UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

MARCEL FARIAS SILVA

ENCANTO VISUAL:
ASPECTOS VISUAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS "ASTERIX E O PRESENTE DE CÉSAR" E A SUA IMPORTÂNCIA PARA A IMERSÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

SÃO CRISTÓVÃO – SE
ABRIL DE 2024

MARCEL FARIAS SILVA

ENCANTO VISUAL:
ASPECTOS VISUAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS “ASTERIX E O PRESENTE DE CÉSAR” E A SUA IMPORTÂNCIA PARA A IMERSÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Artigo Científico entregue ao Departamento de História da Universidade Federal de Sergipe, como requisito obrigatório para a conclusão do curso em Licenciatura Plena em História.
Orientador: Prof. Dr. Rafael Costa Prata.

SÃO CRISTÓVÃO – SE
ABRIL DE 2024

ENCANTO VISUAL: ASPECTOS VISUAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS “ASTERIX E O PRESENTE DE CÉSAR” E A SUA IMPORTÂNCIA PARA A IMERSÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Marcel Farias Silva[1]

RESUMO: As histórias em quadrinhos são um produto artístico composto por diferentes técnicas de produção. Desde a mais básica, como o desenho, a colagem, o texto em balões; até as mais complexas, como a composição, artifícios narrativos particulares e estruturas de simultaneidade e sequencialidade. Esse projeto, neste sentido, visa analisar os aspectos gráficos (arte visual) como ferramenta para cativar a atenção e introduzir o aluno ao estudo histórico. Uma vez que o caráter visual de uma história em quadrinho torna muitos acontecimentos históricos em representações didaticamente valiosas de períodos particulares. Por consequência, seus atributos imagéticos são fontes de análise capazes de traduzir em figuras os objetos, costumes e eventos em relatos acurados e visualmente compreensíveis. Por conta disso, faz parte da concepção do projeto produzir um protótipo de análise visual utilizando como base a obra “Asterix e o presente de César” para verificarmos a possibilidade de integrar essa proposta mais intensamente no processo educacional, permitindo que os alunos interajam com elementos gráficos para enriquecer o diálogo acerca de temas variados.

Palavras-chave: narrativa, arte visual, quadro, elemento.

ABSTRACT: Comic books are an artistic product made up of different production techniques. From the most basic, such as drawing, collage, text in balloons; even the most complex, such as composition, particular narrative devices and structures of simultaneity and sequentiality. This project, in this sense, aims to analyze graphic aspects (visual art) as a tool to captivate attention and introduce the student to historical study. Since the visual character of a comic strip turns many historical events into didactically valuable representations of particular periods. Consequently, its image attributes are sources of analysis capable of translating objects, customs and events into figures into accurate and visually understandable reports. Because of this, part of the project's conception is to produce a visual analysis prototype using as a base the work “Asterix and Caesar's gift” to verify the possibility of integrating this proposal more intensely into the educational process, allowing students to interact with elements graphics to enrich the dialogue on various topics.

Keywords: narrative, visual art, painting, element.

[1] Discente do curso de Licenciatura em História pela Universidade Federal de Sergipe (UFS).
E-mail: marcelavlis45@gmail.com

INTRODUÇÃO

A história em quadrinho é uma arte que tem, desde o seu nascimento, forças conflitantes que compõem seu corpo principal. Essas tensões permeiam os vários elementos verbais e não verbais que se colocam em justaposição para transmitir uma única mensagem ou diversas mensagens que afloram e se desarrumam conforme o leitor interage com o texto. Essa luta, alheia ao consumidor, faz parecer, aos olhos de um mero interessado, que histórias em quadrinhos são uma mídia simples à primeira vista, mas, na verdade, esse é um estilo narrativo construído sobre elementos bastante complexos e que, por si só, interagem de formas diversas, cada um deles tentando transmitir mensagens específicas e convergindo posteriormente para o corpo narrativo, que ganha cores e sabores variados.

Neste sentido, a história em quadrinho, como foco de estudo, é uma fonte ímpar com uma mescla conveniente entre material textual e visual que ancora a narrativa em elementos iconográficos bem definidos. Ou seja, por meio de referências reais e artifícios narrativos, o autor da história e o artista visual, pintam situações, tecem comentários, propõem críticas à sociedade, contam histórias com um alto nível de imersão e prestam homenagens a ícones e eventos históricos importantes. Como é o caso de Asterix e o presente de César.

Asterix é uma coleção de obras em série, criada pelos franceses René Goscinny (nascido em Paris) e Albert Uderzo (nascido em Fismes, uma comuna francesa na região administrativa do Grande Leste, no departamento de Marne) no ano de 1959, baseada na vida do povo Celta, mais precisamente, nas tribos gaulesas que viviam no noroeste da Gália, atual França e também outras civilizações circundantes. "Asterix e o presente de César" é uma obra em volume único com 48 (quarenta e oito) páginas que conta as aventuras dessa vila gaulesa no litoral noroeste da Europa Ocidental. Nela, dois heróis, Asterix e Obelix, enfrentam as tentativas de dominação romana, conflitos com outras tribos, acontecimentos históricos, catástrofes naturais, seres mágicos, etc.

Seus autores, na concepção dessas histórias, desenvolveram uma narrativa com personagens e culturas que já faziam parte do imaginário do povo francês e aproveitaram esses elementos para subverter acontecimentos históricos conhecidos com elementos cômicos e satíricos, contrastando com a maneira heroica e exageradamente nobre que os eventos históricos eram lembrados pela população.

Por conta de todas essas qualidades da obra de Asterix, neste trabalho, faz-se necessário estabelecer uma dicotomia inerente ao estudo dessa mídia para familiarizar certos conceitos, visto que esse artigo busca esmiuçar os aspectos gráficos (arte visual, desenho e composição) como ferramenta de encanto e de estudo histórico. Essa dicotomia é a presença e a interdependência entre texto e imagem, que muitos autores se referem como uma batalha de opostos. Pois, enquanto as imagens são de compreensão simples, rasas, com significados óbvios; os textos são seus antônimos, obscuros, cheios de nuances e significados profundos. Então, eventualmente, esses opostos impõem um posicionamento divergente do leitor que está, de um lado, passivamente assimilando as imagens e, do outro lado, ativamente decodificando o texto.

Porém, essa divisão simplificada não faz jus a toda a potencialidade das imagens e seus textos. Essas duas línguas distintas se aproximam e se afastam tal qual a necessidade e produzem significados tão enigmáticos quanto necessário, ou seja, imagens podem guardar tanto significado quanto textos complexos enquanto alguns textos podem ser tão simples e diretos quanto as mais óbvias imagens. Esse é o cerne do estudo dialético dessa mídia, entender até onde essa barreira entre texto e imagem se estende e colapsar os significados entre ambas para aprofundar as discussões que permeiam as páginas e a decifrar a influência dessas dicotomias na experiência de leitura.

