

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

Pedro Henrique de Campos de Souza

A evolução das histórias em quadrinho (1842-1969) e seu uso no ensino de História

Taubaté – SP

2023

Pedro Henrique de Campos de Souza

A evolução das histórias em quadrinho (1842-1969) e seu uso no ensino de História

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para a Universidade de Taubaté, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciatura em História.

Orientador: Prof. Dr. Isnard de Albuquerque Câmara Neto

Taubaté – SP

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus que me deu forças para concluir esse trabalho, a minha mãe que me deu forças e incentivo, minha avó e minhas irmãs.

Agradeço principalmente, ao meu orientador Professor, Dr. Isnard que teve paciência e me ajudou nos momentos em que eu mais precisei.

Pedro Henrique de Campos de
Souza

RESUMO

Tendo em vista que as aulas tradicionais de História ministradas apenas com o uso do livro didático são pouco produtivas em muitos casos, pesquisa-se sobre a evolução das histórias em quadrinhos e o seu uso na Educação, a fim de comprovar-se que as HQs podem ser empregadas na Educação. Para tanto, é necessário analisar a evolução dos quadrinhos desde os seus precursores até o final da Era de Prata. Realiza-se, então, uma pesquisa na área da Educação.

Palavras-chave: Quadrinhos. Educação. História.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	A HISTÓRIA VAI COMEÇAR: A ORIGEM E A EVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS	8
2.1	Os precursores das histórias em quadrinhos	8
2.2	A Era de Platina	10
2.3	A Era de Ouro.....	18
2.4	Saem os super-heróis e entra o terror	28
2.5	A Era de Prata	30
3	DAS PÁGINAS DE QUADRINHO PARA A SALA DE AULA: QUADRINHOS E O ENSINO DE HISTÓRIA	37
3.1	O imperialismo e a visão neocolonial presentes em Tintim no Congo.....	41
3.2	Explorando a História com a Turma da Mônica: quadrinhos como recurso pedagógico	45
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48

1 INTRODUÇÃO

Em muitos casos, os métodos de ensino tradicionais terminam por não cumprir o seu objetivo desejado. Ademais, acaba por “prender” o aluno à condição de mero ouvinte, ou mesmo por desestimular o interesse no conteúdo que, na maioria dos casos, não consegue conversar com a realidade discente.

Mesmo que nos últimos anos se possa notar vários avanços e tentativas para fazer com que o conteúdo ensinado consiga estabelecer uma boa relação com a realidade dos alunos, a educação tradicional ainda tem muita força. Dado que a vasta produção cultural contemporânea se dá por meio da Internet, cinema, vídeo games e televisão, fazendo parte da vida de muitos jovens, é saudável usar a mesma a favor de uma pedagogia que obtenha melhores resultados em diferentes formas de se aplicar uma mesma matéria. É válido notar que, nos dias atuais, já existem vários trabalhos que se utilizam de jogos, filmes ou outras formas de entretenimento, e que tentam se integrar às realidades das salas de aula a qual são aplicadas. Todavia, os quadrinhos, na atualidade, têm suas histórias incorporadas em muitos meios de entretenimento, além dos acima citados, e são muito ricos em ideologias que representam o momento histórico no qual foram criados.

O presente trabalho busca tentar integrar a atual produção cultural com as metodologias diferentes na aplicação do conteúdo de História junto às histórias em quadrinhos. Buscou-se, também, fazer a aplicação metodológica utilizando recursos simples, para que a pesquisa aqui proposta consiga suprir as disparidades financeiras do país, e poder ser melhor observada quando se compara os recursos de escolas públicas e privadas. Busca-se, portanto, sanar parte deste potencial cultural que não é trabalhado nas escolas, a fim de se obter um melhor ensino de História, e, ao mesmo tempo, estimular maior pensamento crítico, estimular a leitura, além de tornar isso possível para o maior número de escolas.

Observa-se que o tema do trabalho se configura na relação do uso de histórias em quadrinhos, no ensino de História, realizado nas escolas de ensino Fundamental e Médio.

Contudo, essa afirmação gera uma pergunta: como utilizar as histórias em quadrinhos a favor de uma boa pedagogia dentro do ensino de História?

Elucida-se que foi realizada uma pesquisa da evolução das histórias em quadrinhos desde o seu início até o fim da Era de Prata. De acordo com Alberto Junior (2015), do site Multiverso, ao analisar as Eras dos quadrinhos é preciso manter em mente que está se falando

