

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM INSTRUMENTO POSSÍVEL E NECESSÁRIO

COMIC BOOKS: A POSSIBLE & NECESSARY INSTRUMENT

Amanda Cristina Amorim Silva Neves

Doutoranda em História pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Resumo: As Histórias em Quadrinhos sempre estiveram presente no cotidiano dos alunos, professores e sociedade em geral como um mecanismo de entretenimento e ferramenta de contato com a leitura na primeira infância. O caráter divertido dos desenhos em quadrinhos traçou um caminho que as manteve afastada das paredes da escola por muito tempo. Todavia, as reformas da BNCC e a possibilidade de inserção de novas ferramentas no ambiente pedagógico trouxeram as HQs para dentro dos livros didáticos através das tirinhas e geralmente trabalhada na disciplina de Português. Nesse artigo, discutimos a contribuição desse instrumento nas aulas de História, com foco nas aulas de antiguidade romana e como essa seria um contributo para compreensão de um conteúdo que muitas vezes é visto como distante da realidade do alunado.

Palavras-chave: Ensino, História, Antiguidade, Quadrinhos, Roma.

51

Abstract: Comics have always been present in the daily lives of students, teachers and society in general as an entertainment mechanism and a contact tool with early childhood reading. The amusing character of the comic books traced a path that kept them away from the school walls for a long time. However, the reforms of the BNCC and the possibility of inserting new tools in the pedagogical environment brought the comic books into textbooks through comic strips and generally worked in the Portuguese discipline. In this article, we discuss the contribution of this instrument in History classes, focusing on seniority classes and how this would be a contribution to the understanding of a content that is often seen as distant from the students' reality.

Keywords: Teaching, History, Antiquity, Comics, Rome.

Introdução

A humanidade sempre demonstrou uma espécie de fascínio por imagens, elas estão na vida do ser humano ainda nos tempos da caverna e chegam até hoje nas mais diversas formas, tais como pinturas, desenhos, fotos, entre outros. As imagens têm um potencial imenso no que se referem à transmissão de conteúdo, comunicação coletiva e ensino de alguma atividade. O mundo em que

vivemos tem como uma das características a alcunha de “Sociedade da Imagem”⁵, somos pessoas acostumadas a ler o mundo através da ferramenta visual, sendo essa uma condição irrevogável no diálogo de qualquer essência a humanidade da pós-modernidade que está condicionado a trabalhar as informações dessa forma.

Histórias em quadrinho, ou simplesmente HQs, estão presentes na humanidade há mais tempo que o imaginável, sobretudo quando percebemos que o intuito desse tipo de produção durante um denominado período foi representar um acontecimento. Partindo desse ponto, é considerado “um dos mais difundidos e populares meios de fabulação visual do planeta” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 9). Nesse sentido, podemos associar a origem desse tipo de produção com as pinturas rupestres⁶, que contam história há 35 mil anos. Ainda na Pré-História, o homem primitivo “transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos” (VERGUEIRO, 2012a, p.8).

⁵ Para Michel Maffesoli, a sociedade da imagem demarca o fim do individualismo e o nascimento da sociedade tribal caracterizada pela convergência entre práticas arcaicas e desenvolvimento tecnológico. A imagem tem função gregária, gera laço social, cria microgrupos transitórios, efêmeros, protagonizados por “personas” que fazem da vida uma sucessão de instantes eternos fundamentados no prazer. A imagem não é o conteúdo que forma uma nova sociedade, mas o elemento que promove a socialidade, o reencantamento do mundo. (TONIN, 2008, p.18)

⁶ Chamamos de arte rupestre as criações artísticas feitas em rochas durante a Pré-História. Elas podem ser categorizadas em pintura rupestre e gravura rupestre. Os achados mais antigos desse tipo de arte datam do período Paleolítico Superior (aproximadamente 40.000 a.C.). Também foram encontrados exemplos de manifestações artísticas europeias ou pré-colombianas da época do Neolítico (de até 8.000 a.C.). Essas imagens podem ser vistas em todos os continentes e provavelmente surgiram após o aparecimento de objetos artísticos móveis, como utensílios e esculturas em pedras, ossos, chifres, etc.