Além disso, no que tange às imagens, é necessário abrir o caso de que elas são tão subordinadas a uma decodificação semântica quanto a língua escrita, isso significa que é, por muitas vezes, errôneo pensar que a imagem (a arte visual presente nas obras) é uma linguagem tão excessivamente passiva e solicita quanto essa dicotomia simplificada busca demonstrar.

Portanto, esse estudo não busca afunilar as discussões sobre os processos que perpassam o estudo de quadrinhos, nem estabelecer a arte visual e seus encantos como elemento unânime para o entendimento dos diversos subtextos de uma obra, mas, ao contrário, busca destrinchar esse elemento de grande importância e, com isso, emanar luz sobre o poder interpretativo entranhado nas linhas artísticas das páginas dos quadrinhos. É importante notar que ao produzir esse trabalho, busca-se também ressaltar um elemento de não comparação, visto que o universo de histórias em quadrinhos, principalmente a crítica especializada busca afastar o material de análise de outras formas de mídia como cinema, literatura e pintura. Essa separação denota uma busca por autonomia de interpretação, pois, comparados aos outros tipos de arte, os quadrinhos são relativamente recentes e não tem um cenário de estudo tão robusto.

Toda essa aversão a comparação faz parte do processo de marginalização que perpassa a linguagem artística dos quadrinhos. Levando em consideração seu conteúdo e suas técnicas, é coerente afirmar que cartuns, charges, tiras, webtoons, quadrinhos orientais, Graphic Novels são, acima de tudo, arte. Entretanto, esmiuçando os meandros do cenário geral de arte visual e seus atores, é possível levantar uma tônica: as histórias em quadrinhos, na maioria dos casos, não são consideradas produções artísticas. Essa afirmação, faz parte de uma espécie de senso comum que denota, em grande parte, o caráter efêmero da produção artística destinada às páginas de gibi. Porém, esse não é o ponto final dessa problemática, por isso vê-se necessário abrir um adendo acerca da origem desse movimento.

Desde sua revolução cognitiva o homem tem o interesse em expressar sua realidade por meio de representações subjetivas (artísticas) do mundo a sua volta e da sua psique. Ao longo do tempo, esse interesse se traduziu em histórias cada vez mais complexas, com sequências lógicas visuais que produzem significados mais amplos, a fim de transmitir uma mensagem ou um acontecimento. O impacto histórico e a eficiência didática dessas produções artísticas são um grande motivador dessa proposta, pois, o apelo visual, a riqueza de detalhes e a sua integração com outras técnicas narrativas imergem o observador em um processo de entendimento particular do tema levantado.

Tiramos como exemplos, a coluna de Trajano, que retrata a conquista romana da Dácia, a tapeçaria de Bayeux que narra com ricos detalhes visuais a conquista normanda da Inglaterra e o Ukiyo-e, um estilo artístico japonês que aborda diversos aspectos da vida social do Japão que teve seus apogeus durante o período Edo. Todos esses exemplos são um claro material de estudo da cultura, do comportamento, da arquitetura, da vestimenta, dos cargos de poder e do desenvolvimento tecnológico de cada uma das civilizações de que fizeram parte.

A decisão artística de sequenciar eventos, ações e ideias dentro de uma série lógica, emoldurada ou não, como já evidenciado, é uma das características principais das obras citadas. Dentro desse encadeamento, existem fragmentos artísticos celulares que, sozinhos, são menores que a soma de suas partes. Essas células de expressão denotam uma característica muito desconsiderada dessa arte, que é a sua similaridade com as produções artísticas medievais e posteriormente, com as histórias em quadrinhos. Os vitrais, as pinturas, os retábulos, as iluminuras costumam apresentar imagens que capturam uma linguagem ordenada do sacro e todos os rituais que circundam o mundo metafísico da religião, abordando seus dogmas com seus exemplos visuais. Essas obras, em paralelo com as histórias em quadrinhos atuais, são produções que tem um caráter de “janela”, ou seja, são obras que apresentam, em recortes particulares, um

mundo maior, que só pode ser contemplado, espiado e que está muito além daquelas grades que confinam a narrativa.

Assim, o pensamento medieval se orienta por meio dessa afirmação de que o ser humano, enquanto observador, está sujeito a uma ordem maior que si, maior do que aquilo que os sentidos podem captar, campo esse reservado ao assunto metafísico explicado nos dogmas da religião vigente. Da mesma maneira, porém, com motivações variadas, é possível elaborar um paralelo de descendência com obras em quadrinhos, pois, o leitor, enquanto observador, está imergindo em uma história maior do que aquela que está presente nas páginas, cada quadro, é apenas um recorte que esconde, por trás das suas grades brancas, um mundo muito maior, com uma ordem particular que faz parte de uma brincadeira dialética entre o leitor e os códigos que busca decifrar.

Assim como, em todos os exemplos citados anteriormente vemos como as representações visuais detalhadas são um forte indicativo dos traços culturais das sociedades e do seu período histórico. Tendo em vista essa ideia básica de história sequencial, vê-se necessário um estudo das possibilidades que perpassam os aspectos visuais das histórias em quadrinhos no ensino de história. Ou seja, para entender a história, muitas vezes, quanto mais variados os elementos disciplinares maior será o nível de imersão dos estudantes e sua familiaridade com o tema. Por este motivo, surge um questionamento sobre a importância estética e o anacronismo proposital de períodos históricos a partir de seus vários âmbitos, desde cultura, vestimentas, arquitetura, ambientes naturais até a semiótica e o design dos personagens que funcionam como atalhos narrativos para apontar ao leitor certas pistas e evocar sensações por meio das formas, das cores, das composições, etc. Tudo isso para promover uma maior imersão e aprendizado por meio desses elementos visuais aglutinados em uma estética concisa.

Como exemplo, na obra de Asterix, seu material visual mais evidente denota uma tradição em certas regiões da Gaulle, de levar o líder da vila em pé sobre um escudo redondo com borda metálica, entretanto, diferentemente do que foi abordado na cena, o local e as datas para esse tipo de prática não se encaixam no recorte histórico trazido em cena. Levando em consideração esse fato, porém, não é absurdo afirmar que essas escolhas artísticas são medidas conscientes que os autores que se propuseram a desenvolver baseados na pouca informação contida sobre os povos Celtas da Gália e na aglutinação de certos ideais beligerantes que permeiam as comunidades representadas nas histórias. Tanto do lado romano com sua sociedade extremamente militarizada, quanto do lado dos gauleses que são caracterizados como um povo pacífico, mas extremamente poderoso em combate.

