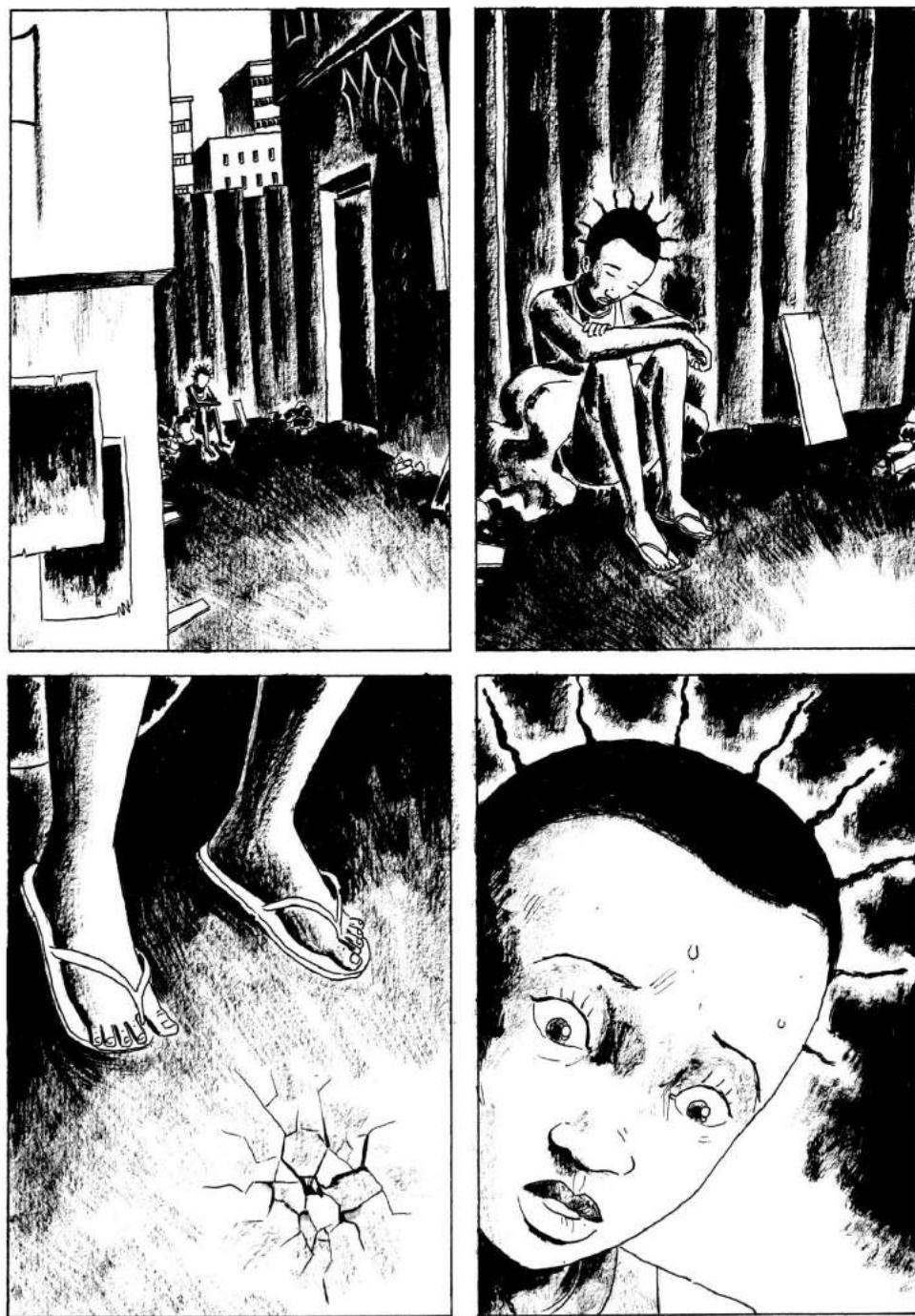
Figura 37 D'SALETE. 2017. pp. 391



391

Fonte: acervo pessoal

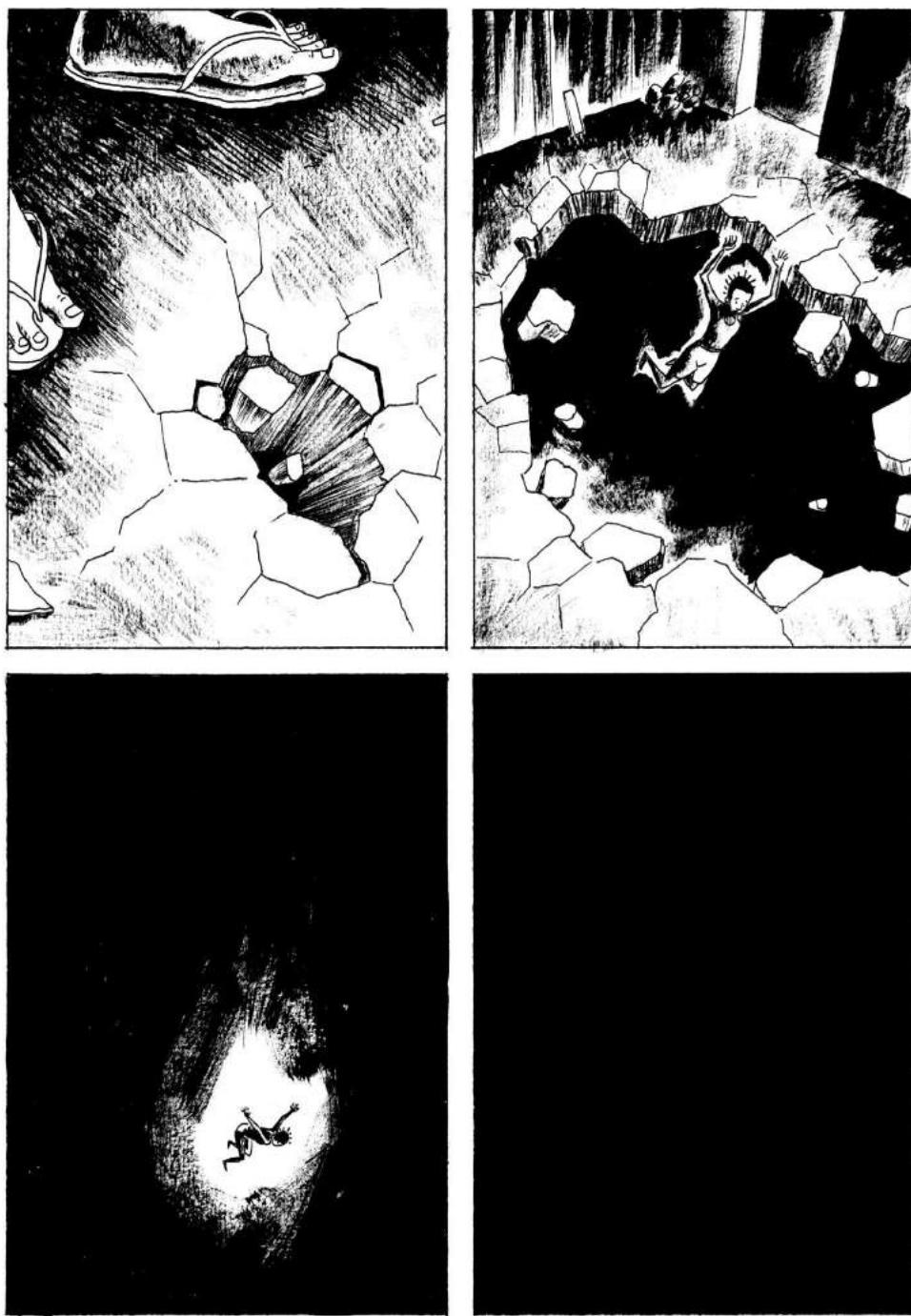
Figura 38 D'SALETE. 2017. pp. 392



392

Fonte: acervo pessoal

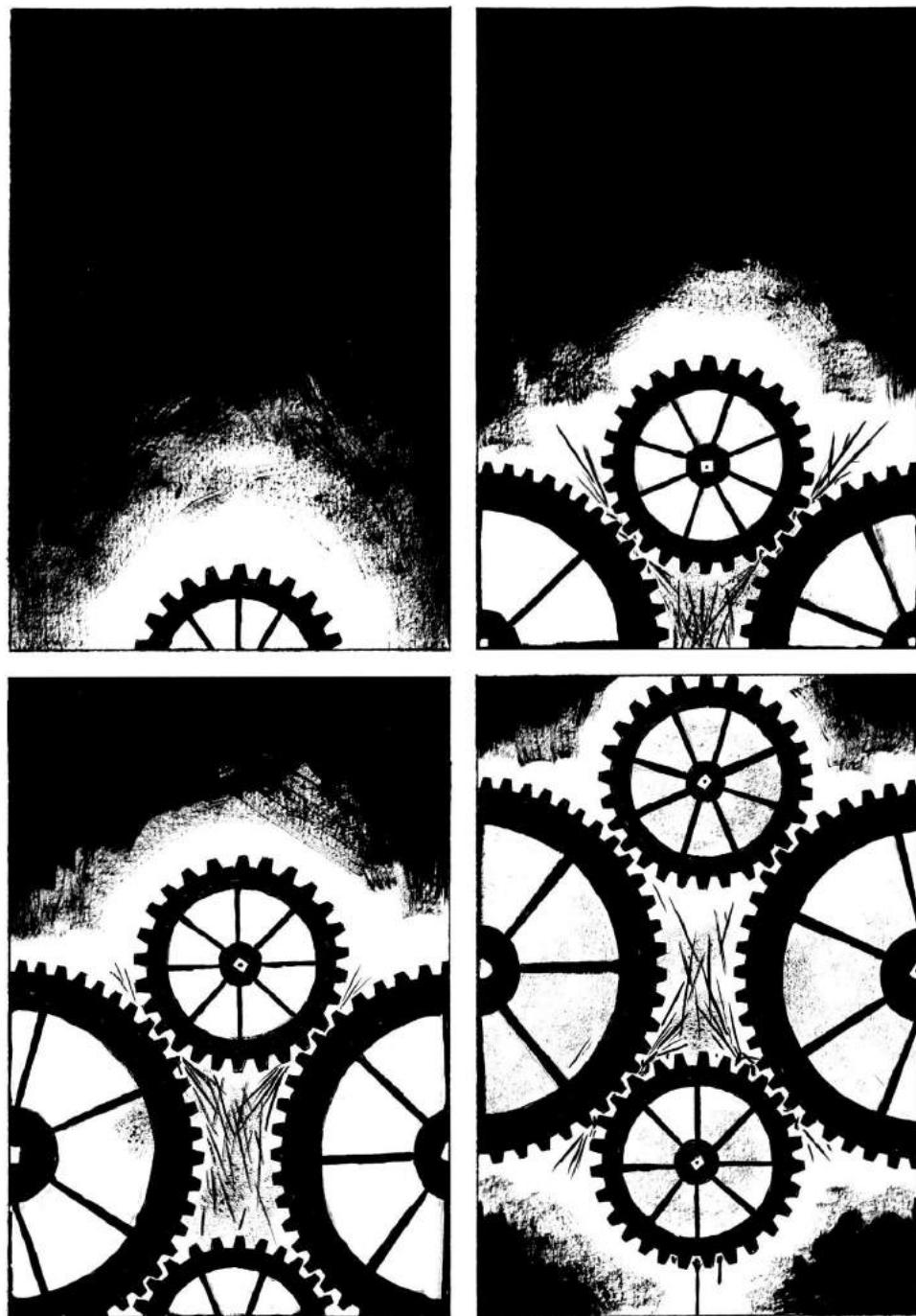
Figura 39 D'SALETE. 2017. pp. 393



393

Fonte: acervo pessoal

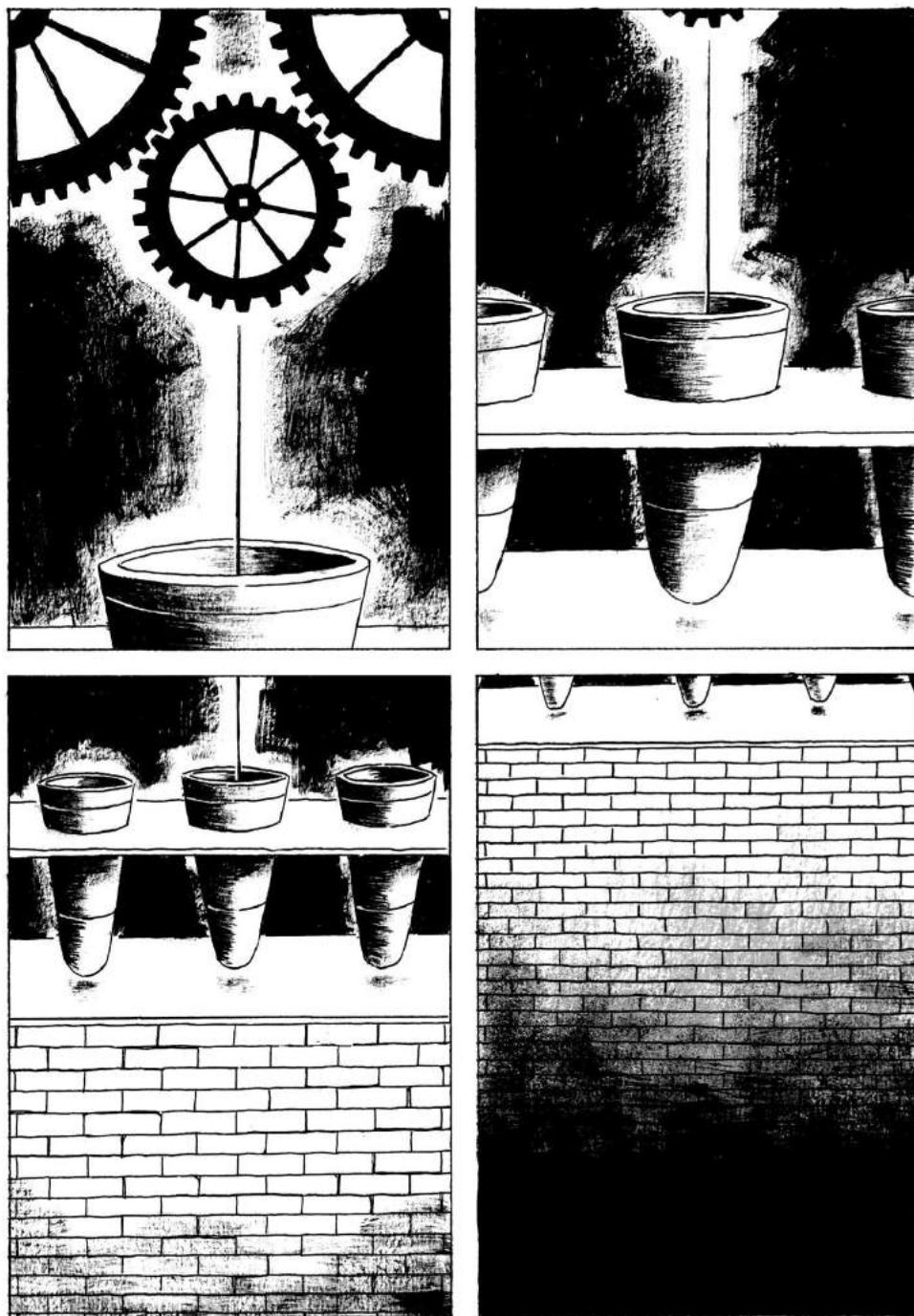
Figura 40 D'SALETE. 2017. pp. 394



394

Fonte: acervo pessoal

Figura 41 D'SALETE. 2017. pp. 395



395

Fonte: acervo pessoal

Figura 42 D'SALETE. 2017. pp. 396



396

Fonte: acervo pessoal

Na sequência, Dara parece ter uma epifania. Desencadeada pelas sementes crescendo em meio à senzala, um ambiente hostil, Dara reascende a esperança da liberdade dentro de si. A crescente em volta da pequena planta, que representa a resistência em meio à dor, é acentuada pelos planos focados em Dara e seu olhar curioso e maravilhado.