Figura 1: Figuras humanas, algumas representadas em cor mais clara, outras em cor mais escura, em pintura rupestre encontrada em Tassili n'Ajjer. Crédito: Patrick Gruban/Fonte: Wikimedia

A humanidade é visual, que tem sua atenção retida em imagens desde os tempos remotos onde viviam em cavernas e costumeiramente retratavam seu cotidiano e rotina como já citamos. As imagens veiculam informações através de códigos e são veículos de tradição⁷, memória⁸ e cultura⁹. Ainda traçando essa “linha temporal”, vemos também no Egito esse tipo de representação cotidiana por meio das pinturas que traziam imagens sobre acontecimentos daquele povo. Ainda na antiguidade podemos atrelar os vasos e cerâmicas gregos como uma espécie de arte que produz

⁷ Eric Hobsbawm menciona a “tradição inventada”. Inventar tradições significa criar rituais e regras que busquem traçar uma continuidade com o passado, criando uma memória que funciona como um estoque de lembranças. Nem tudo que a “tradição inventada” abarca é realmente passado; várias de suas manifestações são recentes, mas surgem para as pessoas como algo há muito existente.

⁸ No Dicionário Básico de Filosofia Japiassú e Marcondes afirmam: “A memória pode ser entendida como a capacidade de relacionar um evento atual com um evento passado do mesmo tipo, portanto com uma capacidade de evocar o passado através do presente” (JAPIASSÚ & MARCONDES, 2006, p.183-184).

⁹ Tomando em seu amplo sentido etnográfico [cultura] é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade (apud Laraia, 2006, p.25).

uma narrativa, que conta uma história do período e que inclusive demonstra e traz com bastante significado a ideia do que seria um herói.



Figura 2: Detalhe de uma das pinturas murais encontradas no Ministério de Antiguidades do Egito



Figura 3: Vaso grego pintado com técnica de "figuras vermelhas"

Narrar fatos, histórias heroicas, o cotidiano ou lendas de um povo podem ser datadas, portanto, desde a antiguidade. As histórias em quadrinhos podem e devem ser consideradas uma arte que ganha papel de destaque ao longo do tempo nas sociedades. Remonta-se ao século XVII a primeira obra em quadrinhos que fora produzida, em terras inglesas. Em meados do século XIX, o mundo foi palco de várias mudanças na produção de arte e papel, o advento da máquina de prensa a vapor traz então a produção do que conhecemos atualmente como história em quadrinhos. Com a prensa a vapor esse tipo de arte começa a ter um alcance muito maior e chega ao mais diversos públicos.

As HQs ganham um espaço maior ainda quando temos mais uma criação humana que seria o papel-jornal, esse papel tornaria a impressão dessas histórias mais baratas e tornaria os quadrinhos mais acessíveis, sendo difundidos pelos mais diversos gêneros literários e registrando seu “boom” durante o século XX nos Estados Unidos no período da Grande Depressão de 1929.¹⁰

As HQs são “[...] obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor (REZENDE, 2009, p. 126)

¹⁰ A Crise de 1929, também conhecida como Grande Depressão, foi uma forte recessão econômica que atingiu o capitalismo internacional no final da década de 1920. Marcou a decadência do liberalismo econômico, naquele momento, e teve como causas a superprodução e especulação financeira.

Destaca-se o papel fundamental da imprensa e impressos literários na divulgação desse formato de arte, que teve um papel bastante significativo na formação cultural do que se entende por civilização moderna e ainda hoje tem sua importância em opiniões contemporâneas. Nesse momento da história, vemos as HQs ganharem uma nova função social que seria a do entretenimento, a busca por um clima de menos hostilidade e desesperança faz a produção dessas histórias ganharem personagens que ficariam famosos em todo o mundo, os super heróis, geralmente combatendo problemas que assolavam a humanidade, percorrendo inclusive o imaginário da guerra com vilões ligados ao nazismo.



Figura 4: Fonte: Capitão América, as primeiras Histórias, 1991

Essa fase é tão importante que ficou conhecida como a “Idade de Ouro” dos quadrinhos, pois nesse momento as discussões abordadas naquelas páginas já conhecidas do público ganham as mais diversas temáticas, para além do caráter salvador no contexto de guerra trazido pelo Capitão América, por exemplo, como vemos na imagem acima.