Desta forma, é evidente que, por trás de uma mídia considerada subestimável e até mesmo dispensável, houve, ao longo dos anos, considerável ascensão do seu status social no imaginário coletivo como um gênero repleto de histórias criativas, personagens cativantes e um forte poder narrativo. Por conta disso, surge também a possibilidade de integrar esse estilo narrativo mais intensamente no processo educacional, permitindo que os alunos interajam com elementos textuais e gráficos para enriquecer o diálogo acerca de temas variados. Em uma história em quadrinhos, esse mesmo conceito torna-se parte da narrativa. Nessa mídia, o texto e as imagens trabalham em paralelo, compondo acontecimentos e transmitindo ideias, tecendo o corpo narrativo e, ao mesmo tempo, permitindo a abordagem de conceitos mais complexos.

1. REFLEXÕES METODOLÓGICAS SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

É certo que, a história em quadrinho, como produto artístico, reúne em uma mesma obra o desenho, a pintura, o texto, a colagem e outras tantas técnicas de produção. Esses artifícios então disputam certos espaços de atenção dentro das páginas e variam de importância ao decorrer da narrativa. Essa tensão entre suas técnicas torna os relatos complexos e múltiplos em significado. Por consequência, suas características visuais são fontes de estudo capazes de simbolizar os objetos, costumes e eventos para situar seu relato em um tempo e lugar particulares.

Demonstrando peculiaridades de momentos passados por meio de seus cenários, ações, personagens, etc. Então, a partir desse momento, nos concentramos nas reflexões críticas sobre essas várias facetas de um hipergênero (RAMOS apud SIMÕES, 2020, p. 109) da arte ainda subexplorado. Produzidas por grandes autores ao longo dos anos, essas reflexões demonstram com afinco e habilidade como as histórias em quadrinhos tem uma capacidade absoluta de produzir um leque de significados. Tanto nos seu texto, quanto na sua arte e também na junção e intersecção desses símbolos dispostos nas páginas.

Como afirma (ELÍSIO DOS SANTOS, VERGUEIRO, 2012, p. 91), uma característica muito importante para o valor didático e narrativo de uma história em quadrinhos se dá pelo seu apreço aos acontecimentos. Ou seja, ao retratar certos fatos é possível elaborar conclusões variadas a partir da disposição de seus elementos narrativos. Essa qualidade enriquece o subtexto de uma obra dando-lhe características particulares, observáveis apenas a partir de uma análise mais profunda.

Em sua função didática pode ser analisado, por exemplo, a disposição dos personagens, suas relações de poder e proximidade, suas vestimentas, cores, formas e materiais. Além disso, sua disposição diante do cenário, dando margem para a interpretação de sua posição social, quais são suas posses e de que forma elas contam para o leitor algo sobre a época que está sendo retratada. Todos esses objetos de estudo seguem, então, o tempo narrativo, dividido em dois parâmetros principais, a sequencialidade e a simultaneidade. Essa última diz respeito a ideia que uma cena particular pode representar elementos variados, combinados em uma composição única com o objetivo de criar uma ideia central para o fato. Por conta disso, normalmente é possível extrair interpretações com valor didático dessa estrutura, uma vez que obras desse âmbito contêm centenas de cenas, cada uma com seus elementos amarrados em uma narrativa coesa.

De fato, existe nas histórias em quadrinhos um valor intrínseco capaz de cativar o olhar atento. Esse magnetismo faz parte da ideia de ordem, causa e consequência que valida a narrativa textual por meio de seus aspectos visuais e vice-versa. E assim como outras mídias, sua potência de ação é fonte de ensaios que versam sobre a dicotomia e subordinação entre o meio imagético e o textual.

Assim como afirma (HATFIELD apud HEER, WORCESTER, 2009, p. 134) "Tal tensão visual/verbal resulta da justaposição de símbolos que funcionam diegeticamente e símbolos que funcionam não-diegeticamente - isto é, da mistura de símbolos que "mostram e símbolos que "contam""[2]. Ou seja, as interações pictográficas que fazem parte de uma história (as relações entre suas várias técnicas), estão em constante validação simbólica.

Tangenciando essa afirmação, (GROENSTEEN, 1999, p. 168) levanta que o para a realização plena dessa validação simbólica o "desenho narrativo[...] com frequência elimina o que não é necessário para a inteligibilidade da situação representada. ele não tira o privilégio, a todo momento, dos elementos que apresentam caráter informativo imediato[...]". Afirmando que existe, em grande quantidade, uma simplificação por eficiência do material artístico presente nas páginas. Essa redução ele atribui o nome de simplificação sinedóica e ela converge para que as funções diegéticas e não diegéticas da obra se encaixem harmoniosamente.

Porém, a complexidade desses casos eventuais é rara e se limita a obras de caráter artístico requintado, como afirma (MITCHELL apud HEER, WORCESTER, 2009, p. 117) "As relações "normais" de imagem e palavra (no jornal ilustrado ou mesmo na página de cartoon) seguem fórmulas mais tradicionais que envolvem subordinações claras e suturas de um meio ao

[2] "Such visual/verbal tension results from the juxtaposition of symbols that function diegetically and symbols that function non-diegetically - that is, the mingling of symbols that "show and symbols that "tell"".

outro [...][3]. Evidenciando que, a mídia, em seu terreno neutro, lida com essa relação entre imagem e palavra de maneira conservadora, seguindo padrões e estruturas de fácil entendimento, com frases emanando de balões e imagens que se limitam ao seu quadrado de ação.

Seguindo esse raciocínio, torna-se visível que os vários componentes narrativos como o desenho, a composição, o quadro, a página e o balão existem, em grande parte, para reforçar um sentido geral encapsulado na página, separando-se em elementos visuais e elementos textuais. Em sua função, essas "peças" são estressadas conforme o tema e o gênero em questão permitem. Gêneros mais sérios como: investigações, *Hard Boiled*, dramas e terror, ancoram seus símbolos em representações mais palpáveis. Enquanto os gêneros mais lúdicos e fictícios (como Asterix) acentuam as formas e sensações, deixando de lado representações realistas. Abandonando, no processo artístico, certos apegos históricos em detrimento de um comentário cômico, crítico ou dramático.

Indo além na interpretação de símbolos, (HATFIELD apud HEER, WORCESTER, 2009, p. 134) cita também os elementos textuais. Esses blocos de texto, interpretados como símbolos, podem ser substituídos por outros símbolos genéricos que comunicam uma ideia sem necessariamente utilizar a linguagem escrita. Inclusive, esses símbolos genéricos podem aparecer encapsulados em balões assim como os textos apareceriam. Em "Asterix e o presente de César" nos deparamos com essas afirmações diante de uma fonte lúdica, voltada para o público infantojuvenil. Logo, seu gênero e temas abordados exigem que a arte visual e todos os seus elementos gráficos sejam construídos em volta de uma simplicidade cômica, que sirva a narrativa sem carregá-la de uma complexidade desnecessária.