majoritariamente de quadrinhos norte-americanos, ou seja, os quadrinhos europeus (com a exceção de Tintim) e os mangás são excluídos desta lista. A categorização dos quadrinhos em Eras nada mais é que um recorte temporal para melhor caracterizá-los. É preciso ter em mente que um recorte temporal com datas exatas é algo muito difícil de ser feito. As Eras dividem-se em: Era de Platina, Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna. Na Era de Platina os quadrinhos são, em sua maioria, advindos de tiras de jornais e seus temas normalmente são críticas do cotidiano da sociedade americana. O foco do presente trabalho foi nas Eras de Platina, Ouro e Prata (1895-1969) uma vez que essas são as Eras iniciais e dão forma às HQs como são feitas nos dias atuais. Por serem as mais importantes, o trabalho deu mais atenção a elas. A Era de Ouro marca a invasão dos super-heróis nos quadrinhos, como Superman e Batman. A Era de Prata é a Era atômica das HQs, e a maioria dos heróis tem seus poderes advindos da ciência (ainda que seja uma pseudociência), como o Flash. A Era de Bronze marca o início de temas mais adultos, como o racismo. A Era Moderna é o período atual dos quadrinhos. No presente trabalho foram avaliadas pesquisas e metodologias propostas por vários pesquisadores, dentro e fora da área do estudo da História.

Do que foi desenvolvido, destaca-se os quadrinhos que precisam ser problematizados pelo professor quando forem trabalhados em sala de aula. Ademais, essa arte gráfica serve como relato histórico, a exemplo do que foi feito em Maus, que relata a vida de um sobrevivente em um campo de concentração, e ela também pode ser usada para trabalhar a problemática do racismo. Como é apontado por Lima (2017), da mesma forma que alguns quadrinhos reafirmam a história fundada nos grandes homens e nos grandes feitos, outros dão voz a grupos étnicos historicamente marginalizados. Ao analisar-se a obra de Tintim no Congo, o racismo presente na HQ, como aponta Pinto (2007), existe: a vigilância; a negação e classificação do Outro; a afirmação; a estetização e a apropriação. Além da classificação dos nativos africanos em bons e maus selvagens por parte dos europeus. Já os quadrinhos da Turma da Mônica deram voz a grupos étnicos historicamente marginalizados, como os negros e índios, mas mesmo estes quadrinhos, configurando-se como ferramenta pedagógica, apresentam ressalvas, já que existem inconsistências na forma com que essas etnias são representantes (SORTE; REIS, 2022).

O Capítulo 2 aborda o início e a evolução das histórias em quadrinhos, seus precursores, passando pela Era de Platina, Era de Ouro e encerrando na Era de Prata. No Capítulo 3 procura-se analisar de maneira prática como se dá a utilização de histórias em quadrinhos nas salas de aula, com ênfase nas análises das histórias de Tintim no Congo, de Hergé, e da Turma da Mônica de Maurício de Souza.

Nas considerações finais constatou-se que os quadrinhos podem, sim, serem empregados para fins educativos, embora esse uso não possa ser feito de maneira livre, ou seja, necessita-se do uso de metodologias para a sua aplicação dentro da sala de aula, com o professor precisando tomar certos cuidados. Assim sendo, os quadrinhos são uma excelente ferramenta pedagógica.

2 A HISTÓRIA VAI COMEÇAR: A ORIGEM E A EVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS

2.1 Os precursores das histórias em quadrinhos

É possível encontrar registros do ser humano por meio de imagens desde a Pré-história. Nestes registros, o homem primitivo pintava no interior das cavernas as cenas do seu dia a dia, como, por exemplo, registros de caçadas. Essas imagens não foram produzidas sem propósito. Desde os primórdios, o homem se preocupava em perpetuar as cenas que representavam a sua cultura. Como é definido por Rahde (1996, p. 103), “certamente os traçados e as modelagens executados pelos homens primitivos teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico.”

Isto é importante, pois pode ressignificar o pensamento moderno da história em quadrinhos como algo da contemporaneidade. Como se pode observar, trabalhos que empregam imagem e texto em uma sequência narrativa é algo que o homem vem fazendo há milhares de anos. Contudo, com o advento da imprensa, a humanidade sofreu profundas alterações na forma de sua produção cultural. Os comics verdadeiramente modernos surgiram na transição do século XIX e início do século XX, mas antes do seu surgimento houve pioneiros que possibilitaram sua criação. Os primeiros trabalhos de algo parecido com os quadrinhos modernos popularizaram-se pelas publicações em jornais.

Um dos pioneiros das histórias em quadrinhos foi o suíço Rudolf Töpffer (1799-1846), um dos maiores quadrinistas de sua época. Era comum artistas anteriores a Töpffer fazerem obras literárias com foco apenas em texto, desprezando a imagem. Algo a notar-se nos trabalhos de Töpffer foi que, apesar de ser um dos primeiros a desenhar quadrinhos com sequência em imagem, as ilustrações não se utilizavam de balões, como alguns podem pensar. O recurso do balão, característico da Era de Platina, foi introduzido pela primeira vez nos quadrinhos de

Katzenjammer Kids, criado por um quadrinista inspirado pelos trabalhos de Töpffer. A Figura 1 apresenta uma arte de *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*.

Figura 1 - The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck



Fonte: Hakes's (2015)

Apontado pelo maior especialista em quadrinhos no Brasil-Álvaro de Moya (1986) - Töpffer, quando jovem, tinha a ambição de tornar-se pintor, assim como seu pai Wolfgang Adam Töpffer, mas problemas com sua visão pessoal de mundo o fizeram seguir em outra direção. Estudou em Paris, lecionou em diversas escolas em Genebra e tornou-se titular de retórica na Academia de Belas Letras.