Figura 43 D'SALETE. 2017. pp. 398



398

Fonte: acervo pessoal

Imagino aqui que D’Salete busca terminar sua obra com uma perspectiva mais esperançosa. No artigo “Mortes negras são a nova pornografia – nós nos tornamos insensíveis”<sup>34</sup> com tradução e comentários de Gabriela Moura<sup>35</sup>, a escritora relata como a divulgação de imagens violentas de pessoas negras sendo assassinadas ou agredidas por forças policiais repressivas são repassadas à exaustão, quase de forma pornográfica. A violência empregada a estas populações, segundo ela, é utilizada como forma protesto, mas o movimento tem um sintoma adverso.

Nos tornamos nossos próprios pornôs de câmeras escondidas, transmitindo o desaparecimento de corpos negros como se fossem filmes de festa de aniversário ou de formatura. (...) Mesmo que não estejamos contribuindo para nossas próprias mortes através da distribuição dessas imagens, estamos ajudando o resto da América a desenvolver uma imunidade. Nós criticamos o mundo por não fazer nada sobre as vidas negras e depois viramos e fazemos da visão do sangue negro uma ocorrência comum. E as pessoas que se tornam imunes não são apenas os caucasianos que olham de longe – somos nós que ficamos entorpecidos por nossa própria dor. (MOURA, 2017)

Acredito que a finalização esperançosa de D’Salete e as análises de Gabriela Moura tenham ligação, embora eu não saiba exatamente se autor teve acesso aos escritos de Moura. No entanto acredito que ao finalizar com Dara e seus companheiros adentrando na mata, para longe do engenho, D’Salete possa estar elaborando a ideia de que a caminhada ainda não acabou e de que há um lugar melhor para quem luta, resiste e busca constantemente pela manutenção de seus direitos.

Estas ideias entram em consonância com meu receio enquanto professor: que pensamentos brotam em meus estudantes negros quando a história de seus antepassados é manchada por tanta violência? Aliás, esta história violentada é a única que podemos trabalhar em sala de aula? Angola Janga me parece equilibrar os dois pontos, mostrando um passado que muitos ignoraram ou abrandam o impacto nos desdobramentos do presente, mas propõe um aprendizado com estas narrativas. O final aberto e esperançoso de D’Salete impacta principalmente nestes sentidos, de que o passado violento ainda assim é repleto de narrativas resistentes, mas não somente reativas.

---

<sup>34</sup> Disponível em <[https://medium.com/@metaforica\\_gabi/mortes-negras-são-a-nova-pornografia-nós-nos-tornamos-insensíveis-3ccdbb58cbe](https://medium.com/@metaforica_gabi/mortes-negras-s%C3%A3o-a-nova-pornografia-n%C3%B3s-nos-tornamos-insens%C3%ADveis-3ccdbb58cbe)> Acesso em: 10 jul/2021.

<sup>35</sup> Artigo originalmente escrito por Michael Harriot e publicado no site Afropunk. Disponível em <<https://afropunk.com/2017/04/black-death-is-the-new-porn-we-have-become-desensitized/>> Acesso em: 10 jul/2021.

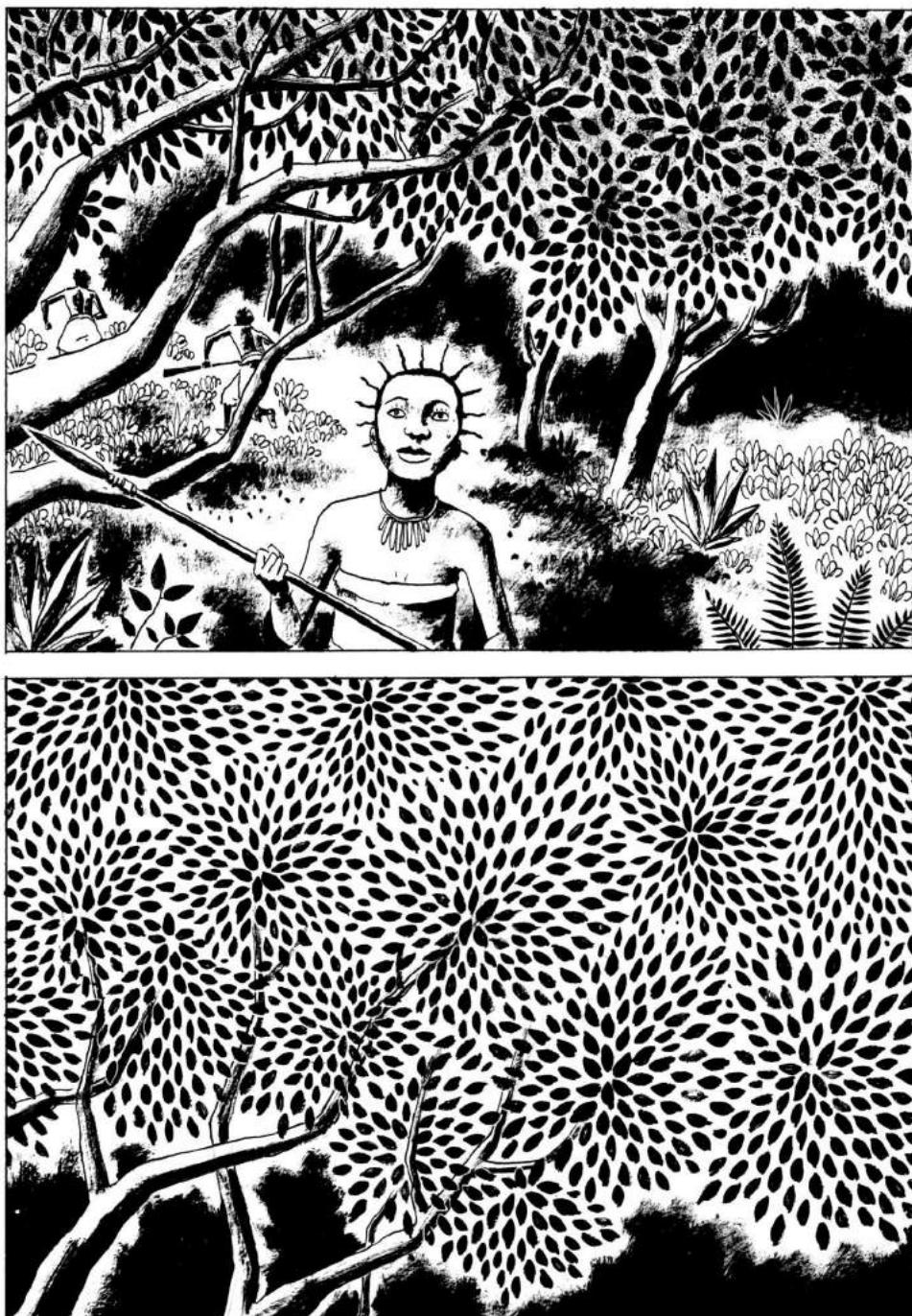
Figura 44 D'SALETE. 2017. pp. 407



407

Fonte: acervo pessoal

Figura 45 D'SALETE. 2017. pp. 408



408

Fonte: acervo pessoal

## 5 AKIRA

Akira é uma série de quadrinhos japoneses dividida em seis volumes, lançada em 1982. No Japão as revistas foram publicadas pela editora *Kondansha*, na revista *Youg Magazine* e levou quase dez anos para ser concluída. Akira foi publicado sob o gênero Seinen, que engloba quadrinhos com temática geralmente mais adulta, buscando temas violentos, psicológicos e mais complexos. No Brasil Akira foi publicado pela editora Globo em 1992 e somente em 2018 recebeu uma repaginação editorial pela editora JBC. A edição de 2018 foi trabalhada nos moldes americanos, com um formato de página maior do que os tradicionais quadrinhos japoneses, com aproximadamente 17 x 26 cm, enquanto os mangás geralmente possuem 20 x 13 cm de proporção.

A história gira em torno de dois jovens, Tetsuo e Kaneda, que fazem parte de uma gangue de motoqueiros, vivendo em Neo-Tóquio em 2030. A cidade foi construída sobre os escombros da antiga capital do Japão, que sofreu grande avaria com um ataque nuclear 38 anos antes. Quando Tetsuo se acidenta em um de seus rachas com os membros da gangue, o jovem é hospitalizado sob a tutela do exército. A partir disto, percebemos uma trama que envolve muito além da violência urbana que estamos expostos nos primeiros capítulos. Há um projeto secreto denominado Akira, que procura criar seres humanos para tornarem-se armas superpoderosas, e em paralelo um grupo de resistência que procura investigar o que é o projeto de codinome Akira.

O mangá é considerado um clássico do gênero ficção científica, dialogando intimamente com o subgênero cyberpunk. Embora no desenrolar de sua história a coleção trabalhe com temas que nem sempre são abordados em obras cyberpunk, a obra ainda carrega elementos muito fortes do que pode se entender como componentes da temática.

### Para Iglesia

A definição de cyberpunk aqui se baseia em duas características necessárias: uma ficção cyberpunk precisa de tecnologia avançada, e essa tecnologia precisa ser usada de alguma maneira por personagens marginalizados, contra hegemônicos e contra culturais. É preciso notar, no entanto, que uma definição de um gênero somente é válida se considerarmos seu período no tempo. (neste caso, final de 1980 e início de 1990). (IGLEIA, 2018. Pp. 2)<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Tradução livre de: (...) the cyberpunk definition used here relies on two necessary characteristics: a piece of cyberpunk fiction needs to feature high technology, and that technology needs to be employed by anti-establishment, counter-cultural characters from the fringes of society. It should be noted, however, that a formal or thematic definition of any genre is only valid with regard to a specific period in time (in this case, the late 1980s and early 1990s).

Para Amaral o subgênero cyberpunk, assim como a estética típica de suas obras, é apenas uma das características recorrentes do que a autora chama de cibercultura. Ela enxerga o cyberpunk por meio de duas vertentes.

(...) como subgênero literário da ficção científica e como uma visão do mundo contemporâneo, através de seu impacto cultural que engloba, além da literatura, uma subcultura de ordem da rebeldia juvenil, ou seja, “ficção-científica cyberpunk como” uma teoria pré-figurativa social e cultural. O cyberpunk é apresentado enquanto um dos elementos definidores da cibercultura não só em termos artísticos (através de expressões como a literatura, a música, os quadrinhos, os jogos RPGs, etc), como de uma postura em relação ao mundo, seja esta a hackers5atitude encontrada na ética e no comportamento dose, consequentemente, na criação de ONGs como a EFF (Electronic Foundation Frontiers) que pregam o livre-fluxo da informação e defendem os direitos do ciberespaço. (AMARAL. 2005. pp. 9)

A ideia de cyberpunk de Iglesia apresenta é mais ligada à estética, o que não deixaremos de salientar durante a análise das páginas de Akira, no entanto, enquanto uma dissertação de história e ensino de história, não será possível que deixemos de fora a aspecto político e histórico que envolve esta estética. Para tal, a visão mais ampla de Amaral será ferramenta útil, pois a autora comprehende o cyberpunk, como já mencionado, por diversos espectros, não somente o visual. No entanto, a autora foca em uma análise mais voltada para a comunicação, portanto a intenção aqui será adicionar a historicidade às reflexões sobre Akira. Utilizando outras palavras, Amaral ainda conclui, em um artigo, de forma mais concisa sua perspectiva de análise sobre o que entende como cyberpunk

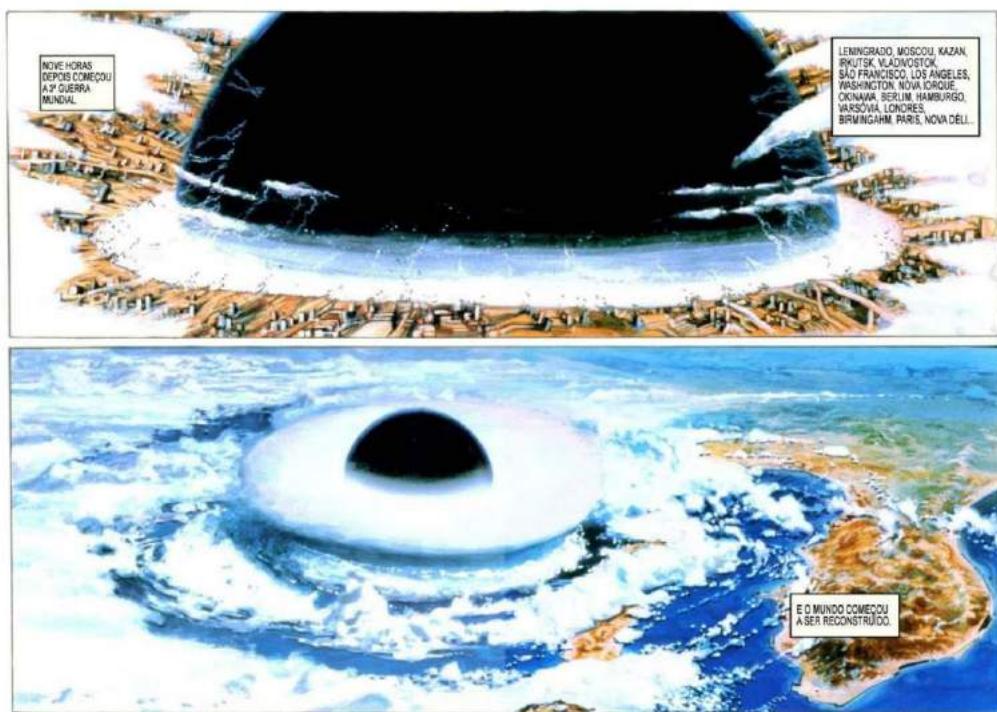
(...) inferimos que o estilo da subcultura cyberpunk é uma espécie de hibridização, ou para utilizar um termo musical, um crossover entre as subculturas que lhe antecederam, e que lhe são contemporâneas. Observa-se o entrecruzamento de forças e de valores que geraram um fenômeno que ultrapassou as barreiras literárias e atingiu a visibilidade do social e que, ao mesmo tempo, equilibra-se entre o underground e o *mainstream*, entre as ruas e a imaginação dos autores de ficção-científica, entre a tecnologia e os movimentos sociais. Mesmo passados mais de vinte anos do movimento literário, sua estética de fusão homem-máquina ainda aparece nos mais diversos produtos da cultura pop e na cibercultura. (AMARAL. 2006. Pp. 13)

Pensando no recorte histórico de Guerra Fria, Akira eventualmente trará em suas sequências narrativas elementos que evocam características do período, como o medo e anseio do apocalipse nuclear, a deterioração social, o desgaste ambiental, assim como as intensas disputas políticas envolvendo governo institucional, mas também as organizações militares, como o exército. No caso japonês há ainda alguns outros aspectos a serem levantados, afinal para o Japão, 1945 em diante não significou apenas o início da Guerra Fria, mas um momento delicado de reestruturação política e social, fortemente

interferido pela ocupação dos Estados Unidos. Portanto, diferente do que vemos na cultura cyberpunk desenvolvida nos EUA, marcada por obras como *Blade Runner*, *Robocop* e *Neuromancer*, no caso de *Akira* a variável do contexto também trará nuances específicas à análise.