Por isso, é utilizada a simplificação sinedóica, muito presente em cenas para priorizar certos aspectos narrativos em detrimento de outro. Criando símbolos suficientes para produzir a ilusão de sentido, lugar e narrativa. Como é possível evidenciar na imagem abaixo:

[3] "The "normal" relations of image and word (in the illustrated newspaper or even the cartoon page) follow more traditional formulas involving the clear subordinations and suturing of on medium to the other [...]"

Nessa cena, dois planos principais disputam espaço de atenção. O plano de fundo representa o espaço em que os personagens se deslocam e o primeiro plano contém os personagens que participam da cena. Como é possível observar, o plano de fundo foi, por ordem de prioridade, simplificado a uma forma geométrica básica com pouco ou nenhum detalhe. Em contrapartida, o primeiro plano está completo, cada personagem tem feições, características e onomatopeias particulares. Nesse sentido, o plano de fundo deixou de ser um elemento relevante, tornando-se apenas um fundo neutro em que a narrativa se desenrola. Perdendo qualquer valor didático que pudesse conter.

Mais uma vez, fugindo de uma coesão histórica satisfatória para um nexo visual desejável. Porém, nem a simplificação sinedóica de Thierry Groensteen, nem a interação pictográfica de Charles Hatfield, são ataques diretos aos quadrinhos como representação histórica.

Mesmo ambos sendo pontos de forte impacto para o valor didático dos símbolos visuais, ao que aparenta, o efeito principal de uma obra ainda está guardado na intenção do artista. Para complementar as afirmações anteriores, (GROENSTEEN 2004, p.44) também afirma que "nas articulações internas em elos de imagens que se fixa o sentido, jogando o texto, por este ângulo, frequentemente, apenas um papel complementar". Ou seja, dentro de uma lógica de estudo que prioriza a análise do material visual, observamos que muito do significado e da relevância das histórias em quadrinhos permeiam seus objetos visuais.

Para tornar mais clara a posição tomada pelos elementos visuais nas histórias em quadrinhos e sua relevância para os diversos subtextos que uma obra pode proporcionar, Derdyk versa sobre a posição de subordinação que decorre da criação e desenvolvimento dos símbolos pictóricos e os símbolos textuais:

> Da intersecção entre a representação gráfica que fixa e a fala fugaz que escapa, a escrita foi sendo elaborada ao longo das primeiras tentativas humanas por meio de registros visuais em direção à formalização do conhecimento. O desenho do signo, aos poucos, foi se desencarnando da imagem-figura para adquirir um valor fonético, abstrato, universal. Mas em seus primórdios, o desenho da palavra – os pictogramas, os hieróglifos, os ideogramas, escritas analógicas e visuais – explicita sensivelmente a natureza mental e inteligível do desenho como ato e extensão do pensamento. (EDITH DERDYK apud LIMA, FLORES, AZEVEDO 2015, p. 30)

Visto isso, é necessário então retomar o caráter propositalmente didático das histórias em quadrinhos e seus elementos gráficos voltando à década de 1970. Como documentado por (ELÍSIO DOS SANTOS, VERGUEIRO, 2012, p. 92), nessa época, uma vertente de histórias em quadrinhos surgiu para o público infantojuvenil. Nela, o foco era um projeto civilizador aliado a uma abordagem íntima e lúdica com a população estudantil.

Essa chegada não foi arbitrária. Ela surgiu no Brasil logo após um advento de obras críticas a essa linguagem, surgido por volta de 1950. A mais conhecida delas foi o livro Seduction of the Innocent (Sedução do inocente), do psiquiatra (FREDRIC WERTHAM apud HEER, WORCESTER, 2009, p. 55), também mencionado por (NYBERG apud ELÍSIO DOS SANTOS, VERGUEIRO, 2012, p. 82) . A partir do qual grandes parcelas da população passaram a rechaçar duramente a influência dessa mídia no comportamento do público juvenil. Os artistas, por sua vez, para se adequarem às pressões sociais introduziram narrativas pacificadoras e instrutivas em suas obras, buscando ressaltar um caráter positivo à mídia.

Vindo desse advento, o trabalho desenvolvido dentro dos quadrinhos, também buscava alcançar um caráter conciliador. Além de produzir características visuais sobre períodos históricos particulares, sua função conciliadora colocava seus personagens em situações de consciência social. Nessas histórias eles enfrentam os problemas causados pelo descaso governamental. Em paralelo, da mesma maneira, surgiram quadrinhos que exploravam temas e períodos históricos trazendo elementos de “Cautionary Tales” (conto preventivos com lições de moral e civilidade), explicando as contradições e problemas enfrentados pelos personagens (ELÍSIO DOS SANTOS, VERGUEIRO, 2012, 91).

Nas décadas seguintes, então, surgiram as propostas de integração da linguagem nos parâmetros escolares. Com uma incorporação de seus textos nas atividades estudantis (RAMOS apud LIMA, FLORES, AZEVEDO 2015, p. 29) “A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.”.

Essa relação mais íntima dentro do ambiente estudantil fomentou e ainda fomenta a interpretação de diversas formas de mídia, tanto visuais quanto textuais. Por isso a leitura de histórias em quadrinhos tornou-se um ponto tão importante na formação de jovens e adultos. Interpretar a linguagem visual de uma obra utilizando seus vários pontos de abordagem enriquece enormemente o desenvolvimento intelectual dos indivíduos e dá a ele ferramentas de análise crítica acerca de vários temas relevantes.

Enfim, ao decorrer dessas reflexões, é evidente que, diante de suas características, as histórias em quadrinhos são um ramo artístico com um grande potencial de análise. Suas variadas formas, interpretações, elementos narrativos e gêneros a tornam uma mídia com múltiplas combinações de fatores e consequentemente, múltiplos resultados. Mesmo seus aspectos mais básicos podem ser distorcidos e fundidos, turvando seu início e fim. Por exemplo, quando um dos desenhos extrapola o quadro e toma conta da página, os limites da cena deixam de fazer sentido.

Da mesma maneira, quando os símbolos de um balão deixam de ser letras e frases para se tornar outros desenhos e formas geométricas ou até mesmo quando as linhas que desenham as palavras tornam-se as linhas que desenham o corpo do personagem. Tudo isso faz parte da linguagem e é um dos fatores que a torna única.

Nesses tópicos, foram expostos argumentos de profissionais que dissertam sobre os vários parâmetros que compõem os elementos narrativos das histórias em quadrinho. A partir de suas intervenções, podemos ser capazes de vislumbrar as várias características que elevam esse material artístico ao seu patamar de análise acadêmica. Desde suas teses de estudo como as interações pictográficas ou a simplificação sinedóica até os eventos históricos que destituíram e promoveram essa mídia ao seu status atual. Todos esses eventos são parte fundamental do papel desempenhado pela obra "Asterix e o presente de César" para o seu quadro geral de importância.