Dentre os muitos trabalhos idealizados por Töpffer destacam-se: *Histoire de M. Jabot*; *Monsieur Crépin*; *Histoire de M. Vieux Bois* (publicado nos Estados Unidos com o nome de *Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*); *Monsieur Pencil*; *Histoire d'Albert*; *Histoire de Monsieur Cryptogame* e *Le Docteur Festus*.

A história das revistas em quadrinhos nos Estados Unidos da América começou em 14 de setembro de 1842, com a publicação do suplemento *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*, escrito e desenhado por Rodolphe Töpffer. Tratava-se de uma republicação de tiras feitas para jornais, contendo um total de 40 páginas por história. Töpffer é considerado por muitos

historiadores americanos como o pai dos quadrinhos atuais, já que suas quadrinizações possuíam sequências narrativas e textos nas bordas dos painéis. O próprio autor costumava se referir aos seus quadrinhos como *picture story* – que poderia ser traduzido como ‘histórias em retratos’. (Guedes 2006, p. 10)

Além de Töpffer outros precursores das histórias em quadrinhos são Georges Colomb, Wilhelm Bush e Ângelo Agostini.

Ângelo Agostini foi um dos primeiros quadrinistas brasileiros no país. Nascido em 1843, na Itália, passou grande parte da infância e da adolescência na França. Vindo para o Brasil em 1859. Foi no Rio de Janeiro que veio a criar seu primeiro personagem na revista *Vida Fluminense*. Intitulada de *As Aventuras de Nhô Quim*, contava as desventuras de um homem simples do campo.

Algo interessante a se notar é o nome que os quadrinhos acabaram recebendo na língua inglesa, isto é, *comics*. Esta nomenclatura não foi por acaso; no início do século XX a maioria dos quadrinhos era publicada quase que majoritariamente em jornais. Elucida-se que essas formas de publicação quase sempre traziam quadrinhos com recursos humorísticos, ou seja, cômicos, daí, em inglês, *comics*. Mas vale ressaltar que, apesar da popularização do nome, os quadrinhos de conteúdo cômico não são os únicos no mercado. Isto é, um erro comum, similar à crença de algumas pessoas que entendem os super-heróis como os únicos personagens em quadrinhos.

2.2 A Era de Platina

Surgiu em 5 de maio de 1895 o primeiro quadrinho com personagem semanal fixo. O quadrinho saiu sobre o título *At the Circus in Hogan's Alley*. O personagem foi criado por Richard Fenton Outcalt, e a história mostrava crianças simples de uma favela brincando em becos. Nessas histórias, um garoto que usava um camisolão amarelo era o que ganhava mais destaque. Logo o próprio público passou a chamar o garoto de *Yellow kid*, devido a cor do camisolão, e da sua aparência, que não era a de um menino caucasiano, mas, sim, de um chinês (daí o nome de menino amarelo). Os quadrinhos contavam com o recurso da escrita em suas histórias, e as falas eram escritas na própria camisola do menino. Outro fator inovador do quadrinho para a época é o de ser impresso em cores, o que atraiu bastante a atenção do público. Suas charges eram principalmente de cunho político. Junto com o personagem também nasceu o jargão jornalismo amarelo. Vale ressaltar que, para muitos especialistas, *The Yellow kid* é

considerado o primeiro personagem de histórias em quadrinhos. A Figura 2 apresenta uma imagem de *Yellow Kid*.

Figura 2 - Yellow Kid



Fonte: Zé Beto (2017)

Como aponta Moya (1986), a principal diferença entre as criações feitas por Richard Fenton Outcalt e os precursores dos quadrinhos é que os mesmos saíam semanalmente, enquanto que os produzidos por Rudolph Töpffer ou Wilhelm Bush eram publicados esporadicamente, e talvez por essa razão não alcançaram a mesma repercussão.

A criação de Richard Fenton Outcalt, *Yellow kid*, não foi o seu único sucesso, isto porque em 04 de maio de 1902 foi publicado no jornal New York Herald um quadrinho chamado de *Buster Brown*, com grande aceitação e uma carreira mais duradoura que *Yellow kid*, embora este último tenha vendido mais brinquedos com seu nome. Vale ressaltar que no Brasil o quadrinho passou a ser publicado com o nome de Chiquinho.

A história de *Buster Brown* mostra um menino de família burguesa que se vestia de marinheiro, mas, ao contrário do que podia parecer, ele não era um bom garoto. *Buster Brown* era levado e aprontava várias travessuras, e, por isso, volta e meia levava um castigo à moda antiga de seus professores.