Durante a década de 50, as histórias em quadrinhos ganham um teor filosófico e questionador e até mesmo existencialista. Surgem nos gibis personagens da turma do Charlie Brown e levam aos jornais mais que tirinhas humorísticas, vemos a inserção da chamada contracultura e a promoção de contestação dos valores ditos tradicionais. Surgindo assim personagens como Mafalda, na Argentina.

A década de 80 traz ao mundo das histórias em quadrinhos personagens pautados em mundo bem mais obscuro e atentos a problemas sociais que tem como resultado violência urbana e pobreza social, tais como Batman e Watchmen. No Brasil esse movimento é amplamente representado pelas produções de Angeli, Laerte e Glauco.

Nesse sentido, percebemos o quanto as histórias em quadrinhos participam do dia a dia das pessoas ao longo dos tempos, sendo instrumento de diversão e até mesmo de auxílio ao ensino aprendizagem, principalmente quando a tecnologia ainda não estava presente em nossos lares. Diversas gerações tinham nos gibis seu principal refúgio durante a infância, adolescência e até mesmo já adultos. Isso foi bastante possível pela difusão de heróis criados por empresas como a DC Comics¹¹ e Marvel Comics¹² e também pelos personagens tão conhecidos da Turma da Mônica.

Na década de 90 nota-se o crescimento vertiginoso da venda dos quadrinhos, da chegada as livrarias, bancas de revista e inclusive vê uma nova forma de produção oriunda das terras japonesas, que são os mangás. Esse tipo de HQ teve uma aceitação enorme e entrou no mercado internacional com bastante força e traz uma nova concepção de contar histórias no formato de quadrinhos.

No contexto brasileiro, temos como vanguarda o artista Manuel de Araújo Porto-Alegre, que teve como trabalho inicial arte produzida em litografia¹³ e deu origem à primeira sátira conhecida no país e à primeira revista do contexto humorístico do país. Já no ano de 1905 temos o

¹¹ DC Comics é uma das maiores companhias de história em quadrinhos e mídias relacionadas. Ela é a editora de revistas como "Batman", "Superman", "Mulher Maravilha", "Flash", "Aquaman".

¹² Marvel Comics é uma editora americana de histórias em quadrinhos. Fundada no começo da década de 1930 por Martin Goodman, a Marvel Comics foi originalmente chamada de Timely Comics. Seu fundador era editor de revistas que faziam sucesso com histórias de faroeste. Visionário, Martin Goodman expandiu seu trabalho no sentido de um mercado muito promissor. Com a sede estabelecida em Nova York, Goodman detinha o poder na editora, acumulando diversos cargos. A primeira publicação só aconteceria em 1939 através de uma revista chamada Marvel Comics que mostrou pela primeira vez ao público os personagens Tocha Humana e Namor.

¹³ A litografia consiste em um processo de impressão que é feito a partir da utilização de uma matriz de pedra polida com uma imagem pressionada contra o papel. O desenho era feito com materiais que possuíam gordura em sua composição e, posteriormente, a pedra passava por diversos processos químicos.

lançamento da revista *Tico-Tico* que é tida como a primeira revista em quadrinhos brasileira, foi publicada em um periódico chamado *O Malho*.

Renato de Castro, o idealizador do projeto sofre influências de várias regiões do mundo que já via a efervescência do mundo dos HQs. Na década de 60, surge no cenário das produções artísticas o hoje famoso criador e cartunista brasileiro, Ziraldo, que trouxe o personagem tão famoso Menino Maluquinho e vários personagens que tinham inspiração na cultura nacional.

Ainda na década de 60, mais precisamente em 1964, os gibis são retirados de circulação pela ditadura militar pautada em um movimento de censura às produções. Seu retorno se dará somente no ano de 1975. Pelas mãos de Mauricio de Sousa vêm ao mundo os conhecidos personagens Cebolinha, Cascão e Mônica, que serão publicados na *Folha de S. Paulo* até ganharem suas próprias revistas.