Enquanto nas obras estadunidense, a atmosfera apocalíptica, fortemente influenciada pelo medo das bombas atômicas, aparece de forma menos explícita. A hecatombe ambiental é presente na forma da dificuldade de distribuição de alimentos, na ausência de ecossistemas ou de animais vivos e até mesmo pelas paisagens urbanas sujas e com climas desregulados. Em *Akira* já nas primeiras páginas vemos uma bola de energia imensa, corroendo a antiga Tóquio. Como já mencionado, este é o início da Terceira Guerra Mundial, na cronologia dos quadrinhos em 1992.

Figura 46 OTOMO. 1982. pp. 8-9



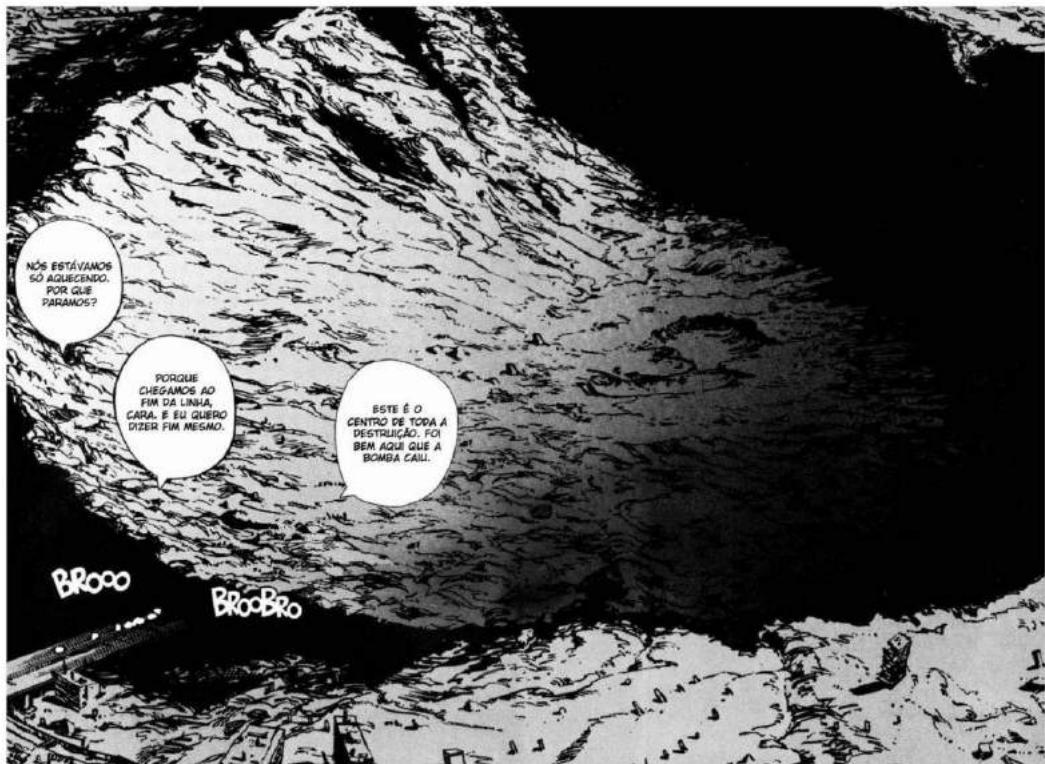
Fonte: acervo pessoal

Otomo não economiza recursos visuais aqui para de início arrebaratar o leitor. O uso da bomba atômica como referência visual não é exatamente uma inovação gráfica, no entanto, é visível a intenção de Otomo de catapultar nossa mente para 1945, para a

explosão das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki. Talvez não exatamente para referenciar o momento histórico, mas a destruição causada nele e no uso da Bomba Atômica, no geral, como ferramenta de destruição e terror. É como se falasse com o leitor: veja, em meu universo ocorreu o que o mundo passou a temer. Aqui o pesadelo é real e já é passado ao mesmo tempo, o que significa que poderá ocorrer novamente e que tanto realidade e ficção possuem cicatrizes similares. É quase como se Otomo tentasse, propositalmente ou não ilustrar o *Zeitgeist* de seu período.

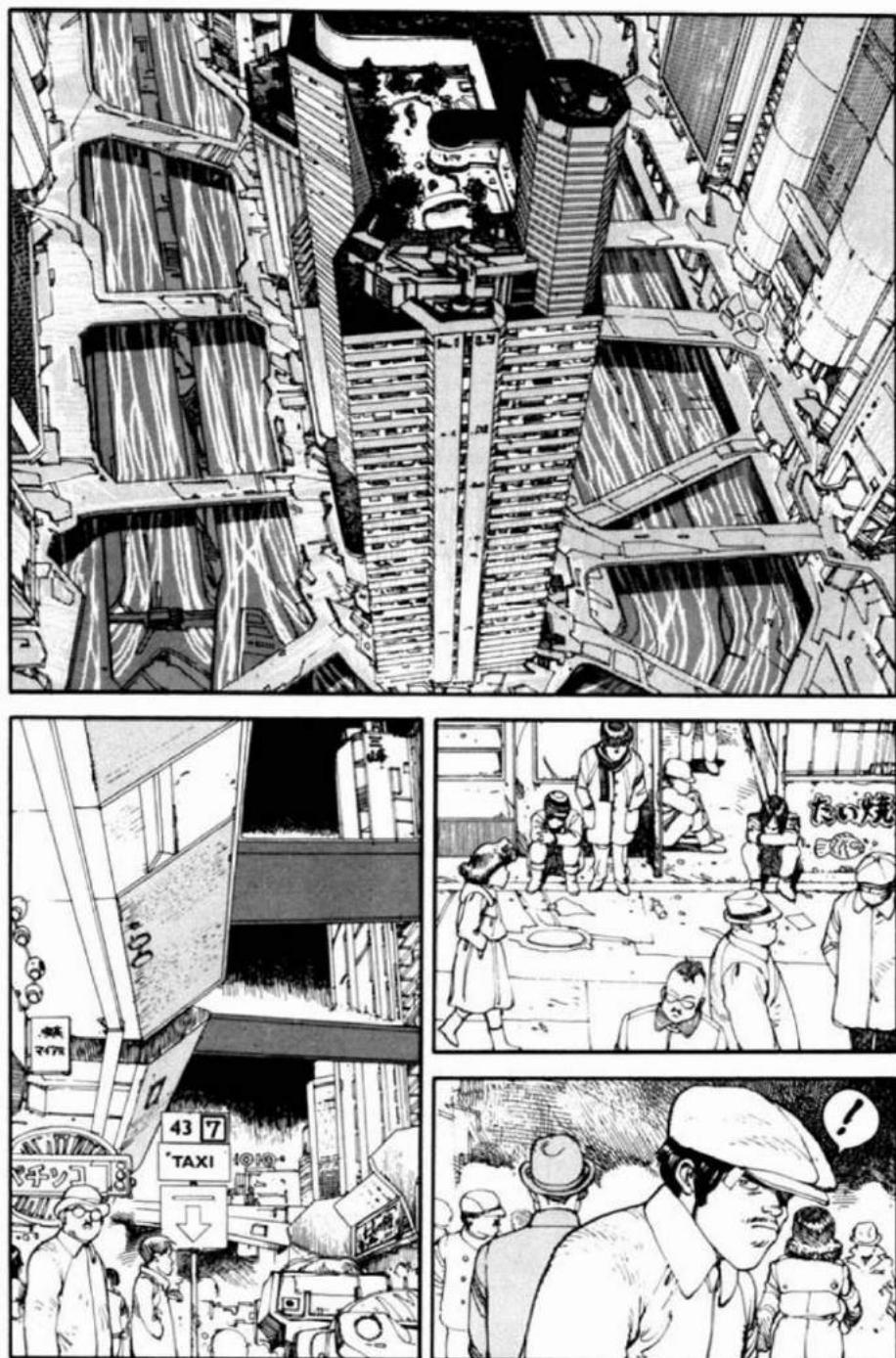
A ideia é reforçada pela grande cratera que Kaneda, Tetsuo e o restante da gangue encontram durante suas corridas ilegais próximas à área da destruição. Aqui vemos o grupo pequeno, ao canto, praticamente anulados frente aos resultados da destruição. A cratera funciona como um lembrete, quase como um patrimônio histórico, onde o autor procura fazer a manutenção da ameaça atômica por outros recursos visuais. Otomo repete a fórmula ao longo dos volumes de *Akira* com outros contextos e intenções, mantendo a lógica do humano pequeno frente a uma grande estrutura, como visto na figura 44.

Figura 47 OTOMO. 1982. pp. 20-21



Fonte: acervo pessoal

Figura 48 OTOMO. 1982. pp. 38



38

Fonte: acervo pessoal

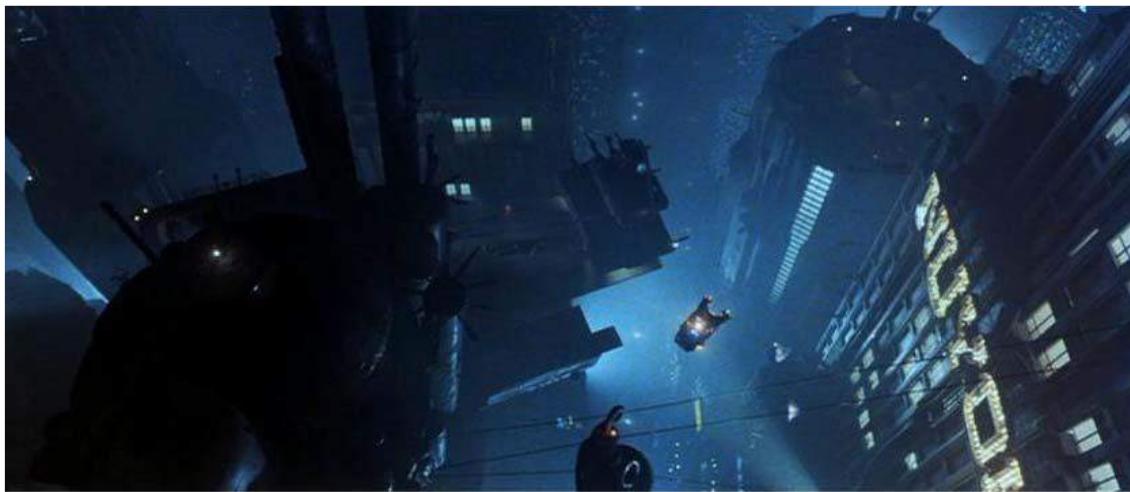
Aqui podemos perceber um recurso visual recorrente em Akira, principalmente nos primeiros volumes, onde o cenário urbano é mais presente. Otomo representa as estruturas urbanas de maneira ostensiva, quase opressora. Os prédios são grandes, verticais e compõe quase uma paisagem natural, no entanto feita de concreto e sujeira.

Figura 49 OTOMO. 1982. pp. 265



A estrutura urbana nestes moldes é ferramenta recorrente em obras consideradas cyberpunk. A deterioração social, tanto nas estruturas físicas, quanto éticas, são elementos presentes do futuro do passado, concentrado em obras da década de 1980. A alta tecnologia, também referenciada por meio dos prédios das cidades, as ruas verticais, é outra forma também de colocar a máxima *high tech, low life*, em formas gráficas. Como abaixo na cena do filme Blade Runner, de 1982, o qual o próprio Otomo já revelou retirar inspiração para algumas cenas de Akira.

Figura 50 SCOTT. Ridley. 1991

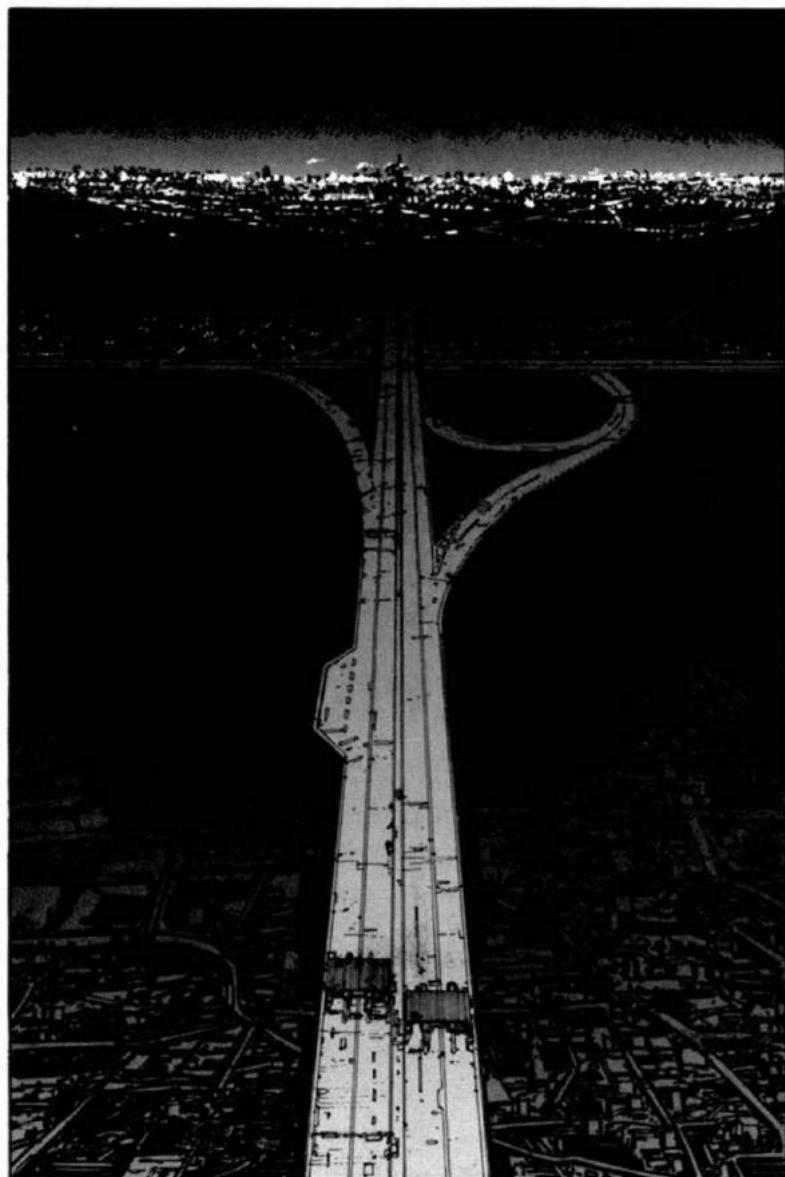


Fonte: acervo pessoal

A técnica realista de Otomo contribui também para que o leitor consiga visualizar os grandes monumentos urbanos, em forma tanto de prédios, quanto de estradas e rodovias. Grande parte destas imagens são retratadas durante a noite.