Em 12 de dezembro de 1897 surgia os quadrinhos de Katzenjammer kids (no Brasil, foi lançado com o nome de Os Sobrinhos do Capitão), criado por Rudolph Dirks (um alemão que se naturalizou norte-americano). A história se passa em uma colônia alemã na África, mais especificamente dentro de uma pensão. Os personagens são o Capitão (um gordo de barbas longas que sofria de gota), o Coronel e os dois irmãos gêmeos, Hans e Fritz, ambos muito arteiros. Este quadrinho foi pioneiro por dois aspectos: o primeiro foi o fato de este ser o primeiro a ser publicado com o uso sistemático de balões, e o segundo é o de ter sido o primeiro a ser publicado em tiras diárias, não ficando preso a publicações semanais (CARVALHO, 2007).

Elucida-se que a nona arte (representada pelos quadrinhos) e a sétima arte (representada pelo cinema), surgiram de modo quase simultâneo. Na mesma época em que começava a ser publicado *Yellow kid* nos Estados Unidos, na França começava a exibição de filmes. Contudo, como é possível analisar através da história, o cinema sempre teve um prestígio muito maior do que a nona arte, com muitos críticos e figuras importantes desprezando o potencial cultural por ela oferecido.

Surgiu em dia 15 de outubro de 1905 uma obra-prima dos quadrinhos, criada por Winsor McCay: *Little Nemo in Slumberland*, publicada pela primeira vez no *New York Herald*. A história se passava em *Slumberland*, onde o pequeno Nemo, quando dormia, habitava este mundo, mas todas as manhãs acordava e era trazido de volta a realidade. A obra contou com personagens eventuais, mas também contou com personagens fixos. A grande genialidade da obra reside na forma pela qual ela foi desenhada, e nos conceitos que eram trabalhados em sua história. Desenhados no estilo surrealista, cada página se assemelhava a uma verdadeira obra de arte. Outra genialidade presente é o fato do emprego de conceitos criados por Sigmund Freud, uma das figuras mais influentes no campo da psicologia. Como recorda Moya (1986):

A profundidade do inconsciente foi explorada visualmente, mas McCay revelaria que procurava dentro de seus próprios sonhos a inspiração gráfica para sua obra, o que, analisado pelo seu contemporâneo inventor da psicanálise, significaria uma sublimação, para exorcizar seus próprios demônios. (MOYA, 1986, p.35)

Em 11 de outubro de 1905 veio a ser lançada aquela que foi uma das primeiras revistas dedicadas às crianças no Brasil: O Tico-tico. Fundada por Luís Bartolomeu de Souza e Silva, a revista teve grandes contribuições para a infância. Quem desenhou o logotipo da empresa foi o ítalo-brasileiro Angelo Agostini (o mesmo responsável por desenhar os primeiros quadrinhos no Brasil). A revista teve vários leitores de peso, dentre eles Carlos Drummond de Andrade e

Ruy Barbosa. Seu maior sucesso foi o personagem Chiquinho, inspirado nos quadrinhos norte-americanos do *Buster Brown*. O Tico-tico permaneceu sem rival até o ano de 1930 (MOYA,1986).

Algo a notar-se na Era de Platina é que a maioria dos quadrinhos publicados raramente ganhava revista própria, sendo publicados em jornais, passando a ser publicados semanal ou diariamente. O início da publicação em massa de quadrinhos em revistas é um fenômeno que irá se consolidar só na Era de Ouro.

No ano de 1910 George Herriman criou o quadrinho da gata Krazy kat (no Brasil foi chamada de Gato Maluco). A aparição do personagem deu-se pela primeira vez no *New York Journal American*, e conta as histórias da gata Krazy kat, do rato Ignatz e do oficial Ofissa Pupp (que era um cão). Eles vivem suas aventuras no condado de Coconino. A gata é apaixonada pelo rato Ignatz, contudo seu amor não é correspondido e constantemente o rato acaba atirando tijolos em sua cabeça. O cachorro policial do condado, por sua vez, prende o rato Ignatz por perturbação da lei e da ordem.

O sucesso do quadrinho foi enorme, mas algo incomum aconteceu. Em 1944 George Herriman faleceu, e seu talento foi considerado tão único que ninguém foi encarregado de continuar desenhando a personagem, e, por isso, a publicação foi encerrada.

Lyonel Feininger foi um importante pintor e cartunista norte-americano, com grandes contribuições tanto para os Estados Unidos quanto para a Alemanha. Nascido em 17 de julho de 1871, em Nova York, foi mandado para a Alemanha, em 1886 para estudar música. Na Europa, acabou tendo mais interesse na arte do que na música, e, por isso, estudou na *Berlin art Academy* e, em Paris, na Academia Calagrossi. Mais tarde passaria a produzir quadrinhos para jornais americanos, alemães e francesas. Na Alemanha trabalhou como professor na Bauhaus até ela ser fechada pelos nazistas. Após a Bauhaus, retornou para os Estados Unidos e passou a lecionar. Em seu tempo como cartunista, seus dois trabalhos mais importantes foram: *The Kin-Der-Kids* e *Wee Willie Winkie's World* (MOYA,1986).