Entretanto é necessário postular ressalvas acerca da utilização do material trazido à sala de aula, pois as faixas etárias dos alunos são variadas e os temas abordados podem incluir assuntos de pouco interesse para o enriquecimento do conhecimento produzido. Mesmo as histórias mais infantis podem causar confusões acerca do assunto desenvolvido em aula. Além disso, por falta de experiência os profissionais da educação podem exibir a seus alunos obras fora de sua faixa etária indicada, possivelmente expondo alunos jovens demais a histórias que aparentam certa inocência, mas que também apresentam temas fortes como: violência, violência sexual, tortura, terrorismo, etc.

Afirma (ELÍSIO DOS SANTOS, VERGUEIRO, 2012, p. 93) ao ressaltar que "É necessária uma triagem do material, separando o que é apropriado às diferentes faixas etárias ou que contém informações relevantes".

Durante essa reflexão acerca dos meandros que envolvem as histórias em quadrinhos e seus temas, diversos assuntos foram abordados para construir uma base de argumentação sólida. Os temas levantados (arte, educação, representação histórica) são complexos e a partir dos estudos mesclados nessa sessão foi possível vislumbrar sua função dentro e fora da sala de aula. Função essa que extrapola os limites do entretenimento e envolve o estudo acadêmico aprofundado. Porém, é importante ressaltar que ainda é necessário apontar os temas trazidos para a direção de "Asterix e o presente de César", a obra que dá corpo experimental a este trabalho.

2. ANÁLISE IMAGÉTICA E DISCURSIVA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “ASTERIX - O PRESENTE DE CÉSAR” NO ENSINO DE HISTÓRIA:

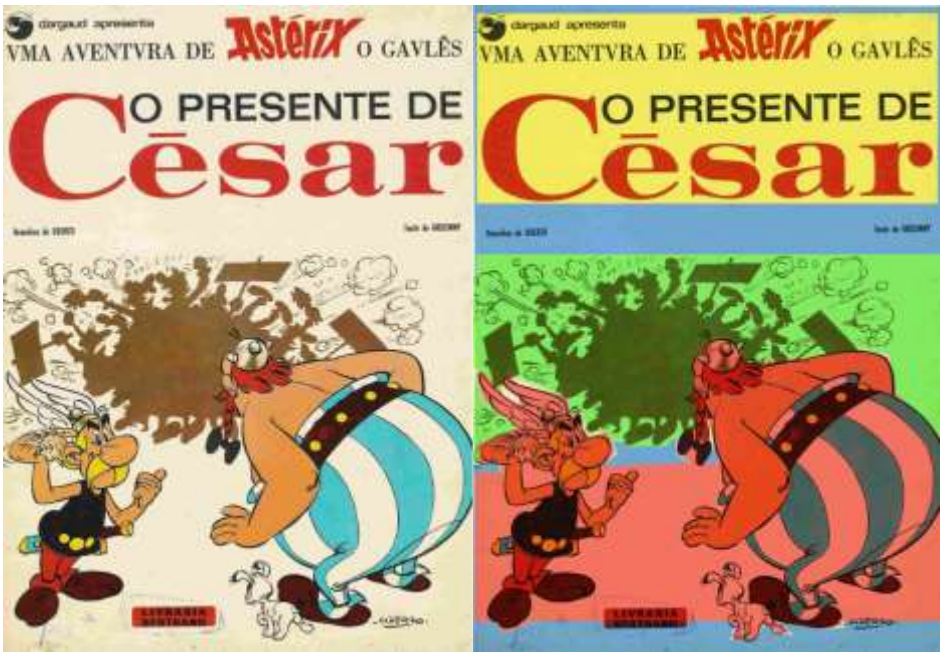
Nesta etapa, será evidenciado por meio da análise visual de quadros e composições de quadros a narrativa simbólica desenvolvida por Albert Uderzo (artista visual) com o auxílio de René Goscinny (escritor, roteirista e artista visual). Esses objetos de estudo são a base dessa análise que busca exemplificar a implementação de uma abordagem didática dos elementos visuais de “Asterix - O presente de César” em um cenário escolar, construindo um arcabouço visual de temas e assuntos distantes da realidade dos discentes. Pois, como afirma (ASSUMPÇÃO, 2021, p.134) “o ensino de História deve estar inclinado a pensar nos instrumentos mais adequados para a plena realização dos objetivos desta disciplina, bem como do seu compromisso político-social.”

Neste sentido, serão analisadas certas características visuais que informam ao leitor concepções essenciais para caracterizar o período histórico em questão. Nos quadros abaixo, será possível evidenciar a disposição dos personagens em cena, além de seus vínculos hierárquicos, indumentárias distintas, variação de cores, silhuetas (formas associadas a símbolos distintos) e os materiais constituintes. Outros elementos diegéticos que correspondem à sua posição social também farão parte da análise, suas posses e seu significado simbólico evidenciando para o leitor sobre a época que está sendo retratada. Sem deixar de levar em consideração sua relação não diegética, visto que, outro fator relevante para a construção de significado se encontra na composição de quadros e em sua posição relativa na página, incluindo sua continuidade visual (sequencialidade) e paralelismos (simultaneidade), evidenciado por (VINCENTE, 2018, p.148) ao afirmar que “A interpretação das imagens através das séries conexas permite o reconhecimento das analogias entre as imagens”.

Reiterando uma análise crítica sobre essa obra, é necessário que, por meio de uma abordagem assentada nos fundamentos da historiografia possamos evidenciar as mensagens codificadas em seus símbolos e por meio dessa análise possamos extrair deduções didaticamente produtivas de certos elementos históricos, tanto do contexto de criação (a França, território europeu no período do pós-guerra) quanto o próprio período retratado (Império Romano sob o comando de Júlio César).

No que tange a sequência lógica de imagens do material original, ao lado de algumas das figuras, encontra-se uma figura complementar segmentada em seus diferentes elementos e planos de interação (primeiro plano, segundo plano, plano de fundo, entre outros) para que haja uma maior clareza visual entre seus diferentes símbolos de interesse.

Figura 1 - Capa da obra “Asterix - O presente de César” (ao lado: imagem segmentada)



Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 1.

Ao nos depararmos com a capa dessa obra, a princípio, sua alegoria não salta aos olhos. A capa, com fundo neutro, delimitada dessa maneira em detrimento da legibilidade de outros elementos imagéticos, destoa de seus pares (capas de outras edições) em estilo e apelo visual. No centro, a turba está em conflito enquanto os protagonistas, em primeiro plano, assistem o desenrolar da confusão. Olhando diretamente para o leitor, Asterix denota não fazer parte dessa confusão e evidencia estar, na verdade, resolvendo a situação enquanto a multidão discute entre si. Uma narrativa visual sutil que precede, de maneira intrigante e envolvente, o material que encontraremos nas páginas da história em quadrinho.