Abaixo, na figura 47, é possível ver uma das primeiras páginas do volume 1 de Akira, logo antes da gangue de Kaneda e Tetsuo encontrarem a cratera da figura 43. A estrada aqui, com a cidade ao fundo, é quase uma criatura, que acabou de ter seu ninho invadido por alguns adolescentes em motocicletas. Otomo lança mão de uma *splash page*, uma página inteira, justamente para que não tenhamos outra direção a olhar. Enquanto encaramos o monstro urbano em forma de rodovia, o monstro urbano nos encara de volta, ameaçador, quase vivo. Por mais que o quadrinho esteja em formato ocidental, lido da esquerda para a direita, nosso olhar é direcionado para baixo, para somente ir seguindo a estrada até a escuridão do horizonte. Aqui Otomo comunica: o urbano também compõe a narrativa, não é somente um pano de fundo ou um lugar, é um personagem a parte.

Figura 51 OTOMO. 1982. pp. 13



13

Fonte: acervo pessoal

O escuro das cidades não representa unicamente a hecatombe ambiental que afeta o planeta, menos explorada em Akira do que em Blade Runner, por exemplo, no entanto o elemento é latente no quadrinho, considerando que é a intenção de Otomo apresentar uma sociedade que vive entorpecida, onde a violência urbana é crescente, drogas são usadas demasiadamente e o futuro é incerto.

É possível percebermos estes elementos em diversos momentos da obra, com ênfase nos primeiros volumes. O uso de drogas por alguns personagens é uma constante, principalmente após os experimentos aplicados pelo exército. Tetsuo e as crianças do projeto Akira comumente fazem uso de drogas para amenizar os efeitos dos experimentos. No entanto, a gangue de Kaneda e Tetsuo se droga antes dos eventos envolvendo Akira. Enquanto em outras obras cyberpunk a tecnologia, as realidades virtuais e relações artificiais por meio de androides e hologramas são ferramentas para demonstrar a fuga da realidade, em Akira as drogas cumprem este papel.

Figura 52 OTOMO. 1982. pp. 120

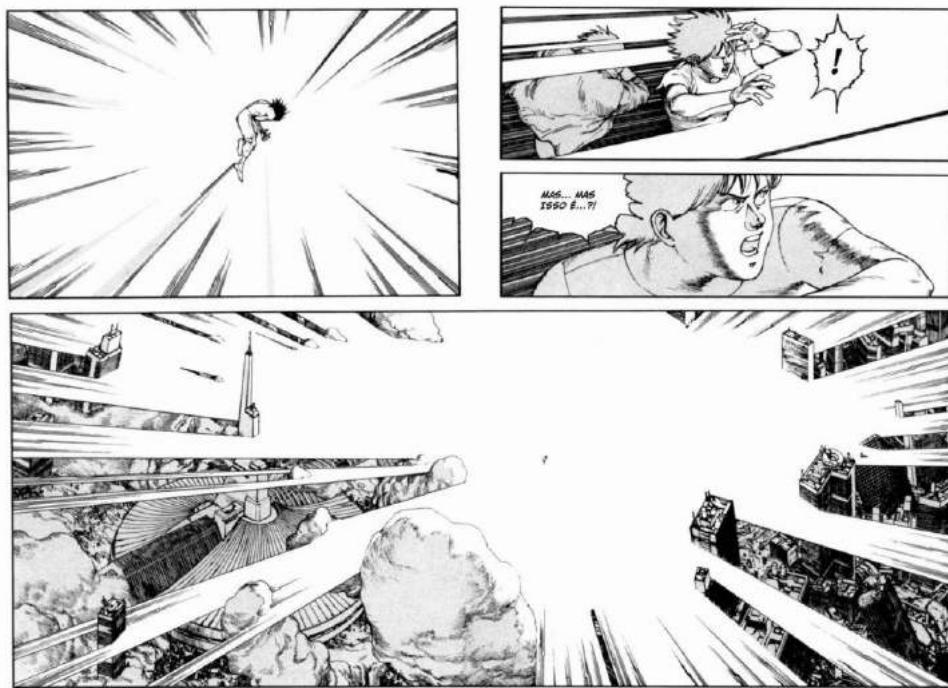


No desenrolar da história, no volume 4, as drogas ainda passam a ser uma ferramenta narrativa que impede Tetsuo de alcançar seu ápice de poder, quando ele desenvolve mais suas habilidades. Ao início, portanto, as pílulas são o que entorpece as pessoas, na busca por aliviar a realidade. Esta realidade contida, no entanto, torna-se não mais uma válvula de escape, mas um entrave para as respostas que Tetsuo quer buscar. Como podemos ver abaixo em seu diálogo com Lady Miyako, e após, na figura 50, com seu despertar após seu período de abstinência.

Figura 53 OTOMO. 1982. pp. 193



Figura 54 OTOMO. 1982. pp. 368-369



368

369

Fonte: acervo pessoal

Otomo retratou o despertar de Tetsuo para seus poderes em forma máxima na figura 50. Não somente este renascer épico, com luzes ofuscantes seguida pela extravagância de um poder destrutivo, quase catártico, mas o momento é também de iluminação, de epifania. Tetsuo não expande somente seus poderes, mas também sua consciência sobre seu lugar no mundo, o que antes apenas Akira possuía. As drogas aqui, portanto, entorpecem e limitam o corpo e a mente.

A violência aqui também aparece como elemento constituinte da atmosfera decadente de Neo-Tóquio. Há vários momentos em que os personagens são violentos de forma inconsequente, quase como se não se preocupassem com seus corpos ou estivessem apostando tudo que tem em seus embates. A figura 51 é um trecho que demonstra como a violência presente é visceral e extremamente pulsante. Não somente a narrativa sequencial de Otomo é eficiente em trabalhar o dinamismo da cena, mas o conceito de brigas em motocicletas demonstra que a violência aqui é retratada extrapolando qualquer limite. As linhas cinéticas na estrada tornam a perseguição rápida e direcionam o olhar do leitor para compreender a ordem dos fatos. Os dois primeiros quadros são longos

horizontalmente e finos verticalmente, o que sugere que o leitor viaje rapidamente entre os elementos da moldura, o que é reforçado pelas linhas diagonais do requadro entre os quadros 4 e 5.

Figura 55 OTOMO. 1982. pp. 286-287



Fonte: acervo pessoal

Um elemento que foge sutilmente do que é considerado “padrão” no subgênero cyberpunk é a militarização da sociedade de Neo-Tóquio. Em obras como Blade Runner a opressão institucional por forças paramilitares é presente, no entanto não na forma de exército. No filme e em outras obras do gênero, o capitalismo predatório, representado pelas grandes corporações, assume outras esferas da sociedade, com a segurança pública. No caso de Akira, parte deste papel ainda é desempenhado pelo exército, o que remete a um desenrolar de acontecimentos, mesmo que ficcionais, um pouco diferente do que propõe obras como Blade Runner. Talvez Otomo aqui busque trazer mais a experiência do pós-guerra japonês, focando mais na questão militar e não tanto no capitalismo predatório, o qual é mais presente em obras estadunidenses.

O preparo e o medo de outro ataque nuclear é evidente nas próximas páginas. Mesmo em formato distintos, a incerteza do futuro é uma constante e, em Akira, o

exército é o pivô de alguns dos problemas e tentativas de soluções em Neo-Tóquio. Nas figuras 52 e 53, do volume 2 da obra, podemos ver, portanto, a lei marcial sendo acionada em Neo-Tóquio após Tetsuo, já desenvolvendo seus poderes, tentar interagir com Akira, uma das crianças que o exército falhou em controlar os poderes. Akira encontrava-se no momento da história em uma câmara de resfriamento para contenção.

Figura 56 OTOMO. 1982. pp. 24

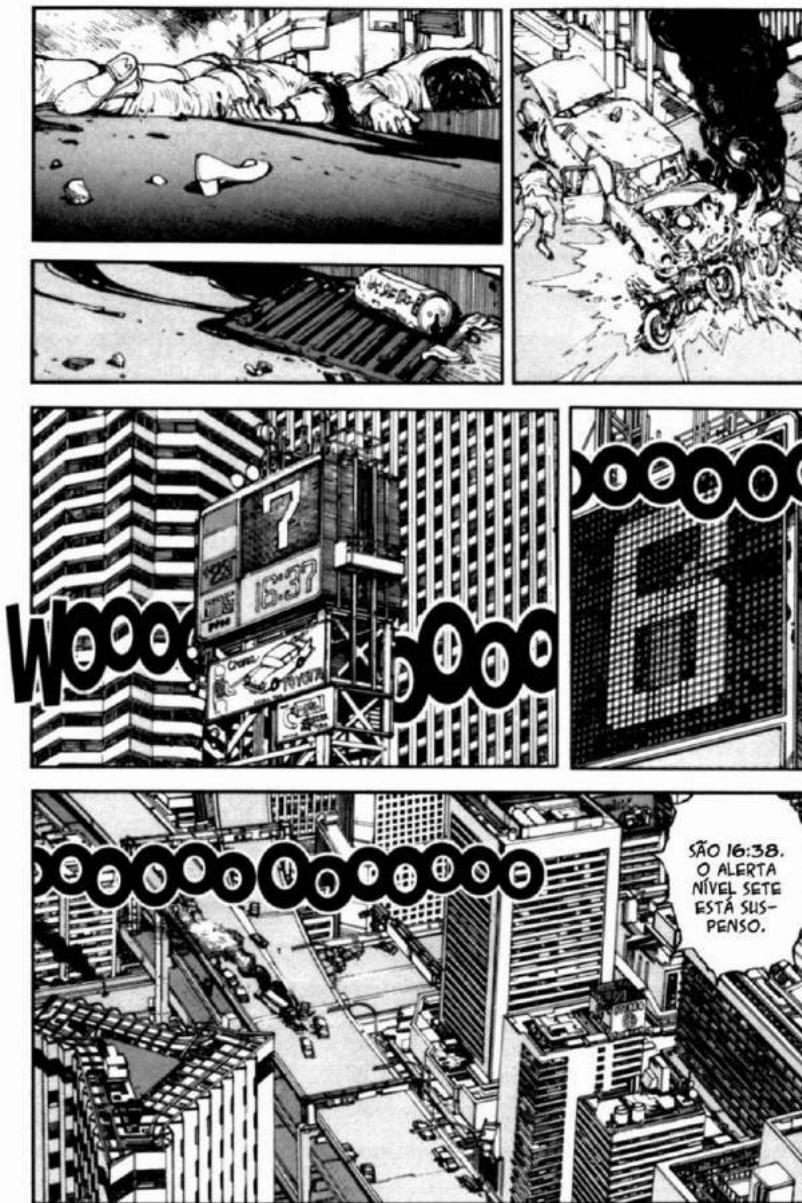


Figura 57 OTOMO. 1982. pp. 25



No trecho ainda podemos perceber os corpos no chão, carros em chamas, ou seja, vestígios de uma grande confusão nas ruas. A passagem é rápida e sutil, mas Otomo aqui mostra que, logo após o alarme tocar e os abrigos urbanos se fecharem, muitas pessoas na cidade simplesmente abraçaram a violência e a selvageria, por assim dizer. A incerteza do futuro aparece, então, nesta nova roupagem: a revolta civil. Aqui não há um direcionamento específico da revolta, mas sim uma raiva extravasada, antes contida. Na certeza do fim, uma parcela da população já não vê o futuro. “Protagonistas cyberpunks sobrevivem dentro de uma fusão extremamente rápida de eventos, onde eles não podem nem ponderar o passado nem antecipar o futuro.” (DYENS. 2000. Pp. 76)<sup>37</sup>

Embora não estejamos falando dos protagonistas aqui, é válido lembrar que tanto os protagonistas quanto os personagens secundários dos universos cyberpunk dividem o mesmo contexto e, por consequência, os mesmos medos, anseios, esperanças e traumas. Assim como a gangue de Kaneda e Tetsuo não economiza esforços de se arriscar por seus ideais, pequenos em meio a um contexto de conflito nuclear que pode dizimar a vida do planeta em segundos, a população num geral mostra-se entorpecida em meio ao incerto. A raiva, por vezes, a ferocidade, a violência podem ser elementos do despertar da inércia, sem nem a necessidade de um estopim muito intenso.

No volume 3 da coleção, temos um limiar na narrativa. Akira desperta de seu sono forçado, devido à interação de Tetsuo. Seu despertar resulta em uma grande liberação de energia e mais uma vez Otomo não economiza nos recursos visuais. Aqui vemos também uma grande divisória do que antes era o mundo “civilizado” e a completa selvageria. A bomba atômica, representada através da energia liberada por Akira, é o fator divisor de mundos. O antes e o depois. Por mais quebrada que a sociedade de Neo-Tóquio estivesse, havia a ordem dentro da desordem, uma lógica de um mundo despedaçado. No entanto, após a explosão houve um vazio de liderança e grupos começaram a formar-se novamente.