The Kin-Der-Kids foi publicado pela primeira vez no jornal em 29 de abril de 1906. A revista similar ao que aconteceu com *Little Nemo in Slumberland* e *Krazy kat* as páginas de jornal deste quadrinho ocupavam uma página inteira no jornal e era impresso em cores. *The Kin-Der-Kids* acabou sendo cancelado em novembro do mesmo ano, deixando de ser publicado pelo jornal *Chicago Tribune*. *Wee Willie Winkie's World* foi publicado pela primeira vez no jornal *Chicago Tribune* também em 1906. Um diferencial deste quadrinho é que ele não fazia o uso do recurso do balão para comunicar as falas.

Criado por Roy Crane e lançado em 1924, o quadrinho *Wash Tubbs*, aqui no Brasil foi adaptado com o nome de Tubinho. O quadrinho, em seu início, era essencialmente cômico, mas rapidamente se tornou algo mais voltado a histórias surreais de aventura e ação. Tubbs trabalha como funcionário em uma loja, mas logo a história sai de um ambiente calmo e cotidiano e começa a ter mais ação e Tubbs começa a experienciar várias aventuras. A história ganha um novo fôlego quando Tubbs liberta da cadeia um homem que se chama Easy. É na época de lançamento de *Wash Tubbs* que são criados os famosos pulps.

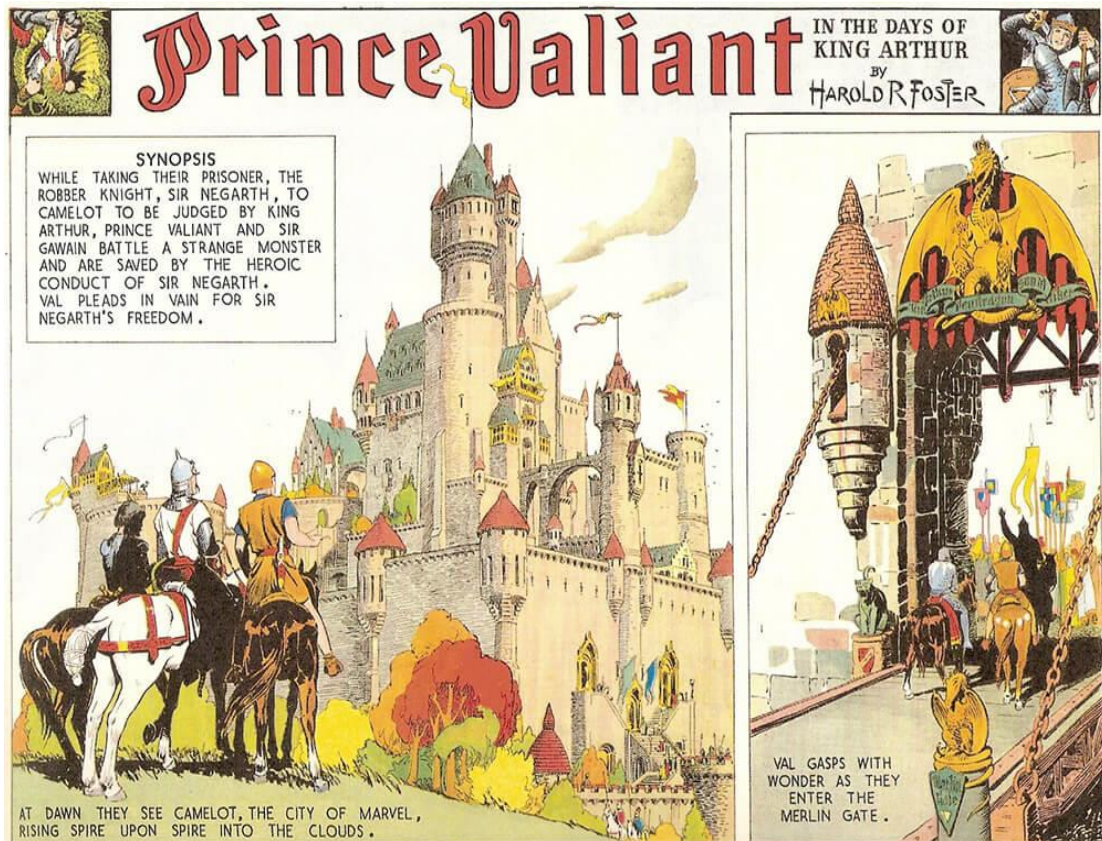
Tarzan é criação de Edgar Rice Burroughs. Ao contrário do que muitos possam pensar, o homem-macaco não foi criado com a intenção de ser um quadrinho, mas, sim, feito em 45 livros. A adaptação para os quadrinhos veio a florescer apenas no ano de 1931 pelas mãos de Hal Foster. Inicialmente a ideia era simples: Foster seria contratado para adaptar os livros do homem-macaco, mas, com o grande sucesso dos quadrinhos, o artista ganhou autonomia para desenvolver a sua história tendo os livros apenas como base. Apesar do grande sucesso alcançado por Hal Foster, ele logo foi substituído por Burne Hogarth, que é considerado por muitos o melhor desenhista do Tarzan. A primeira história começa quando um casal é poupado de um motim. Esse casal era composto pelo lorde Greystoke e sua esposa. Após serem poupados, eles são abandonados em um local remoto da África. Já no continente, a esposa de Greystoke acaba dando à luz a um menino. Contudo, o casal sofre muito devido às duras condições do lugar e ambos acabam morrendo. O filho do casal, no entanto, sobrevive e é criado por macacos. Ele se tornaria o Tarzan.