Figura 5 – Capa da Revista em Quadrinhos Tico-Tico. Disponível em <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/almanaque/noticia/2017/09/a-saudosa-revista-infantil-o-tico-tico-9899906.html>.

O uso das HQs em sala de aula

O universo infantil sempre contou com as histórias em quadrinho como uma das primeiras leituras e principalmente como ferramenta utilizada pelos pais para inserir as crianças no mundo da leitura. Como já citamos boa parte dessa introdução se dá pelos quadrinhos de super heróis, Turma da Mônica e os famosos mangás.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser

bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente. (ARAÚJO, 2008, p. 29)

Ao longo dos anos escolares as histórias em quadrinhos ganham um caráter ainda mais importante na vida das crianças e no dia a dia dos professores. Para Burke (1994) por exemplo, a história ganha muito em trabalhar com as imagens, ainda mais quando não se limita a tornar estas apenas mais uma prova de que o que estão falando é verdade. As imagens são extremamente importantes no que se refere à reconstrução do passado de forma mais intensa e, em certo ponto, de forma mais próxima do que estamos estudando, análise do presente e discussão sobre o futuro. Portanto, as imagens dentro da escola são instrumento de um valor imensurável. “Ler imagens não é fácil quanto parece, pelo menos quanto à distância cultural entre o autor e o espectador é tão grande quanto a que nos separa” (BURKE, Peter. P. 30, 1994).

A imagem se mostra um instrumento muito rico, sobretudo por se mostrar um instrumento pedagógico que dialoga com diferentes faixas etárias escolares sendo um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem. A escolha desse instrumento, é lógico, também se explica por uma evidente preferência infanto-juvenil por esse tipo de produção textual:

O segredo dessa inequívoca predileção tem fundamento na própria dinâmica psicológica da criança, dada a natureza de seus interesses e a modalidade da sua percepção (sincrética). O motivo do interesse genérico das crianças pelas histórias e contos é, pois, a necessidade de crescimento mental. E o motivo particular de seu interesse maior pelas histórias em quadrinhos está nos incentivos que esse tipo de literatura traz à mente infantil atendendo a sua natureza e às suas necessidades específicas. (ALVES, 1996, p. 148)

Quando se ultrapassa a barreira imposta ao longo do tempo pela sociedade, passamos a entender que o conhecimento histórico não está restrito ao espaço acadêmico ou científico, e sim inserido nas mais diversas práticas sociais cotidianas, como na escola, nas vivências familiares, nas práticas religiosas, no conteúdo dos meios de comunicação, cinema e por que não nas revistas em quadrinho. A criança que está na escola atualmente está inserida em um mundo onde a comunicação se dá de forma massiva e praticamente ininterrupto, então utilizar de uma ferramenta que faz parte de seu micromundo é sobretudo unir um objeto carregado de um certo entretenimento e transformá-lo em um aporte teórico e metodológico.

O gibi, portanto, se apresenta desde sempre uma importante ferramenta no estímulo da leitura (geralmente o nosso primeiro contato com revistas em quadrinhos se dá em uma idade onde ainda estamos sendo alfabetizados) e ainda é um mecanismo que está indicado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para ser usado em sala de aula.

Bittencourt (2011) destaca que não faz muito tempo que a escola passou a trazer objetos e discussões pertencentes a realidade do aluno e que sobretudo estão alocadas nas temáticas transversais. E para que isso seja efetivamente estabelecido temos que nos munir de instrumentos que tenham uma aceitação do corpo discente e o que se observa é uma participação mais ativa por parte dos alunos quando existe esse tipo de ferramenta.

[...] A literatura em quadrinhos agrada tanto à criança porque constitui um sistema que corresponde rigorosamente à sua natureza profunda, atende às suas necessidades orgânicas e aos seus interesses naturais. Daí a transformá-la num poderoso instrumento de educação vai apenas um passo. Na realidade, toda literatura infantil, como qualquer jogo, físico ou mental, constitui para a criança uma prática estimuladora do crescimento, um exercício útil para o desenvolvimento de suas aptidões e habilidades: a literatura em quadrinhos, entretanto, no que se concerne ao crescimento mental, é exercício mais funcional do que os outros, mais orgânico e natural, mais científico mesmo.” (ABRAHÃO, 1977, p. 140).