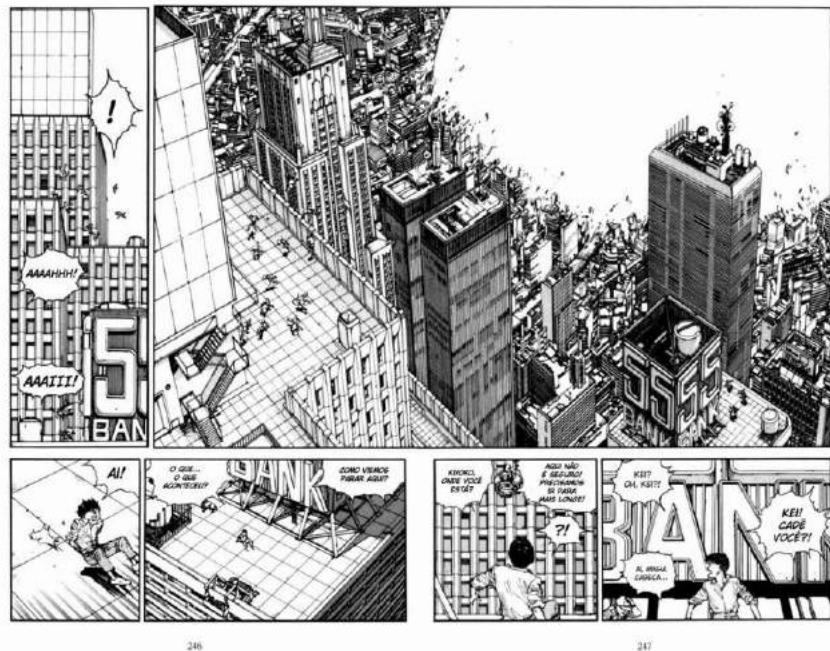
O que Otomo aqui insiste em representar, além desta grande divisão de mundo, é também a cidade sucumbindo perante a destruição. A cidade antes que era uma criatura, é agora morta por meio da arma do ser humano. A arma que ser humano falhou em controlar. Otomo desprende de várias e várias páginas elaborando a destruição dos centros

---

<sup>37</sup> Tradução livre de: Cyberpunk protagonists survive within an extremely rapid fusion of events, where they can neither ponder the past nor anticipate the future

urbanos, dando ao leitor muito tempo para absorver diversos detalhes deste mundo que está prestes a sumir. Otomo, nos outros volumes, também separa muito tempo e espaço para outros contextos de destruição.

Figura 58 OTOMO. 1982. pp. 246-247

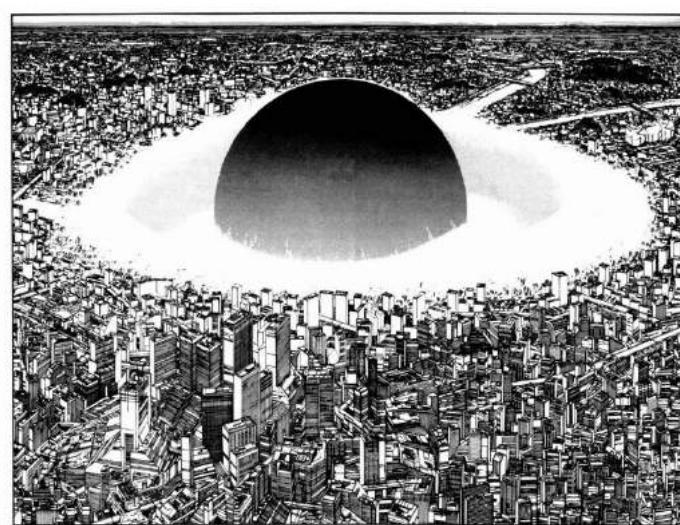


246

247

Fonte: acervo pessoal

Figura 59 OTOMO. 1982. pp. 250-251

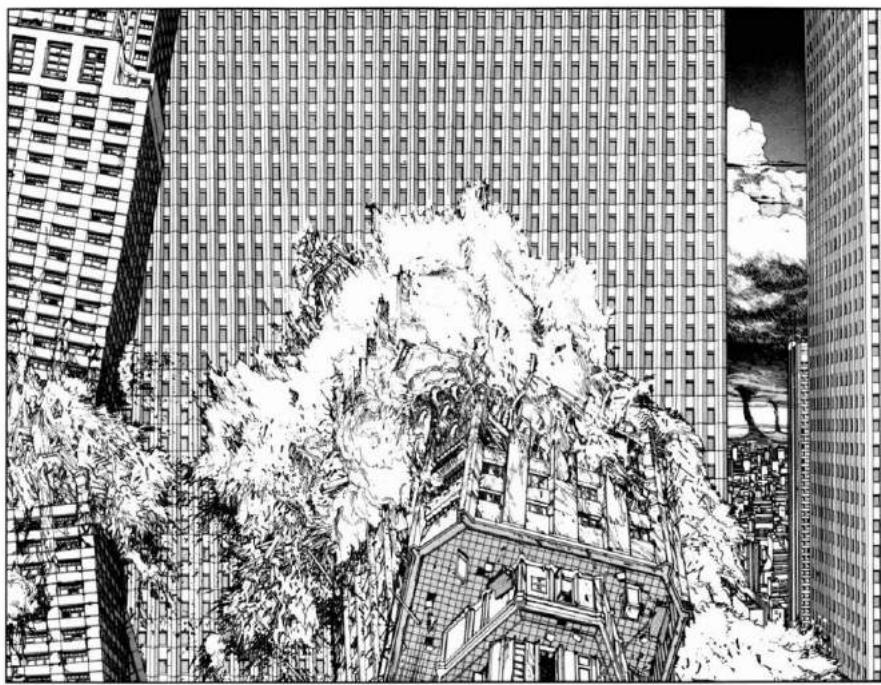


250

251

Fonte: acervo pessoal

Figura 60 OTOMO. 1982. pp. 258-259

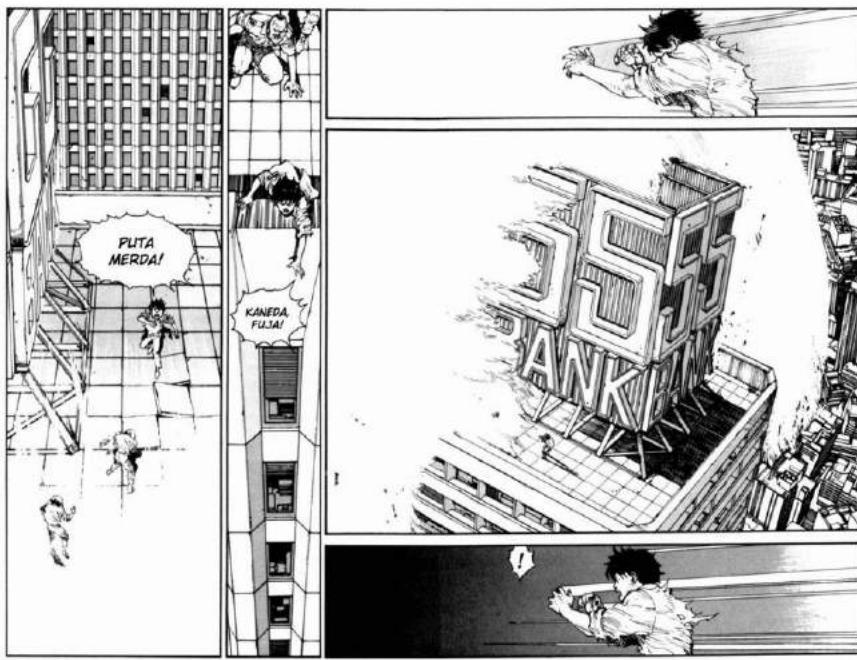


258

259

Fonte: acervo pessoal

Figura 61 OTOMO. 1982. pp. 254-255



254

255

Fonte: acervo pessoal

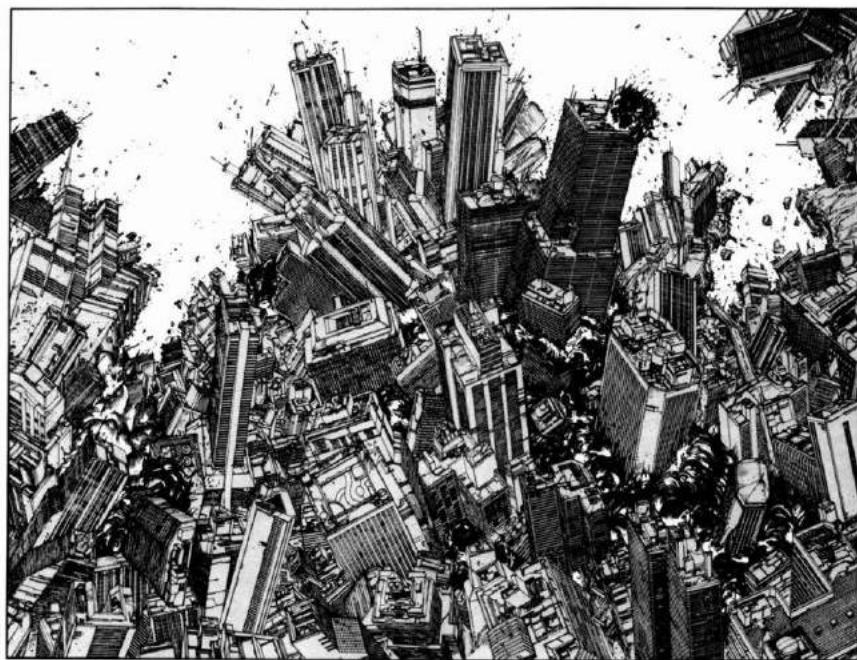
Figura 62 OTOMO. 1982. pp. 260



260

Fonte: acervo pessoal

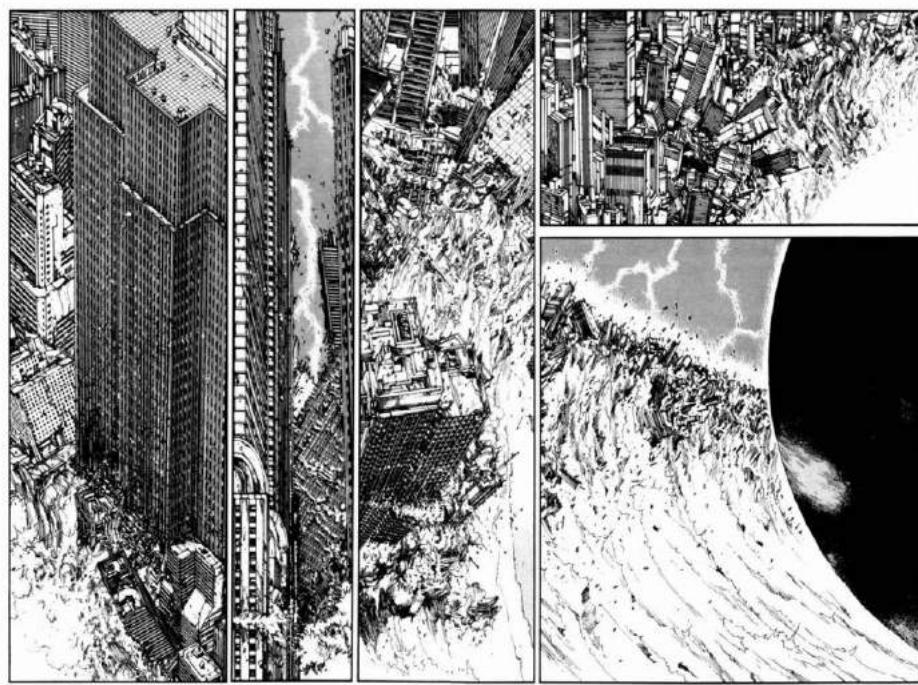
Figura 63 OTOMO. 1982. pp. 262-263



262 263

Fonte: acervo pessoal

Figura 64 OTOMO. 1982. pp. 264-265



264 265

Fonte: acervo pessoal

Figura 65 OTOMO. 1982. pp. 266-267



266

267

Fonte: acervo pessoal

Estes recortes do volume 3 de *Akira* são emblemáticos. A técnica hiper-realista de Otomo auxilia na violência gráfica proporcionada pela grande liberação de energia. No entanto, tantas páginas duplas separadas unicamente para esta sequência é algo a se considerar também. A espaço-topia empregada por Otomo, de tantas páginas e tantas páginas duplas não deve ser por acaso. Por mais que estejamos ainda no meio da coleção, ainda faltam 3 volumes para o encerramento, há aqui um clímax. Não somente um clímax narrativo, afinal o medo de que *Akira* pudesse despertar é recorrente na trama, mas há um clímax da expectativa.

O medo recorrente de um conflito nuclear que dizimasse o planeta terra é um elemento constante em obras de ficção durante o período de guerra fria, aproximadamente entre 1945 e 1991. Não é incomum vermos em obras de ficção referências a estas questões, como as origens de diversos personagens de quadrinhos por meio de radiação (O Incrível Hulk, Homem Aranha, Dr. Manhattan e etc.) e até mesmo personagens icônicos do cinema, como Godzilla ou mesmo subgêneros do terror, como o de zumbis,

em obras como *A Volta dos Mortos-Vivos* de 1985. O elemento atômico dentro da ficção é presente em várias narrativas e o medo, por consequência, é parte latente disto tudo.

Aqui esta expectativa é atendida. Katsuhiro Otomo não destrói Tóquio uma, mas duas vezes. Se a cidade, por si só, compunha a narrativa de Otomo, a sua destruição também o faz, por isto o autor emprega tanto espaço para isto. Por meio de suas páginas, Otomo não nos deixa escolha a não ser encararmos a destruição e cada detalhe de cada escombro é escancarado a quem lê. Se em Neo-Tóquio a destruição não deixa escapatória, a narrativa no quadrinho faz o mesmo. Não há como passar rápido as páginas para prosseguirmos. O ponto de parada é forçado e obrigatório: você verá destruição para onde quer que olhe, em Néo-Tóquio e nas páginas. Se o medo da destruição atômica era latente, apreensivo, incômodo, invasivo, Otomo fez aqui a destruição ser tanto quanto. Se imaginar o que ocorreria ao mundo caso uma guerra nuclear estourasse era assustador, ver por meios dos desenhos em *Akira* foi amedrontador à altura.

Talvez Otomo aqui em sua obra buscou uma representação gráfica mais explícita por conta do histórico japonês. Enquanto outros países envolvidos nas Grandes Guerras Mundiais e, posteriormente, na Guerra Fria não sofreram avarias diretas de armas de destruição em massa, como a Bomba Atômica, o Japão, por sua vez, sofreu dois ataques históricos: Hiroshima e Nagasaki. O medo da possibilidade para o público japonês talvez não fizesse tanto sentido quanto em outros contextos, como o contexto europeu e estadunidense. Otomo, possivelmente, pretendeu (re)impactar seu público por meio da exposição máxima à destruição atômica, representada por *Akira*, que também foi pensado como uma arma de guerra.

Quando Otomo inicia o capítulo 4, já após a destruição causada pela liberação de energia de *Akira*, ainda vemos a destruição, mas de uma outra forma. Ainda utilizando da assolação gráfica, o autor agora não mostra a cidade destruída, mas sim desmoronando. As estruturas físicas de Neo-Tóquio não resistem mais, mas a cidade em si, como último pilar da civilização, também recai sobre si mesma, desmoronando, como se gastasse as últimas energias para manter-se de pé. Em meio à destruição, alguns personagens ainda caminham, tentando encontrar lógica em meio ao caos. O momento é emblemático, porque ao mesmo tempo que a cidade rui, outra organização começa a estruturar-se: O Grande Império de Tóquio. Após o apocalipse nuclear, as figuras de *Akira* e *Tetsuo* reúnem alguns seguidores que tentam sobreviver sob promessas de curas milagrosas e proteção. As estruturas sociais também demonstram aqui uma decadência.