Tarzan não é a única grande obra em que Foster trabalhou. Outra grande obra de sua autoria é Príncipe Valente, criado em 1937 para ser publicado em tiras de jornais. Um grande feito atingido por esse quadrinho é o de fazer com que seus personagens envelheçam, fato até então praticamente inexistente nas HQs. Com o tempo, a obra não foi mais desenhada por Hal Foster, e esse encargo foi entregue a Cullen Murphy. Na história, o Príncipe Valente é um cavaleiro da corte do Rei Arthur, podendo serem encontrados personagens como o general romano Aécio, o chefe dos Hunos, Átila, e o imperador Valenciano III. Algo a notar-se é que o quadrinho publicado em tiras dominicais não fazia o uso sistemático de balões, como já era comum em tanto outros quadrinhos da época.

Para alguns, o Príncipe Valente é considerado a obra mais fiel ao retratar o período do final da Antiguidade e início da Alta Idade Média. Contudo, essa seria uma afirmação errada, pois a obra contém inúmeros anacronismos históricos, presentes nas roupas dos personagens e até em seus comportamentos. Por exemplo, muito dos comportamentos apresentados pelos

cavaleiros da obra não são típicos do final do período da Antiguidade, mas sim das Cruzadas. A Figura 3 mostra uma imagem de o Príncipe Valente.

Figura 3 - Príncipe Valente



Fonte: Revista da Quanta (2018)

Estreou em 1917 o primeiro desenho animado do mundo, o Gato Félix. O personagem foi criação conjunta do desenhista norte-americano Otto Messmer e do australiano Pat Sullivan. Messmer foi o responsável pelo desenho do personagem, e a ideia para a criação do personagem e a encomenda de sua criação foram feitas por Sullivan. O Gato Félix nasceu quase ao mesmo tempo que o cinema mudo, e não demorou muito para logo começarem a ser produzidos curtas-metragens do desenho. No ano de 1930 o Gato Félix tornou-se a primeira animação a ser transmitida pela TV através da NBC. Após sua estreia, o desenho tornou-se um grande sucesso. A história do Gato Félix mostra histórias simples, onde ele vive situações cotidianas e que em sua maioria são eventos cômicos.

O que muitos não sabem é que o Gato Félix não ficou restrito apenas a animação, também foram produzidos quadrinhos do personagem. Tudo começou em 14 de agosto de 1923, quando a editora King Feature Syndicate publicou o quadrinho para as páginas dominicais. Em relação a quem teria adaptado o personagem para os quadrinhos há especulações de que teria

sido o próprio Sullivan e seu sobrinho. Contudo, o mais provável é que tenha sido o próprio Messmer que, a partir de 1935, passou a assinar as tiras do Gato Félix. Nos quadrinhos, o personagem muitas vezes utilizava-se de ideias muito criativas para solucionar seus problemas, como por exemplo a vez em que estava preso no planeta Marte ele se utilizou do próprio balão dos quadrinhos para sair voando, e em outra vez que estava em perigo e necessitava de uma arma para se defender, arrancou o ponto de exclamação do quadrinho e o usou como um bastão. Algo a notar-se em relação ao Gato Félix é que ele sempre foi mais popular na Europa do que nos Estados Unidos. No Brasil o sucesso do personagem se deu através da revista Gazetinha (MOYA, 1986).

No ano de 1931 foi criado o quadrinho de Dick Tracy pelo desenhista Chester Gould. Vale notar que quando o personagem foi criado a Lei Seca ainda vigorava nos Estados Unidos (a Lei Seca impedia a venda e comercialização de bebidas alcoólicas no país). Nos quadrinhos, Dick Tracy era uma figura marcante, um detetive policial durão que enfrentava vários bandidos. O que o tornava tão marcante era o modo com que ele enfrenta os bandidos. Ele não era um detetive que ficava muito na defensiva ou formulava ideias brilhantes para deter os bandidos. Ao invés disso, trocava tiros. Não era incomum encontrar em suas histórias vários bandidos que haviam sido mortos pelo personagem. O detetive contava com inovações tecnológicas à frente de seu tempo como, por exemplo, o rádio relógio, que era uma espécie de celular preso ao pulso do policial. O personagem contou com toda uma fama de vilões marcantes, como: Mole, Pruneface, Flattop e Breathless Mahoney. Algo a notar-se é que a grande maioria dos vilões de Dick Tracy tinha uma aparência feia e até deformada, com a exceção de Breathless Mahoney.