Percebemos que muitas vezes as Histórias em Quadrinhos são utilizadas de maneira monopolizante nas aulas de Português, como se fosse útil apenas a esse tipo de conteúdo. A presença da indicação do uso pelos PCNs não está restrito somente ao português, mas também à disciplina de História. O potencial pedagógico de um material como esse e as associações que podem ser construídas a partir da narrativa contida nas páginas de uma revista em quadrinhos podem promover uma grande transformação na construção de questões como as múltiplas temporalidades da História Antiga.

Ainda em se tratando dos pontos positivos do uso dos quadrinhos em sala de aula, podemos discutir a inserção do ensino através da análise imagética que torna possível estabelecer mais um canal de compreensão de questão aparentemente mais complexas, como tempos e espaços. São inegáveis a proximidade e a influência das histórias em quadrinhos na vida do alunado.

A imagem deve ser vista como parte integrante do processo de significação, pois ela auxilia o aluno a compreender o texto, pois a criança não lê apenas as palavras em um livro, mas “lê”, ou atribui sentido, também considerando as ilustrações, bem como o contexto social em que a leitura se dá. Por estes motivos, a utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula pode proporcionar, além de facilidades de compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade por parte dos alunos, pois as apresentações

conteúdos esses que precisam muito mais de uma reforma na forma como são ministrados do que uma exclusão.

A aula de conteúdos da antiguidade é feita carregada de anacronismo, erros, generalizações, eurocentrismo e etnocentrismo e muitas outras questões que estabelecem um grande número de problemas no estudo de um período que tornaria possível reflexões sobre os mais diversos conteúdos primordiais para crianças que estão se construindo enquanto cidadãos.

Nesse sentido, é fundamental que o profissional docente se arvore em instrumentos pedagógicos que consigam suprir as lacunas encontradas nos livros didáticos. Renovar as formas de ensinar conteúdos em sala de aula permite que tanto o ensino-aprendizagem seja mais rico e que atenção do alunado seja maior nas atividades promovidas na escola.

A utilização das revistas de quadrinhos em sala de aula tem vários benefícios como sabemos, desde o mais simples que seria tornar a aula mais divertida e mais próxima do aluno, mas também se insere na proposição de um ganho em capital cultural para esse aluno que através dessa metodologia de entretenimento terá referências culturais próximas e que fazem parte do seu cotidiano.

Nas palavras de Dionísio (2002), o reconhecimento, a valorização e sobretudo a utilização dos quadrinhos como ferramenta pedagógica estão traçando um caminho cada vez mais intenso de se imposição de sua necessidade como recurso, partindo do ponto que vivemos em uma época onde a imagem trabalha em conjunto com a palavra, associadas para a produção de sentido nos diversos cenários comunicativos.

A historiografia passa por uma adaptação e mudança com o advento da Escola dos Annales¹⁵ que abriu os caminhos para o uso de diferentes fontes históricos. As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas de diversas maneiras, por exemplo, elas contam muito sobre a época em que foram escritas e quais os paradigmas que a sociedade em questão enfrentava no contexto em que fora produzida.

¹⁵ A Escola dos Annales é um movimento historiográfico do século XX que se constituiu em torno do periódico acadêmico francês *Annales d'histoire économique et sociale*, tendo se destacado por incorporar métodos das Ciências Sociais à História. Fundada por Lucien Febvre e Marc Bloch em 1929, propunha-se a ir além da visão positivista a história como crônica de acontecimentos (*histoire événementielle*), substituindo o tempo breve da história dos acontecimentos pelos processos de longa duração, com o objetivo de tornar inteligíveis a civilização e as mentalidades.

Os quadrinhos têm uma característica de formação bastante interessante, vemos nesse instrumento a utilização de linguagem verbal e não verbal, trazendo então uma rica e vasta possibilidade uso como ferramenta pedagógica para as mais diversas áreas do conhecimento, incluindo a História Antiga.