Figura 66 OTOMO. 1982. pp. 11



11

Fonte: acervo pessoal

Figura 67 OTOMO. 1982. pp. 14



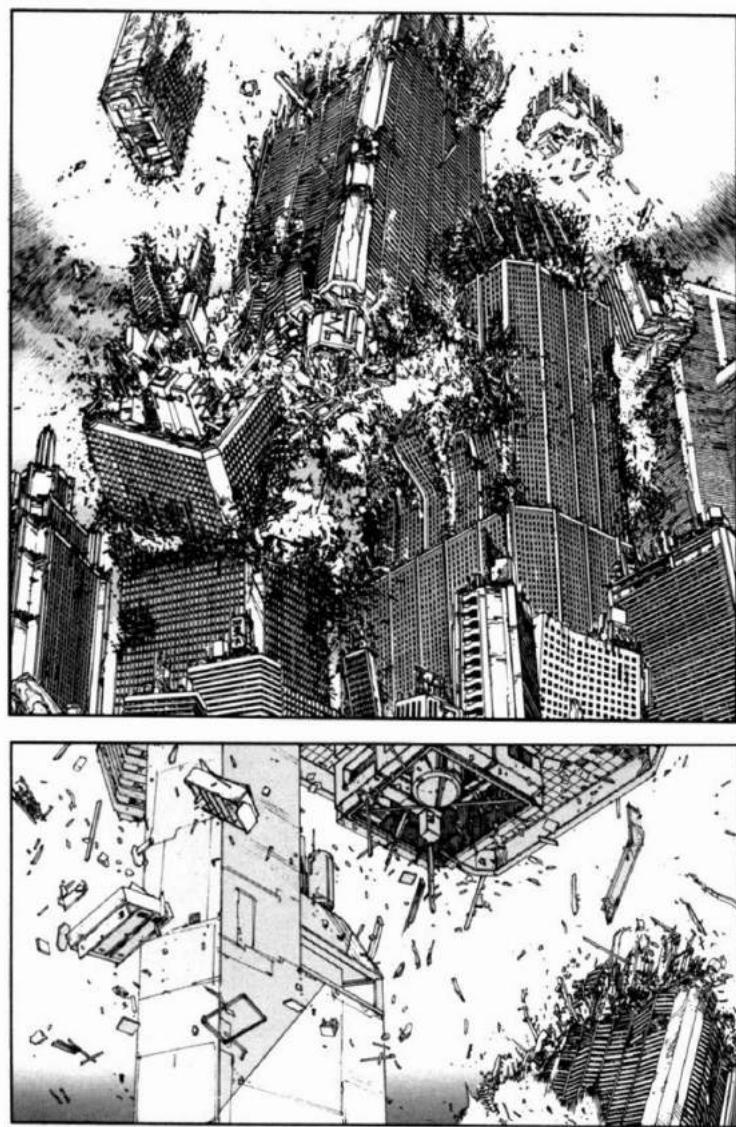
14

Fonte: acervo pessoal

Os volumes 4, 5 e 6 de Akira projetam a narrativa para um fim catastrófico. A crescente de destruição é evidente, e Otomo aqui alterna em prosseguir com o enredo de

Kaneda, Tetsuo e Akira, juntamente com os personagens mais secundários, e mostrar a constante degradação do ambiente urbano que um dia foi soberano em Neo-Tóquio. A destruição urbana é elemento narrativo do caos, mas também é usada para direcionar o leitor em uma pausa dramática. Quase como se estivessem em câmera lenta, estes painéis são carregados de movimento, como se estivéssemos afrente de uma grande força da natureza, incontrolável. Uma grande onda de concreto e cimento que engole o que cruzar seu caminho.

Figura 68 OTOMO. 1982. pp. 371

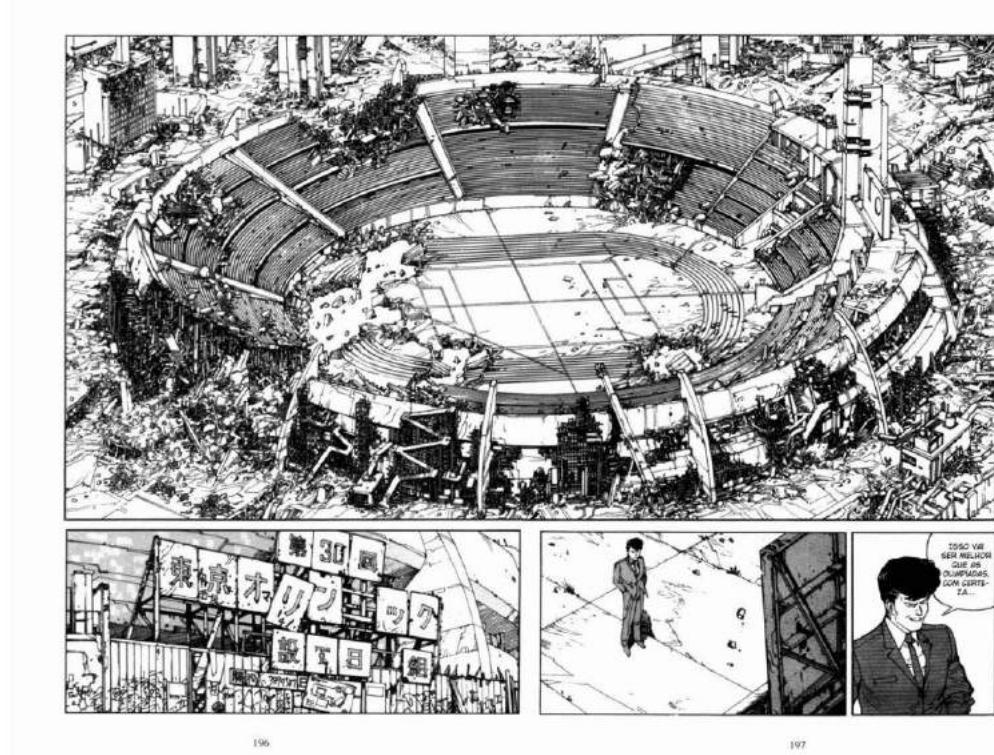


371

Fonte: acervo pessoal

Não somente a destruição, mas depois os escombros em calmaria são recursos narrativos, como nas páginas do volume 5 abaixo. As sequências destrutivas de Otomo são de tirar o fôlego e são intensificadas com os momentos de respiro, como na figura 65. Otomo aqui permite, portanto, que acompanhemos a destruição rápida e inevitável, mas também utiliza mais o espaço do quadro para que tenhamos noção mais ampla do que houve. A contemplação aqui é importante para entendermos a extensão dos estragos e do mundo reformulado após a tragédia: não há volta.

Figura 69 OTOMO. 1982. pp. 196-197



Fonte: acervo pessoal

Para o clímax e encerramento da história, Otomo reserva boa parte do volume final. Tetsuo já não usa mais as drogas que inibem seu poder e adquire não só uma força além, mas também compreensão. Aqui a história abraça mais a ficção científica, quase chegando no gênero fantasia. O cyberpunk passa a ser um pouco mais marginal, no entanto os embates filosóficos apresentados até aqui ganham formatos próprios. Aqui Tetsuo está pronto para seu processo de despertar, em todos os sentidos. Otomo cria uma atmosfera extremamente tensa para alavancar o ritmo da trama em um patamar que

poucos autores têm habilidade para fazer. Otomo nos mostra pelas imagens que algo imenso ocorrerá.

Figura 70 OTOMO.1982. pp. 218

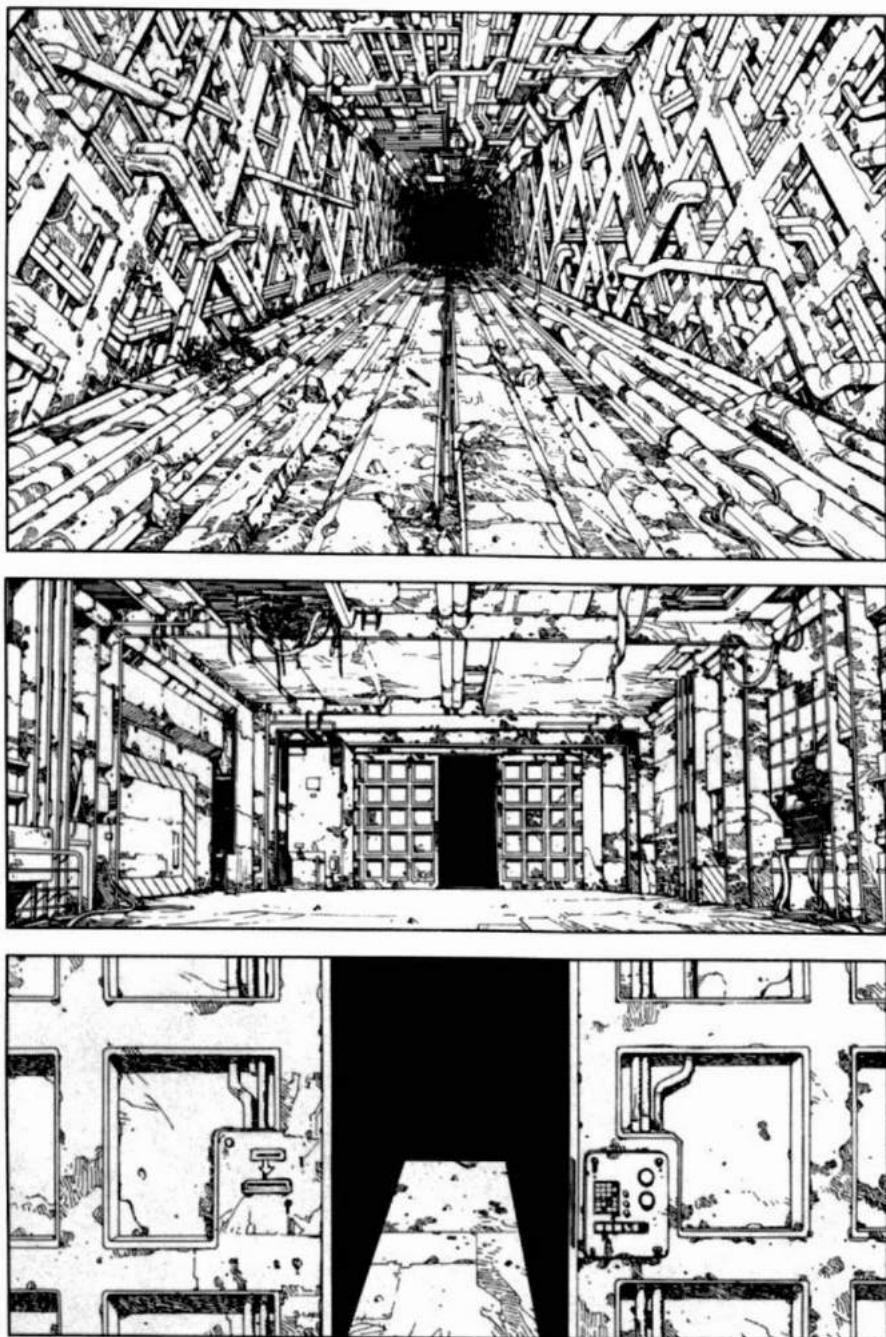
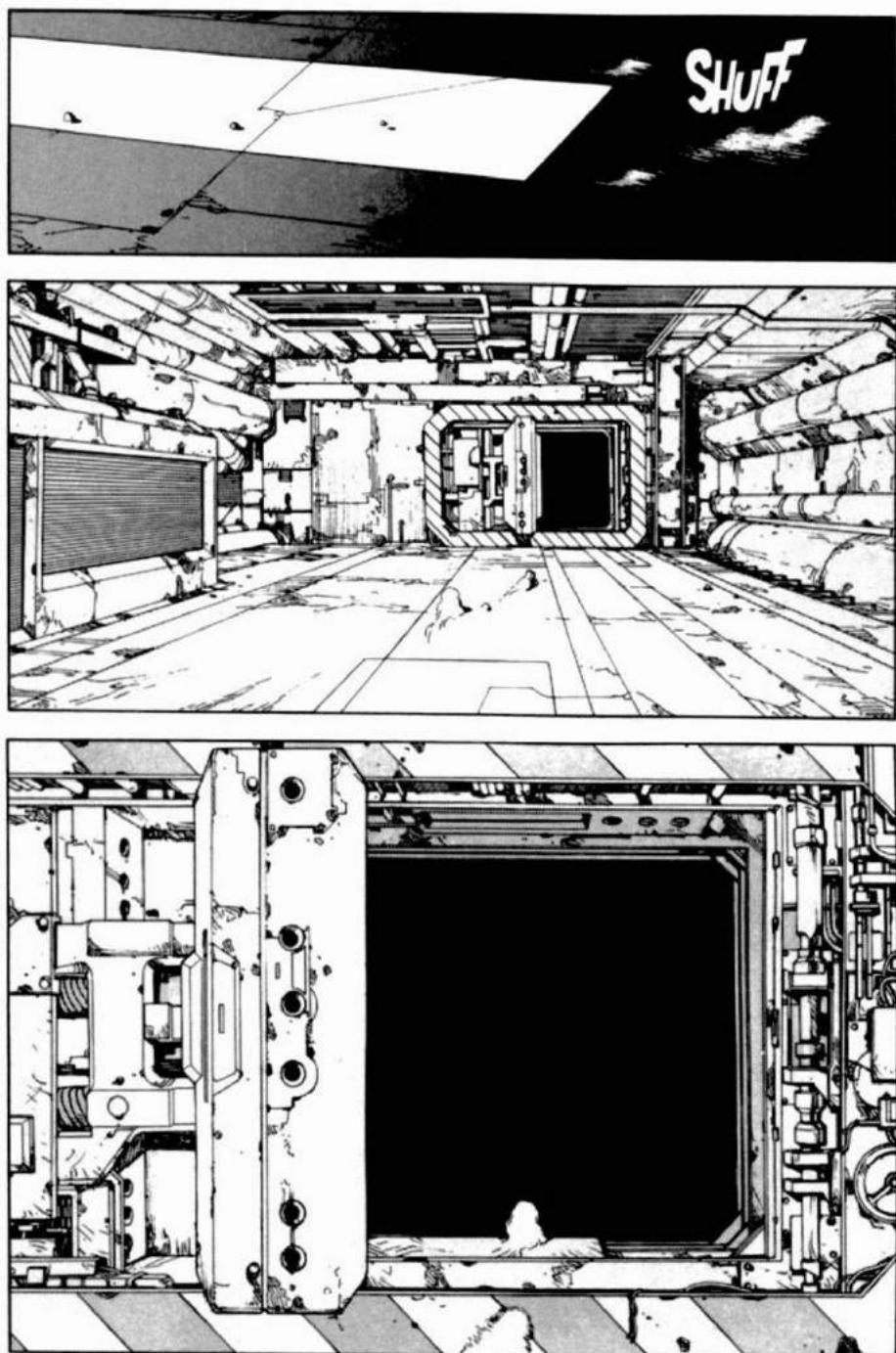