Ao decorrer da obra, então, descobriremos o sentido geral dessa representação, seu caráter cômico e crítico da maneira como as diferentes comunidades lidam com seus dilemas e posições políticas dentro de um cenário de disputa territorial. Uma analogia que fala, tanto da sociedade representada nas páginas quanto da sociedade em que viveram os autores, um palco de disputas políticas que descendem da Segunda Guerra Mundial. Antecipando as discussões levantadas durante o texto temos, de um lado, a posição romana com seus imperadores, generais, centuriões e soldados altamente hierarquizados, enquanto, na aldeia gaulesa, observamos processos comunitários de escolha de líderes e outros processos sociopolíticos complexos, como veremos mais à frente.

Figura 2 - Mapa - Aldeia Gaulesa e Território romano (ao lado: imagem segmentada)

Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 2.

No início da história, como forma de situar o leitor na narrativa. Somos contemplados com um mapa, em página cheia, que representa a região da Gália (atual norte da França) e todas as regiões circundantes com seus respectivos nomes de época e certas datas que ajudam a assentar a narrativa em um período histórico particular.

Com base nisso, é possível evidenciar a importância do contexto sociopolítico que faz parte da narrativa e da história real que baseia seus fatos. Na imagem, é ressaltado o caráter cômico dessa disputa de forças entre as diferentes sociedades. A aldeia gaulesa onde vivem os heróis da história, é ampliada por uma lupa que enquadra sua diferença de tamanho em relação ao território romano sempre em crescimento. O enquadramento circular, formado pela sobreposição da lupa no mapa, evidencia duas ideias opostas nesse contexto. Primeiramente é observada uma ideia de integração, pois a lupa amplia a imagem da aldeia e dos campos militares circundantes, ressaltando sua posição essencialmente europeia de território não conquistado. Porém, simultaneamente, é possível alcançar também uma ideia de separação/afastamento pois, as bordas escuras da lupa, separam esse pequeno ponto do litoral gaulês do resto da terra europeia e consequentemente de seus algozes que dominaram quase toda a extensão do território europeu. Como afirma (FULFORD, 1992, p. 295) “As Guerras Gálicas podem ser consideradas aventureirismo político numa escala massiva e o relato do próprio César dá algumas dicas sobre os riscos do empreendimento.”

Há também um elemento artístico que dialoga com a estrutura de cores e sua relação com os outros elementos narrativos. Nesse mapa, a parte inferior direita, composta majoritariamente pela presença do império romano é, em grande parte, representada pelas

cores laranja, roxo, amarelo e outros tons quentes. Nesse contexto, essas cores retornarão como uma representação clara da política romana, de sua força e sua relação paralela com a guerra, acumulação de riqueza e a dominação de outros povos. Corroborada principalmente pelo alfinete de ouro ornamentado com uma peça de tecido vermelho vivo, cor do manto usado por César, seus generais e outros personagens de origem romana.

Esses elementos são essenciais para o entendimento de que existe uma coesão estrutural na obra e consequentemente na ideia de uma máquina romana e seus líderes cruéis, evidenciando como a expansionismo imperial romano tomou grande parte do território europeu por séculos.

Em paralelo, é possível construir, apenas com esses elementos iconográficos, uma representação romana enquanto paródia crítica do Terceiro Reich. Nesse paralelo, a representação de Uderzo e Goscinny, transforma o regime nazista novamente na sua fonte de inspiração original, evidenciando suas referências clássicas e seu caráter tirânico de devastação de culturas europeias menores por meio de uma dominação desenfreada. Para ratificar essa representação, retomamos o alfinete de ouro ornamentado que, simbolicamente, representa, em paralelo, o domínio territorial romano, mas também representa o domínio territorial nazista durante a Segunda Guerra mundial. Pois, assim como afirma (CHAPOUTOT, 2016, p. 10) essa apropriação dos símbolos de grandes civilizações em suas propagandas era “fortemente encorajada pelo desejo do partido nazista, e posteriormente do estado nazista, de criar uma narrativa histórica capaz de moldar a realidade.”

Em contrapartida, no lado superior esquerdo, às margens do mar, na aldeia gaulesa, predominam os tons verdes e azuis e outros tons terrosos, balanceando a paleta de cores da peça e evidenciando uma ideia fundamentalmente contrária. Para os leitores, nesse contexto, os heróis são pacíficos e humildes, porém destemidos e perspicazes. Mais uma vez, ao decorrer da história, essas cores retornarão nas vestimentas e nos objetos dos personagens para reforçar uma narrativa particular de “vilões e mocinhos”.

Figura 3 - Cidade (ao lado: imagem segmentada)

Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 5

No quadro acima, a primeira cena da história, elementos arquitetônicos se sobrepõem em perspectiva, criando uma composição que ressalta o processo de urbanização dos grandes centros imperiais. Neste sentido, é coerente afirmar que essa representação denota a potência tecnológica imperial que transforma a paisagem e impõem sobre ela uma ordem de formas geométricas. À noite, a massa de concreto e blocos de pedra preenche a paisagem e abafa qualquer tipo de elemento orgânico que não perpassa as mãos romanas. Corroborando essa afirmação, até mesmo as fontes de água são ornamentadas e sistematizadas, neste exemplo, vemos a cisterna e a bica de um chafariz, detalhadamente entalhadas em pedra.

Além de ressaltar os elementos aparentes, também é possível investigar os elementos deixados de fora da composição para reforçar a ideia de urbanização. Por se tratar de uma zona urbana de uma civilização antiga, não é absurdo notar a falta de ervas daninhas, árvores, arbustos e até mesmo chão de terra batida. Cada centímetro da cidade é coberto por um mosaico de pedras quadradas e lisas e por arcos que balanceiam a composição de linhas levemente sinuosas. Não há, então, espaço de respiro, o controle imperial toma para si a paisagem e oprime, dessa maneira, qualquer representação autônoma de presença da natureza.

Como visto, o tema da imposição da cultura romana é parte central da trama e engloba não só o texto, mas também a estrutura de quadros, sua composição e as relações entre personagens ao longo de toda a história. Esse primeiro quadro, assim como a coesão narrativa da capa e das páginas introdutórias sintetiza sutilmente o mote que se desenvolverá durante toda a história.

Mais uma vez, Uderzo se utiliza de elementos de familiaridade para retomar uma caracterização da sociedade atual por meio de analogias e paródias da vida moderna, pois essa cidade romana assemelha-se a uma cidade moderna com seus prédios altos e abundantes, cobrindo toda a paisagem.