Utilizaremos como exemplo de material as histórias em quadrinho do Asterix que conta a trajetória de dois amigos que residem em aldeia gaulesa durante o processo de expansão romano, por volta de 50 A.C. A obra tem como discussão o movimento de ocupação por parte de uma Roma expansionista e que chega a uma aldeia em especial que resiste ao domínio romano exercido durante a Guerras da Gália¹⁶.

Asterix vive no período da República Tardia, onde Roma está sendo governada pelo Senado¹⁷, todavia está perdendo força e o poder então se encontra em retorno às mãos de uma pessoa só, na figura do general aspirante a imperador, mas que não ocupou de fato esse espaço, o famoso Júlio César¹⁸, que estava à frente da conquista da Gália.

A história de Asterix surge na revista francesa Pilote, sendo um estrondoso sucesso tanto de venda quanto de crítica, e por conta desse fenômeno as aventuras do gaulês ganham uma série própria, sendo traduzidas para oitenta e três idiomas e vinte e nove dialetos. Sem contar adaptações para o cinema, jogos, animações e até um parque.

Os personagens ali encontrados são resultado da idealização do roteirista René Goscinny e o desenhista Albert Uderzo, a famosa história em quadrinhos foi lançada em 1959 em um contexto pós segunda guerra mundial e além de reflexões sobre História Antiga, os amigos gauleses conseguem estabelecer discussões sobre questões mais contemporâneas aos anos que foram

¹⁶ Historiograficamente, designa-se por Guerras da Gália ou Gálicas a série de campanhas de Júlio César (58 a.C.-51 a.C.) que permitiram estabelecer o domínio romano sobre a Europa a oeste do rio Reno (Gália).

¹⁷ O senado romano foi uma forma de organizar e dirigir a sociedade, presente tanto na monarquia, como na república e no império romanos, embora com mais poderes e destaques durante o período republicano. Configurava-se como uma assembleia política, que, em seus primeiros tempos, durante a monarquia, era formada somente por patrícios e tinha como principal função à época a escolha, após a morte de um monarca, de um novo rei.

¹⁸ Caio Júlio César (nome real de Gaius Julius Caesar) foi um militar e governante romano no período de transição no final do período republicano da história de Roma Antiga. Nasceu em Roma em 13 de julho de 100 a.C e faleceu em 15 de março de 44 a.C. no mesmo local de nascimento. Pertencente a dinastia Julio-Claudiana, Júlio César teve um papel fundamental na passagem da República para o Império Romano. Durante o seu governo (outubro de 49 a.C. a 15 de março de 44 a.C.) fez grandes conquistas militares para Roma.

produzidas, trazendo assim mais um elemento para ser trabalhado em sala de aula que é o anacronismo.

Em 1959, Albert Uderzo e René Goscinny ajudam a criar o jornal semanal Pilote que se destina a um público jovem. Em 29 de outubro do mesmo ano, o número um de Pilote apresenta a primeira tábua das aventuras de Astérix le Gaulois. Logo no primeiro dia, são vendidos os 300,000 exemplares que haviam sido impressos, e o sucesso do jornal é inquestionável. Asterix torna-se num verdadeiro herói da banda desenhada francesa. As suas aventuras continuam a ser publicadas no jornal Pilote até 30 de maio de 1973 (GUIET, 2018, p.09)

Esse tipo de obra quadrinística traz sobretudo um discurso através da subjetividade do material ali produzido e esses discursos marcam um período e são capazes de demonstrar uma situação social e sobretudo histórica, trazendo debates de cidadania, direitos, status de cidadão e como os romanos viam os gauleses como “bárbaros”.



Figura 7 - (UDERZO, A.; GOSCINNY, R. Asterix – Os louros de César. Rio de Janeiro: Companhia Editorial Brasileira, s.d.) - Na imagem, os criadores de Asterix se referem a um aspecto importante da sociedade romana no final do período republicano, trata-se do desenvolvimento da escravidão mercadoria, em Roma e na Península Itálica, associado ao sucesso das conquistas e ao aumento do número de escravos advindos das capturas de prisioneiros de guerra.

As histórias de Asterix são vivenciadas em território francês no contexto da ocupação romana. É muito interessante observar a riqueza de detalhes na apresentação dos povos que se relacionam com os gauleses, cada povo é apresentado através de tradições culturais, étnicas e até

mesmo folclóricas. Os godos, que são inimigos dos gauleses, são sempre autoritários; já os belgas são excelentes guerreiros.