Um recurso interessante que o quadrinho continha era o fato de que seus personagens envelheciam, assim como acontecia em Príncipe Valente. Outra característica notável era a forma como ele era desenhado, isto porque os traços de desenho utilizados em Dick Tracy eram quase infantis e contrastavam com os temas violentos que abordava.

Nasce em 17 de fevereiro de 1936 o primeiro herói a usar uma máscara nos quadrinhos: o Fantasma. Criação de Lee Falk e desenhado primeiro por Ray Moore e posteriormente por Wilson McCoy. Na história o Fantasma é um combatente do crime de uma longa linhagem familiar, que passava de pai para filho. Diferentemente dos super-heróis da Era de Ouro, o Fantasma não tem nenhum superpoder, ou seja, similar ao Batman, ele tem que contar apenas com suas habilidades e inteligência para combater os criminosos. O Fantasma também foi o primeiro herói a possuir aparatos que hoje são indispensáveis aos super-heróis, tais como: o quartel-general, o símbolo na sua vestimenta e a máscara. Uma curiosidade interessante sobre

o personagem é que seu criador (Falk) trabalhou em sua tira até sua morte em 1999. A Figura 4 mostra uma imagem do Fantasma.

Figura 4 - O Fantasma



Fonte: Entrementes (2023)

Quando se fala da criação de grandes histórias em quadrinhos logo se pensa nos quadrinhos norte-americanos, já que muitas produções famosas foram criadas nos Estados Unidos. Mas o continente europeu também teve seus nomes de sucesso, e, entre um dos mais famosos, está sem dúvidas o desenhista Georges Remi, que também é muito conhecido pelo seu pseudônimo Hergé (o pseudônimo foi criado pela inversão das iniciais de seu nome). Ele nasceu no dia 22 de maio de 1907 em um local próximo a cidade de Bruxelas, nos subúrbios. Conforme foi constatado pelo próprio desenhista, ele teve um futuro improvável. Na Bélgica, onde nasceu, em sua época não existia a profissão de desenhista, e era mais provável que ele se tornasse um fotógrafo, ou clérigo. Adulto, passou a trabalhar na revista *Le Vingtième Siècle*, e seu editor decidiu lançar uma revista para os jovens escoteiros da Bélgica: *Le Petit Vingtième*. Essa situação continuou até o fim da revista, e então Hergé começou a criar sua própria história, que tinha um jovem escoteiro loiro que era chamado de Tintim. A primeira história a ser publicada foi Tintim no país dos Soviéticos, em 1929, e vale ressaltar que nessa época a Bélgica adotava uma posição anticomunista, e a revista não foi exceção, e, por isso, é possível encontrar uma forte postura anticomunista. A segunda obra de Tintim se passou no Congo Belga (na época em que a República Democrática do Congo ainda era uma colônia da Bélgica). Na

história é possível analisar vários elementos colonialistas e imperialistas, mas não só isso, já que na história isso é apresentado de uma forma positiva, ou seja, existe na história uma apologia ao imperialismo belga, e isso não foi por acaso. Na época da publicação o Congo era a grande colônia belga, e por isso existia na sociedade uma ideia de que era preciso ensinar aos mais jovens sobre a colonização. Como aponta Filho (2008), o próprio patrão de Hergé, Wallez, era um grande admirador do fascismo italiano e também do próprio Adolf Hitler. A terceira história se passou na China, e Hergé teve desta vez a ajuda de um padre que havia visitado o país. Com esse conhecimento a obra acabou tornando-se mais realista. Aliás, é bem possível poder analisar grandes eventos da história do século XX através de Tintim. O grande sucesso de Hergé foi traduzido para mais de trinta línguas (o que incluía o Brasil). Tintim foi adaptado para diversos curtas-metragens e para alguns longas-metragens. Hergé também criou alguns outros personagens e histórias, contudo nenhum deles chegou a alcançar a fama de Tintim. Hergé recebeu diversos prêmios ao redor do mundo, e, inclusive quando o desenhista se encontrou com Álvaro de Moya em Nova York em 1972, ele estava recebendo mais um prêmio. Para muitos, Hergé foi o maior criador de quadrinhos do continente europeu.

Nos anos 30 surgiu no Brasil, no jornal Gazeta, uma seção inteira dedicada às crianças chamada de Gazetinha. Nesta seção era comum existir a publicação tanto de quadrinhos nacionais quanto de internacionais. Nas publicações internacionais destacaram-se o Gato Félix e o Fantasma. A revista já não se encontrava mais em circulação a partir da década de 1950.