Figura 3 - Taverna

Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 5

Em sequência, acompanhamos o interior de uma construção da época e vislumbramos a sequência lógica da cena anterior. Uma paródia produzida como alegoria de um estilo de vida moderno acerca das relações de poder e trabalho. Nessa paródia, podemos apontar por meio da disposição sequencial dos personagens (com a ilusão de movimento entre quadros vizinhos) o estilo de vida suburbano e as relações de poder entre chefes (soldados de alta patente) e empregados (soldados rasos), principalmente sob a lente da repressão e da censura sobre a crítica ao estado.

É possível notar, no tom e na maneira como os personagens são artisticamente representados, sua estrutura de poder. A pose, o vestuário característico e a disposição dos personagens revelam acerca da sua posição social e de seus cargos dentro de uma hierarquia militar baseada em uma estrutura de patentes rígida. Nessas cenas, por exemplo, as cores assentam os soldados rasos e seu líder furioso em uma mesma organização geral; eles fazem parte de uma mesma estrutura militar. Entretanto, seus detalhes evidenciam uma posição hierárquica diferente. Mais uma vez, o vermelho vivo e o dourado dos adereços são trazidos para representar essa liderança e uma condição de superioridades entre os diferentes papéis.

Figura 4 - Palácio de Júlio César

Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 6-7

Em concordância com as informações levantadas nos quadros anteriores, essa sequência de cenas demonstra em seus diferentes elementos as várias facetas dessa representação paródica de uma sociedade imperial hierarquizada e altamente militarizada.

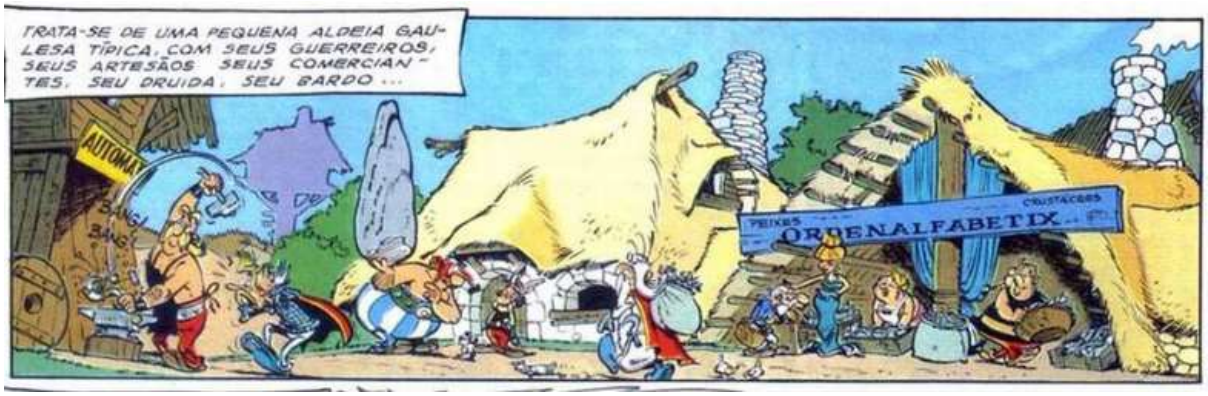
Primeiramente, como demonstração de uma posição social elevada e um alto nível de belicosidade, observa-se uma paleta de cores em evidente coesão com as outras representações do império romano observadas nas páginas anteriores. Nessas cenas existe uma substituição do bege e do cinza pelo lilás, laranja, roxo e amarelo, cores mais coerentes com o teor régio de César.

Além disso, é possível também observar elementos arquitetônicos mais arrojados reservados a construções de maior importância. Nelas é possível observar a presença das colunas que sustentam e estruturam as abóbadas e também uma forte presença de arcos adornados em passagens, assim como uma presença sutil de entalhes nas sancas e em placas de ornamento. Esse desenvolvimento arquitetônico é reservado ao território romano e entra em contraste com o estilo arquitetônico gaulês, até em construções mais mundanas. Assim, é possível observar que Uderzo se utiliza dessas diferenças sutis para causar um efeito de pertencimento entre os personagens e seus locais de origem.

Assim como existe uma ordem nos aspectos visuais do plano de fundo, em primeiro plano também é possível observar um subtexto com significados variados que representam as características mais marcantes dessa paródia da estrutura imperial romana. Em ambas as cenas é visível que essa representação de César como imperador o torna austero, mas também envolto de pompa e circunstância. Seus serviçais o preparam para suas responsabilidades de maneira meticulosa e suas vestimentas são impecáveis. Neste sentido, é possível analisar que as representações de César partem de visão estereotipada da homossexualidade. Nelas, o personagem é caracterizado como um vilão que apresenta elementos simbólicos como comportamentos físicos tidos como femininos e também representações estereotipadas de irritabilidade.

No que diz respeito aos outros personagens que participam da cena, podemos analisar seu comportamento enquanto subordinados de César. Mais uma vez remetendo a uma conduta militar paródico que ressalta símbolos apropriados pelo regime nazista. Uma vez que essa obra é fruto de franceses que cresceram vislumbrando as consequências da Segunda Guerra Mundial, cabe, neste sentido, avaliar as representações que partem do comportamento dos vilões dessa obra e racionalmente compreendê-las como uma crítica ao próprio nazismo.

Figura 5 - Aldeia Gaulesa



Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 10

Os componentes desse quadro denotam, por conta do detalhamento da cena, um apreço particular aos hábitos tradicionais do cotidiano da vida na antiguidade. A partir dos vários elementos em cena podemos construir uma concepção das várias tecnologias que perpassam as sociedades europeias antigas. Seus materiais, nesse exemplo, demonstram o controle de técnicas de produção e construção avançados. Um grande domínio sobre o metal e sobre a construção com materiais básicos como a pedra, madeira e palha. Outro ponto relevante a ser ressaltado é o apreço pelo consumo de peixes, parte essencial da nutrição de aldeias e comunidades que viviam a beira do mar.

Entretanto é importante ressaltar que, mesmo com esses avanços, essa aldeia é essencialmente diferente das cidades romanas, como aquela representada nos quadros anteriores. Nesse mesmo sentido, é possível analisar também a paleta de cores que simbolicamente evidencia tons mais calmos e acolhedores, enquanto demonstra uma certa integração com o ambiente natural ao compor as silhuetas com árvores, arbustos e terra batida. Essa visão, entretanto, faz parte de uma caracterização particularmente estereotipada da população gaulesa.

Figura 6 - Casa na aldeia Gaulesa

Fonte: Asterix - O presente de César, 1977, p. 20 - 22

No esforço de representação da aldeia gaulesa, é possível observar as relações entre os personagens, em ambas as cenas existe uma posição relativa que diferencia seus habitantes e gera uma caracterização particular para certas figuras. Nesse sentido, é visível que existe uma hierarquia de poder na estrutura sociopolítica da aldeia e ela perpassa algumas figuras singulares. Essas caracterizações de aldeias europeias encaram diferenças regionais e frequentemente encontra suas bases em dogmas religiosos, traços bélicos e perfis sociopolíticos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Destarte os capítulos apresentados neste projeto, é necessário reiterar dois pontos principais que acabaram se revelando de enorme importância. Não só para o acúmulo de experiência nesse novo campo de estudo, mas também sendo a base para projetos futuros.