Historicamente, os gauleses ofereceram resistência aos processos de dominação promovidos pelo exército de Júlio César, sendo palco inclusive da reunião de duas tribos gaulesas localizadas ao leste e no centro comandadas pelo gaulês Vercingetórix¹⁹, sendo vitorioso em algumas batalhas, até que foi vencido e se rendeu na tentativa de minimizar os danos causados a seu povo pelos romanos. Já na obra de Asterix, os gauleses vencem no final.

Diversas são as figuras históricas que aparecem nas histórias de Asterix, em destaque podemos elencar Cleópatra²⁰, Brutus²¹ e Júlio César, sendo esse último presente em um grande número de revistas como já comentamos anteriormente. Fora as personagens de cunho historiográfico, tempos ainda a representação de diversos povos do período antigo: bretões, gregos, egípcios, normandos, belgas, godos, entre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto ao longo do artigo aqui apresentado, entendemos que as Histórias em Quadrinhos representam uma ferramenta extremamente rica do ponto de vista do conteúdo, pois conseguem abordar inúmeros conteúdos e tornam possível debates e reflexões sobre diversos períodos da história. E em se tratando reflexões, é importante que o leque de materiais vá além dos livros didáticos.

Sendo as HQs, obras que têm certa proximidade com o público-alvo das aulas de História, tanto no fundamental ou quanto no médio, notamos que isso pode fazer com o que o conteúdo da aula de História Antiga que passa por algumas questões de proximidade com o aluno estará mais compreensível do ponto de vista da linguagem e mais acessível por ser um recurso com o qual o aluno já possui familiaridade.

¹⁹ Vercingetórix ou Vercingétorix (Auvérnia, 80 a.C.— Roma, 46 a.C.) foi o chefe gaulês do povo dos arvernos que liderou a grande revolta gaulesa contra os romanos entre 53 a.C. - 52 a.C.

²⁰ Cleópatra, rainha do Egito de 51-30 a.C, era filha de Ptolomeu XII Auletes. Falava seis idiomas, era uma política admirável e soube usar sua sedução para garantir uma posição favorável ao Egito dentro da crescente influência de Roma.

²¹ Marco Júnio Bruto (em latim: *Marcus Junius Brutus*; Roma, 85 a.C. – Filipos, 42 a.C.), foi um patrício, líder político de orientação conservadora republicana romana, e militar romano. Depois de ser adotado por seu tio, começou a usar o nome Quinto Servílio Cépio Bruto, mas voltou a usar seu nome original. Foi um dos assassinos de Júlio César.

Referências

ABRAHÃO, A. *Pedagogia e Quadrinhos. Em: Álvaro de Moya. Shazam!. Coleção Debates.* Editora Perspectivas. 2ª Ed. São Paulo: 1977.

ARAÚJO, Gustavo Cunho; COSTA, Mauricio Alves; COSTA, Evânio Bezerra. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico. *Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes*. Uberlândia, n. 2, p. 26-27. 2008

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2011.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: Uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. (org.). *Histórias em quadrinhos – leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

DIONISIO, A. P. et al. (Org.). *Gêneros textuais e ensino*. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

GUIET, Mathilde. *Os desafios da tradução de Banda Desenhada: o caso de Astérix na tradução para português*. 2018. 63 f. Dissertação de Mestrado. Universidade de Coimbra, Faculdade de Letras. Coimbra, 2018.

MARINHO, Fernando. *História em quadrinhos*. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>. Acesso em 04/09/2021.

MENDONÇA, Maria R. de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Â. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A.. *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002, p. 194-207

PATATI, C.; BRAGA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

REZENDE, Lucinea Aparecida de. *Leitura e Formação de Leitores: Vivências Teórico Práticas*. Londrina: Eduel, 2009.

TONIN, Juliana. *Espetáculo, simulacro, tribalismo, hipermodernidade: paradoxos da sociedade da imagem*. 222 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VEGUEIRO, W. (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 7-29.

_____. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; VEGUEIRO, W. (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012b. p. 31-64