Figura 71 OTOMO.1982. pp. 219



219

Fonte: acervo pessoal

Figura 72 OTOMO, 1982. pp. 220



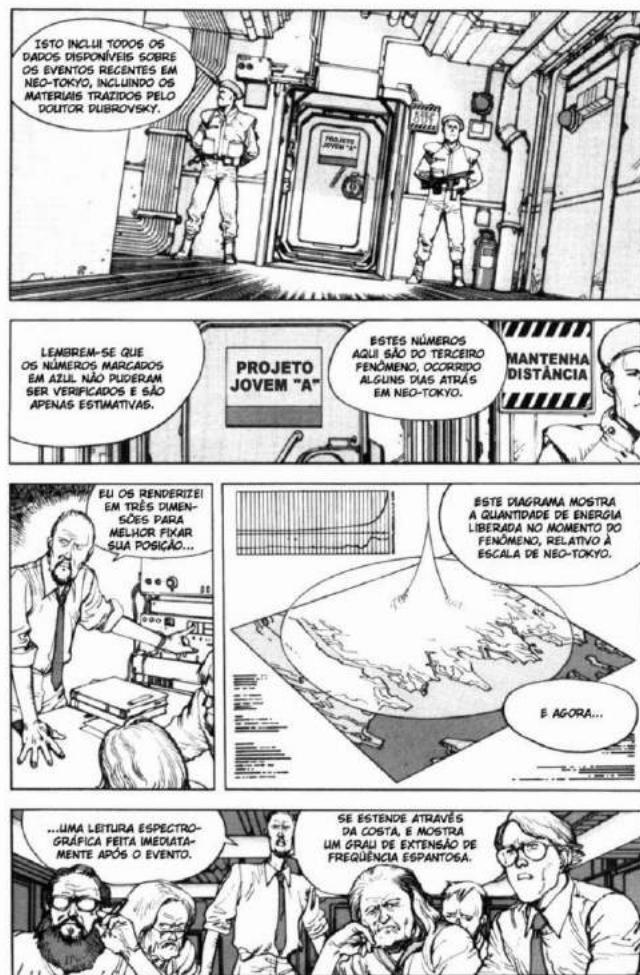
220

Fonte: acervo pessoal

A sequência nos leva ao subterrâneo, antiga câmara que aprisionava Akira, lentamente, cômodo por cômodo. Otomo nos guia, relembrando os acontecimentos que fizeram com que Akira fosse liberto, tendo quase dizimado Neo-Tóquio por inteira. Os conflitos de Tetsuo que o levaram a liberar a arma de destruição em massa mais mortífera da humanidade. Enquanto relembramos o que ocorreu naqueles corredores, temos tempo de pensar o que nos espera ao final dele: uma outra arma ainda mais imprevisível que Akira. No entanto Tetsuo agora está sem o efeito das drogas, está liberto também, renascendo sob a câmara de Akira, seu segundo momento de despertar.

Pensar neste momento como o renascimento de Tetsuo me parece apropriado, considerando a explicação dos cientistas no volume 5, nas figuras 69 e 70.

Figura 73 OTOMO, 1982. pp. 29



29

Fonte: acervo pessoal

Figura 74 OTOMO, 1982. pp. 29



30

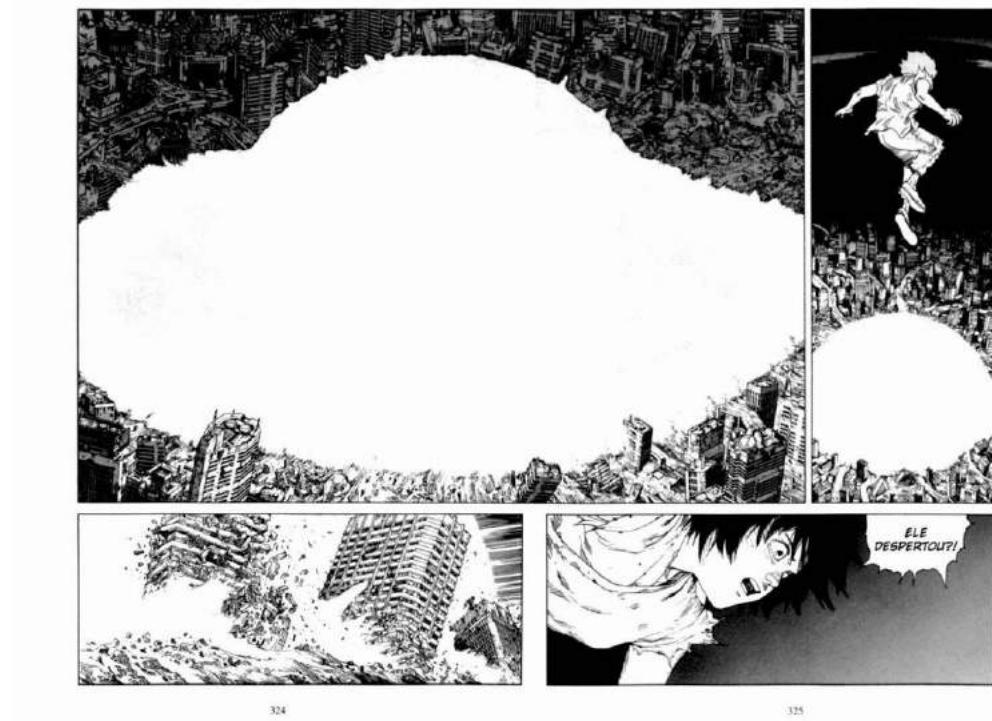
Fonte: acervo pessoal

A equipe de pesquisadores aqui trabalha em conjunto com o exército americano e outras nações. Para os cientistas a explosão recorrente da primeira reação de Tetsuo é equivalente a um pequeno Big Bang. É curioso que Otomo tenha dado esta roupagem científica às explosões de energia de Akira, e consequente a de Tetsuo no volume 4, que precede a sua segunda grande reação, já no volume 6.

Aqui podemos compreender Tetsuo e seu momento revelador, de parar com o uso das drogas inibidoras, como um renascimento no sentido da catarse explosiva após lidar com seus poderes abrangendo, mas também, considerando as explicações científicas como literalmente uma (re)criação de um universo novo.

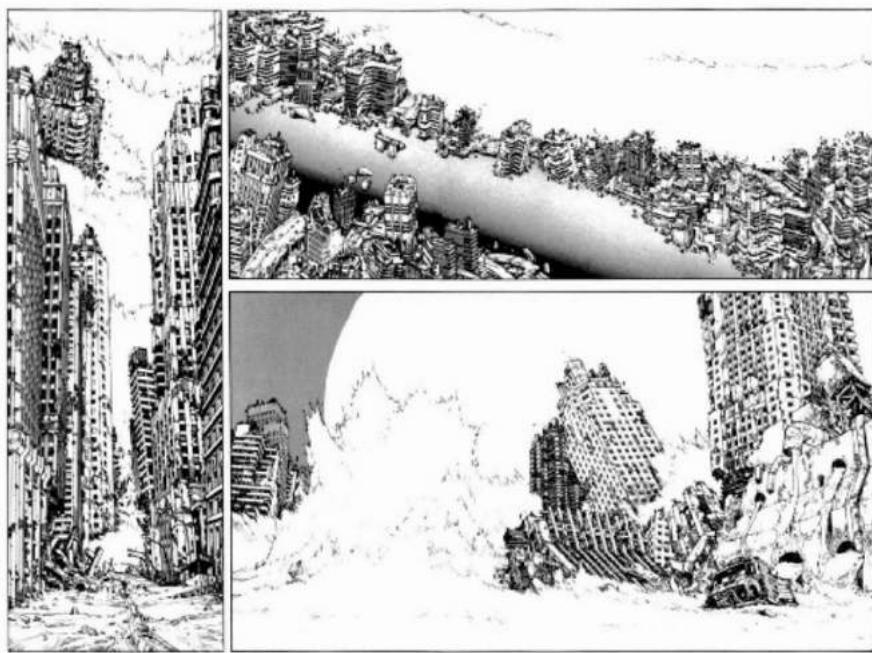
Por fim, o momento chave é novamente apresentado por meio de uma sequência ainda mais colossal que as anteriores. Otomo novamente reserva uma sequência destrutiva plástica. Tetsuo em seu momento final já não consegue controlar o poder que abriga, seu corpo se esgarça e sua energia simplesmente expande-se continuamente, enquanto Akira procura contê-lo, tentando absorver a força da natureza que tornou-se Tetsuo.

Figura 75 OTOMO, 1982. pp. 324-325



Fonte: acervo pessoal

Figura 76 OTOMO, 1982. pp. 326-327



326 327

Fonte: acervo pessoal

Figura 77 OTOMO, 1982. pp. 332-333



332 333

Fonte: acervo pessoal

Figura 78 OTOMO, 1982. pp. 372-373

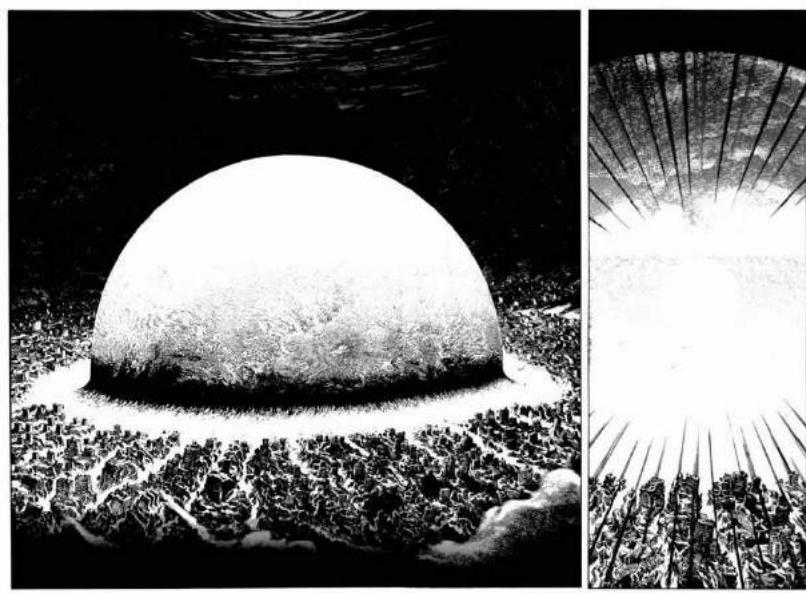


372

373

Fonte: acervo pessoal

Figura 79 OTOMO, 1982. pp. 382-383

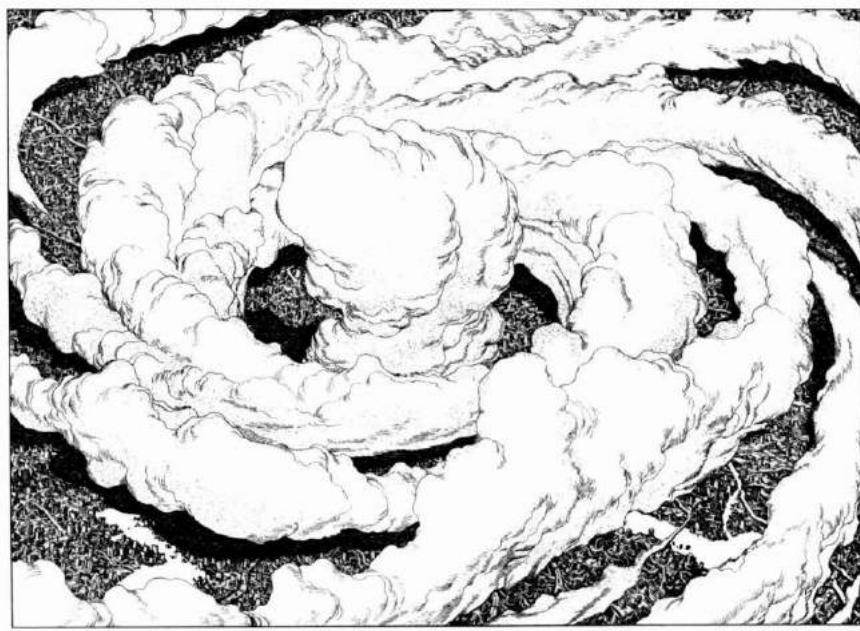


382

383

Fonte: acervo pessoal

Figura 80 OTOMO, 1982. pp. 386-387

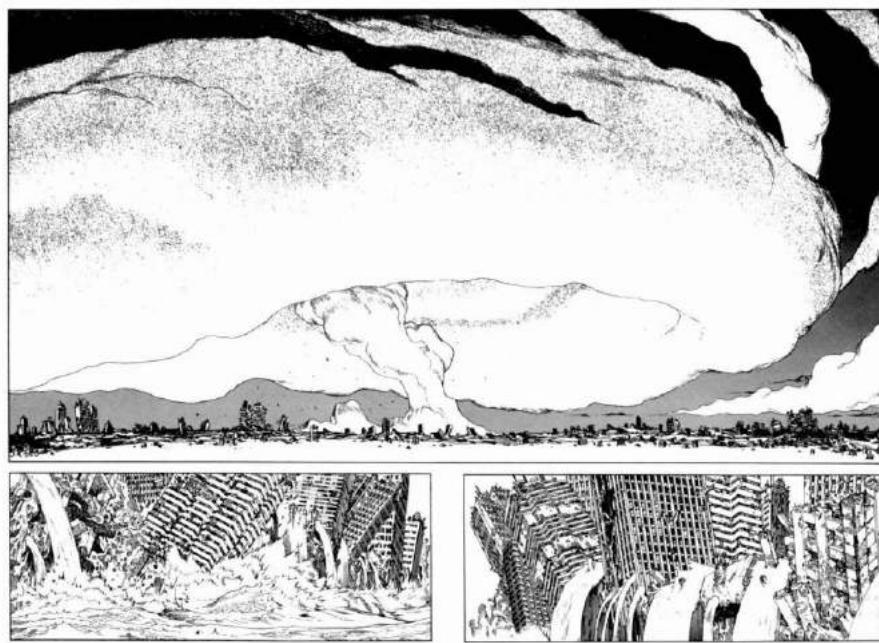


386

387

Fonte: acervo pessoal

Figura 81 OTOMO, 1982. pp. 388-389



388

389

Fonte: acervo pessoal

Até o momento, a forma como Otomo trabalha o poder atômico é recorrente na forma da esfera negra, mas aqui, no fim, ele preferiu o uso de um ícone mais clássico, o cogumelo de fumaça, nas figuras 76 e 77. Proposital ou não, me parece que aqui houve a intenção de conectar mais intimamente ficção e realidade. Enquanto antes, a destruição em massa possuía uma identidade própria dentro do universo de Akira, aqui ao fim, o flerte parece trazer o leitor um pouco para a realidade, para impactar no sentido de que a obra como um todo não surgiu do nada, suas referências têm origens no mundo real.