Primeiramente, chegamos à conclusão que o conhecimento advindo da análise de diferentes mídias em um ambiente escolar perpassa as três pontas do esquema educacional. A estrutura coordenativa, responsável pelos trâmites do processo docente e discente. O educador, incumbido de manejar o material didático e guiar uma abordagem coerente pelos meandros do conhecimento histórico. E o discente, a ponta mais importante dessa equação, foco da estrutura de estudo e protagonista do processo de aprendizagem.

Visto isso, entendemos que a chave para a utilização de histórias em quadrinhos no ensino de história está na relação entre os atores e a mídia em questão. Ou seja, para dissecar o material, é necessário que exista uma relação de entendimento com os símbolos, elementos narrativos e propostas produzidas. Por isso, mesmo em representações desprovida de uma responsabilidade histórica rígida (como na obra Asterix - O presente de César), é possível entender, de maneira bastante didática, as relações de poder entre diferentes civilizações, e com o devido encaminhamento docente, as simplificações e anacronias tornam-se, na verdade, uma trilha para o conhecimento.

Com a licença poética dos autores, certos resumos conteudíssimos tornam-se mais palatáveis e igualmente enriquecedores. Pois demonstram suas ideias de forma mais lúdica e inclusiva sem excluir uma profundidade tangível que perpassa seus elementos mais complexos. Como exemplificado em Asterix - O presente de César, uma obra pode ser incessantemente explorada, cada detalhe pode ser segmentado e ramificado em outros vários pontos de abordagem, sem nunca esgotar a fonte.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARROS, José D'Assunção. **Imaginário, Mentalidade e Psico-História**: uma discussão historiográfica. Labirinto - Centro de Estudos do Imaginário. 2004. Disponível em: http://www.cei.unir.br/artigo71.html#:~:text=A%20Hist%C3%B3ria%20do%20Imagin%C3%A1rio%20estuda,chamar%20de%20%E2%80%9Cvida%20concreta%E2%80%9. Acesso em: 13 jan. 2024.

BARROS, José D'Assunção. História Comparada. Petrópolis, RJ: **Vozes**, 2014

CHAPOUTOT, Johann. **Greeks, Romans, Germans**: how the nazis usurped Europe's classical past. Oakland: University Of California Press, 2016. 520 p. Translated by Richard R. Nybakken.

COUPERIE, Pierre. **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970.

DI LIDDO, Annalisa. Transcending Comics: crossing the boundaries of the medium. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 325-339.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

FOOHS, Marcelo Magalhães; CORRÊA, Guilherme; TOLEDO, Eduardo Elisalde. Histórias em quadrinhos na educação brasileira. **Instrumento**: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação, [S.L.], v. 23, n. 1, p. 81-95, 9 abr. 2021. Quadrimestral. Universidade Federal de Juiz de Fora. http://dx.doi.org/10.34019/1984-5499.2021.v23.30228.

FRONZA, Marcelo. **O SIGNIFICADO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO HISTÓRICA DOS JOVENS QUE ESTUDAM NO ENSINO MÉDIO.** 2007. 183 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

FULFORD, Michael. Territorial expansion and the Roman Empire. **World Archaeology**, [S.L.], v. 23, n. 3, p. 294-305, fev. 1992. Mensal. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/00438243.1992.9980181. Acesso em: 20 mar. 2024.

GALO, Regina Aranda da Cruz. Dos Livros para os Quadrinhos: as quadrinizações de obras literárias na sala de aula. **Unopar**: Cient., Ciênc. Human. Educ., Londrina, v. 11, n. 2, p. 33-41, out. 2010. Mensal.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix**: o presente de César. Londres: Orion Books, 1974. 48 p. (Asterix Series). Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge.

GROENSTEEN, Thierry. **O SISTEMA DOS QUADRINHO**. Paris: Presses Universitaires de France, 1999. 184 p. Tradução: Érico Assis.

_____. The Impossible Definition. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 124-131.

_____. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 3-12.

HATFIELD, Charles. An Art of Tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 132-148.

HARVEY, Robert C.. How Comics Came to Be: through the juncture of word and image from magazine gap cartoons to newspaper strips, tools for critical appreciation plus rare seldom witnessed historical facts. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 25-45.

LIMA, Luciano Soares; FLORES, José Antonio Vieira; DE AZEVEDO, Cláudio Tarouco. O ENSINO DE ARTE E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ): A ARTE SEQUENCIAL E O DESENVOLVIMENTO GRÁFICO. **Palíndromo**, Florianópolis, v. 7, n. 14, p. 027–044, 2015. DOI: 10.5965/2175234607142015027. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/6779. Acesso em: 3 mar. 2024.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

MITCHELL, William John Thomas. Beyond Comparison. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 116-123.

MOLINA, Ana Heloisa. **Ensino de História e Imagens**: possibilidades de pesquisa. 2007. 16 f. Monografia (Especialização) - Curso de História, Departamento de História, Universidade Federal do Paraná, Londrina, 2007.

ROSSI, Márcio José. **O Humor Gráfico em sala de aula e o Ensino de Histór**i. 2022. 262 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em História, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas Departamento de História, Universidade Federal de São Paulo, Garulhos, 2022.

SANTOS Jr., Donarte Nunes. A instituição imaginária da sociedade, de Cornélius [...] **Revista Opinião Filosófica**, Porto Alegre, v. 03; nº 1. 01, 2012.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **Eccos**, São Paulo, v. 1, n. 27, p. 81-95, jan. 2012. Quadrimestral.

SIMÕES, Alex Caldas. Um novo Conceito de Quadrinhos: as histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular. **Memorare**, Tubarão, v. 7, n. 1, p. 99-115, jan. 2020. Semestral.

SINGER, Marc. **Breaking the frames**: populism and prestige in comics studies. Austin: University Of Texas Press, 2018. 311 p. (World comics and graphic nonfiction series).

WERTHAM, Fredric. Seduction of the innocent: the influence of the comic books on today's youth. Nova York: Rinehart, 1954. Disponível em: < http://www.4share d.com/file/cLO2UuIf/Seduction_of_the_Innocent_by_F.html>. Acesso em: 8 fev. 2024.

WITEK, Joseph. The Arrow and the Grid. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comic studies reader**. Mississippi: The University Press Of Mississippi, 2009. p. 149-156.

VARGAS, Alexandre Linck. **A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS**: teoria e crítica da sarjeta. 2015. 312 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.