Akira inicia de uma maneira mais próxima do realismo para ao longo de sua trama dialogar com espiritualidade, ficção científica e mesmo extração científica. Este final fantasioso talvez implica na imaginação de Otomo sobre seu presente e um futuro incerto. De que o futuro frente ao desenvolvimento de tantas armas de destruição em massa pudesse ter qualquer forma, mesmo as mais irreais.

O fim de Akira me parece mais otimista do que obras cyberpunk no geral. A estética e a crítica social presente no cyberpunk comumente jogam as tramas de suas obras de ficção em um clima desesperançoso, no entanto, Akira promove um final que é um novo começo, o que faz sentido considerando as diversas alegorias de despertar e renascimento presentes em Akira e Tetsuo.

Após a destruição de Neo-Tóquio, as forças de paz das nações unidas intervêm em solo nipônico, procurando sobreviventes e distribuindo ajuda humanitária, na figura 78. Por mais que o grupo de Kaneda aceite a ajuda, as forças são logo despachadas. O momento é interessante, no sentido de que Kaneda aqui, possivelmente, representa este espírito renovado forçadamente, graficamente simbolizado pelas constantes explosões e destruições. Kaneda enquanto jovem, carrega o sentimento de uma nação procurando encontrar-se após uma grande tragédia, uma nação que intenta projetar-se como soberana. A interpretação é muito significativa, considerando o Japão como uma nação com cicatrizes profundas dos conflitos da Segunda Guerra Mundial, tendo um desdobramento histórico peculiar durante a Guerra Fria.

Figura 82 OTOMO, 1982. pp. 421



421

Fonte: acervo pessoal

152

Reforçando a ideia, a cidade de Neo-Tóquio, antes completamente destruída, aqui aparece como um elemento resistente, na figura 79, quebrado, destroçado, mas ainda de pé, enquanto Kaneda e seus amigos motoqueiros andam em direção ao horizonte, pequenos em meio à criatura renascida. Londero contribui para pensarmos este último painel de Akira, também, como um momento de renascimento em muitos aspectos.

Não podemos esquecer que a própria ficção cyberpunk, ao representar cidades sujas e decadentes dominadas por arcologias, também contribui para esse espetáculo da mídia. Entretanto, se ao longo de Akira nos deparamos com tais representações, não devemos nos surpreender com a glorificação da cidade apresentada nas duas últimas páginas da série onde uma luz (divina?) banha os imensos arranha-céus. A representação minúscula dos motoqueiros neste cenário urbano gigantesco nos lembra aquelas pinturas do Romantismo alemão – Monge à beira-mar (1809), Manhã (1821) e demais obras de Friedrich – que retratam a insignificância do homem diante da Natureza. Mas aqui, como na ficção cyberpunk em geral, a cidade torna-se a Natureza (...) Portanto, mesmo as representações positivas da cidade cumprem uma função ideológica. (LONDERO. 2008. Pp. 7)

Akira é um quadrinho multitemático. Por meio de seus 6 volumes, o professor/a tem a possibilidade de abordar diversas áreas do conhecimento de história com seus estudantes. O período da Guerra Fria, com suas décadas e décadas, é também vasto no sentido da abordagem. É possível que se analise o período focando em seus desdobramentos em países específicos, por meio da manifestação cultural, por seu aspecto militar, político, social e assim por diante. Akira é outra forma que aglutina determinados sentimentos e pensamentos característicos deste período. Carrega diversos elementos históricos próprios do tempo que é inserido, o que o torna uma ferramenta rica para ser trabalhada em um contexto de ensino de história. Abre-se aqui a possibilidade de se entender o papel militar dentro do contexto japonês, ou a percepção de Otomo deste papel, a questão do medo do conflito nuclear, da possibilidade de um apocalipse atômico e de como isto tem poder de afetar a população civil, dos seres humanos usados como experimentos científicos e dos próprios desdobramentos típicos do contexto japonês, como a ocupação pós-guerra, reestruturação social na metade do século e assim por diante. Todas estas possibilidades, ou abrem espaço para que temáticas já comuns ao currículo sejam trabalhadas, ou que o colega professor/a tenha a oportunidade de abordar tópicos atípicos, que podem enriquecer a perspectiva sobre alguns momentos da história.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entrei na graduação em 2011, logo após terminar o ensino médio. Como muitos colegas que recém ingressam no curso de graduação de história, eu também não me via lecionando no futuro. Por trás desta lógica está o desprestígio da classe docente, a má remuneração e reconhecimento e a visão de que professores muitas vezes lidam com moleques enrenqueiros de pais que não lhes dão a educação devida. Em parte, não dá pra negar que o chão de sala de aula é duro e cobra caro da saúde e estabilidade emocional dos professores e professoras, no entanto, é nele que ocorrem os momentos mais gratificantes. Com o tempo passei a rejeitar alguns destes rótulos à profissão e hoje afirmo que os maiores problemas dos professores não ocorrem dentro de sala de aula, mas sim nas estruturas sociais e políticas que a cercam. Mas isto é um debate mais profundo, para um outro momento. O fato é que me encontrei como docente ao longo do caminho, bem diferente da ideia de vocação que muitas vezes é atribuída à escolha da profissão. Na verdade, fui um jovem que pouco tinha jeito para uma profissão docente: tímido e pouco ousado. Graças a meus professores e professoras, pude me tornar uma versão melhor de mim enquanto historiador, professor, teórico de quadrinhos e mesmo como pessoa. Mas isto também é um debate mais profundo para outro momento.

Alan Moore no documentário *The Mindscape of Alan Moore*, se autoproclama um mago. Para o escritor inglês, um dos maiores nomes da história dos quadrinhos, um mago profere palavras e por meio delas altera a consciência e a realidade, alcançando as pessoas. A fala me impacta como leitor de quadrinhos, mas também como professor. Pois como eu fui tocado pela magia evocada por meus professores e professoras, pretendo impactar meus estudantes. Não no sentido de enfeitiçá-los, mas de possibilitar a alteração da percepção da realidade que os cercam, como foi feito comigo. Se ser um mago em nossa sociedade é um ofício desprestigiado, talvez haja um problema em nossa sociedade e não no ofício. A história para mim teve essa importância e hoje é o que me move como docente. Portanto, por mais que haja uma constante difamação e desvalorização da classe docente, não me vejo atuando em outras trincheiras. O ProfHistória possibilitou reacender essa chama que eventualmente oscila frente aos desafios de um país onde os professores e professoras sangram cada dia.

Estas circunstâncias da docência me impulsionaram a pensar em uma proposição didática. Ainda me vejo como um profissional com pouca experiência de chão de sala, lecionando desde 2016, sendo geralmente o mais novo nas escolas que atuei. Neste

sentido, pude presenciar muitos colegas, por mais experientes que fossem, atolados em trabalho excessivo e o pouco incentivo a uma formação continuada. Estas situações me instigaram a pensar em como meus colegas poderiam arranjar tempo e energia para renovarem suas metodologias em meio ao caos pedagógico do dia-dia?

Unindo estas reflexões, juntamente com a ideia de se trabalhar linguagens outras, a proposta metodológica pareceu reunir meus anseios e intenções de contribuição ao mundo da educação em história. A ideia tem duas frentes, de buscar apresentar uma metodologia histórico-semiológica, reforçando o coro de que os quadrinhos documentos não são ilustrações da história, mas sim ferramentas para crivo do historiador, e de oferecer ao professor uma mão amiga, um início com mais cartas na manga, para que o colega docente possa ter um início menos traumático no universo da teoria de quadrinhos. Pensando nisto, nem sempre as dissertações alcançam o público que esperam, portanto, o minidocumentário lançado ao YouTube dá um fôlego a mais para tocar quem por ventura se interessar pela proposta.

Ao longo da construção da proposta senti ainda mais a relevância de um diálogo com estes termos aos colegas professores e professoras. Pois, mesmo empregando um grande esforço de equilibrar narrativa visual e análise histórica, por vezes me via pecando ao ignorar determinados recursos visuais em detrimento da leitura do texto ou do contexto histórico. Retomar ao campo metodológico para reflexão possibilitou-me prestar mais atenção a estes detalhes, afinal propor muitas vezes é mais simples do que aplicar de fato. Ainda neste segmento, pude também atualizar algumas leituras, como mencionado na introdução desta dissertação. A insatisfação nem sempre é um sentimento ruim dentro da pesquisa, pois ela nos move à renovação. Assim que finalizei meu TCC pela UFSC, olhei com insatisfação meu trabalho, este incômodo pode ser mitigado com a adição de novas perspectivas durante o mestrado.

A reflexão toda de como os quadrinhos podem comunicar determinadas características de seu tempo e que elementos podemos nos atentar ao lê-los como peças históricas de significação também contribuiu para que eu, enquanto historiador, professor de história e teórico de quadrinhos pudesse refletir sobre outras peças de significação como filmes, séries de TV, livros, pinturas e etc. Acredito que esta reflexão também tem potência de atingir os estudantes, no sentido de que eles olhem as produções que os cercam como peças além do óbvio, do superficial, para mim uma das maiores contribuições da História na formação intelectual e cidadã do estudante.

Espero profundamente que o minidocumentário possa alcançar os colegas docentes que realmente sentem-se desamparados ao tentar inovar em suas abordagens em sala de aula. Quando lecionei a minicurso sobre quadrinhos como fonte e ferramenta pedagógica, já mencionado, senti esta demanda em meus colegas. Imagino que muitos outros, tanto professores mais novos, que já são leitores ávidos da mídia, quanto colegas mais experientes, que ainda sentem o ímpeto de revirar suas abordagens, sentem que se tiverem um ponto de início auxiliado por um de seus pares, poderiam ter uma chance de êxito maior em sua empreitada. Se eu puder contribuir para este êxito, seja lá o que consideram como êxito, sinto que cumprirei o objetivo estipulado ao início do planejamento desta dissertação.

## 7 REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana da Rosa. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do Cyberpunk – Do romantismo gótico às subculturas, comunicação e cibercultura em Philip K. Dick.* Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2005.

AMARAL, Adriana da Rosa. *Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. Os conceitos de cyberpunk e sua disseminação na comunicação e na cibercultura.* Rio de Janeiro. Vol. 1, n° 3. P. 1-17. Jul 2006. UNIrevista.

BLADE RUNNER – THE DIRECTOR'S CUT. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deelye Ridley Scott. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmose outros. Warner Bros, 1991. 1 DVD (117 min.), som, color. 35 mm.

Brasil, Ministério da Educação. (2017). Base Nacional Comum Curricular: Terceira versão. Recuperado de [www.encurtador.com.br/dAHN9](http://www.encurtador.com.br/dAHN9)

CAFAGGI, Lu. CAFAGGI, Vitor. Turma da Mônica: Laços. Barueri. Panini. 2013.

CAIMI, Flávia Eloisa. História escolar e memória coletiva: como se ensina? Como se aprende? In: MAGALHÃES, Marcelo; ROCHA, Helenice; CONTIJO, Rebeca. (org.). A escrita da história escolar: memória e historiografia. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. p. 65-79.

CARDOSO, Oldimar. Didática da História. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (coord.). *Dicionário de Ensino de História.* Rio de Janeiro: FGV, 2019

D'SALETE, Marcelo. *Angola Janga: uma história de Palmares.* São Paulo. Veneta. 2017.

DYENS, Ollivier. *Metal and flesh. The evolution of man: technology takes over.* Cambridge: MIT Press, 2001.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial* de Will Eisner/escrito e ilustrado pelo autor; tradução: Luís Carlos Borges, -- 1<sup>a</sup>. – São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas* de Will Eisner/escrito e ilustrado pelo autor; tradução: Leandro Luigi Del Manto, -- 2<sup>a</sup>. – São Paulo: Devir, 2008.

FANON, Frantz. Sobre a violência. In: \_\_\_\_\_. *Os Condenados da Terra*. 1ª reimpressão. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2005.

FREIRE, Paulo. *Ação cultural para a liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

GINZBURG, Carlo. “Seu país precisa de você”. Um estudo de caso em iconografia política. In: *Medo, reverência, terror: quatro ensaios de iconografia política*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. 1ª ed. Nova Iguaçu. Marsupial. 2015.

HUNT, Lynn. *History: Why It Matters*. Why It Matters. Cambridge, Medford, MA, Polity, 2018.

IGLESIA, Martin de la. *Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?* Institute of European Art History. Heidelberg. v. 7. p. 1-13, 2018.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Tradução: Bernardo Leitão. 5ª edição. Campinas SP: Editora da Unicamp. 2003.

LONDERO, Rodolfo Rorato. *A ficção cyberpunk em outras mídias: uma análise de Akira e Cidade Cyber*. São Paulo. XI Congresso Internacional da ABRALIC Tessituras, Interações, Convergências. 2008.

MAUAD, Ana Maria. Através da imagem: fotografia e história interfaces. *Tempo*, Rio de Janeiro, vol. 1, n °. 2, 1996, p. 73-98.

MESQUITA, Erika. *Clovis Moura: uma visão crítica da história social brasileira*. 2002. 204 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP.

MONTEIRO, Ana Maria F. da C.; PENNA, Fernando A. Ensino de história: saberes em lugar de fronteira. *Educação e Realidade*, v. 36, p. 191-211, 2011.

MUANIS, Felipe de Castro. *Os Limites Históricos do Quadrinhos Documental*. XXVIII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 11 a 14 de junho de 2019.

MURAKAMI, Takashi. *Stargazing Dog*. New York. NBM Publishing. 2011.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira*. São Paulo. JBC. 2017.

PAULILO. André Luíz. Os manuais do professor como fonte de pesquisa. *História: Questões & Debates*, Curitiba, n. 56, p. 181-206, jan./jun. 2012. Editora UFPR.

PINTO, Arthur Gibson Pereira. *Super-heróis e ensino de História: Guia Visual para o uso de filmes da Marvel e DC em sala de aula*. 63 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2018

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Traduzido por Gisele Rosa. São Paulo. Peirópolis. 2018.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo. Editora Contexto, 2010.

ROSS, Alex. WAID, Mark. O Reino do Amanhã. Barueri. Panini. 2013.

RUSEN, Jorn. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. *Práxis educativa*. Ponta Grossa, v.1, n.2, p. 07 - 16. 2006

SAID, Edward. “*Traveling Theory Reconsidered*”. *Reflections on Exile and Other Essays*. Cambridge, MA: Harvard University Press, (1994), 2002. Traduzido por Manuela Ribeiro Sanches.