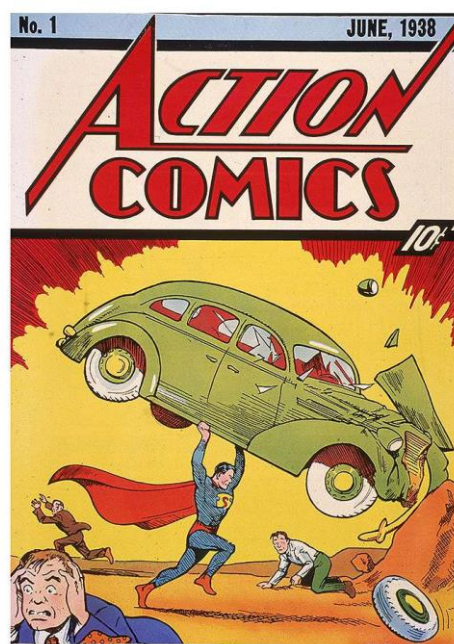
2.3 A Era de Ouro

Um dos super-heróis que mais tem impacto no mundo dos quadrinhos e na cultura pop ocidental foi criado originalmente na Era de Ouro: o Superman. Oficialmente, a estreia do super-herói se deu em abril de 1938. Contudo, a ideia para a criação do personagem era bem mais antiga. Aquilo que foi originalmente idealizado por Joe Shuster e Jerry Siegel não era um super-herói, mas, sim, um super- vilão. Os dois eram grandes fãs de ficção científica, e daí veio a ideia de criar um vilão que fosse familiar ao gênero. A primeira história do Superman na verdade chamava-se O Reinado de Superman e nesta versão o vilão usava de seus superpoderes para tentar dominar o mundo, e seus super poderes advinham de sua mente. Contudo, a ideia de um supervilão era vista pela maioria dos jornais como algo supérfluo e dispensável, e ninguém comprou a ideia dos autores. Já na segunda versão o personagem foi bastante modificado, e uma das primeiras coisas a serem mudadas foi sua personalidade. Agora ela não era mais a de um vilão, e, sim, de um super-herói. Mas não um herói qualquer. Era um herói

idealizado quase como uma espécie de messias, alguém que sempre luta pelo bem e pelo o que é justo. Uma curiosidade do herói é que quando ele foi lançado no Brasil por muitos anos, foi chamado de Super-Homem. Porém, a DC (a empresa que é dona dos direitos do personagem) decidiu padronizar o nome do herói pela forma como ele era conhecido nos Estados Unidos: Superman (CARVALHO, 2007).

Nas histórias do Superman tudo começa quando o pequeno Kal-El (nome de batismo do personagem) sai de seu planeta natal Krypton e é mandado a Terra. Seus pais assim decidem pois Krypton estava à beira de um colapso, e o planeta iria explodir. Ao chegar, o bebê aterrissa em uma pequena fazenda cujos proprietários, Jonathan e Martha Kent, eram muito patrióticos. O casal resgata o bebê e o adota como seu filho, e lhe dão um nome terráqueo: Clark Kent. Ao crescer, Clark muda-se para a cidade fictícia de Metrópolis e torna-se o super-herói Superman. Porém, há várias curiosidades sobre o Superman na sua primeira versão: ele não era indestrutível, não podia voar, e mesmo uma granada era capaz de o ferir. Contudo, mesmo sendo mais fraco do que a atual versão do Superman ele já era super, uma vez que podia saltar sobre prédios e tinha super força. Aliás, em sua primeira aparição na capa da revista o herói arremessava um carro com as próprias mãos. Outras características do Superman, fundamental a quase todos os heróis da Era de Ouro, era uma identidade secreta: a de um repórter. A Figura 5 mostra uma imagem do Superman.

Figura 5 - Superman



A primeira versão das vestes do herói teve sua inspiração nos artistas de circo e as cores, vermelho e azul, para serem parecidas com as da bandeira dos Estados Unidos. Outra parte da indumentária do herói acabaria por inspirar toda uma legião de heróis, isto é, sua capa que permitia que os quadrinhos do Superman tivessem mais movimento em suas cenas de ação, transmitindo mais emoção para os leitores.

Algo a destacar sobre a criação do Superman é que ela se deu quase no mesmo tempo em que houve a ascensão do nazismo na Alemanha. E tanto Jerry Siegel como Joe Shuster eram judeus. Durante o período da Segunda Guerra Mundial, o presidente americano Roosevelt pediu para que criadores de quadrinhos inserissem em suas histórias a luta contra os nazistas e contra Hitler, e logo Superman passou a enfrentá-los em suas histórias.

Quando Superman surgiu em cena foi logo colhido pela confusão vigente. As pessoas de esquerda no mundo inteiro, desde o princípio, acusaram-no de ser símbolo do imperialismo norte-americano e, de quebra, da arrogância fascista. Já os políticos linha-dura do Partido Republicano viram nele a personificação do tal Superman nazista. Nas palavras dos assessores de Hitler, o Superman não passava de um judeu. (JARCEM,2007, p.3)

Algo a se notar é que por muito tempo os quadrinhos foram considerados algo fútil, isto é, um entretenimento apenas, e não algo que merecesse ser levado a sério. Contudo, o presidente dos Estados Unidos na época reconheceu o potencial das HQs e chamou vários autores de quadrinhos para combater o nazismo em suas histórias, e não apenas isso. Por que o ministro de Hitler, Goebbels se daria ao trabalho de responder a um personagem de quadrinho se este não fosse um importante veículo de comunicação, e, mais que isso, um veículo para a disseminação de ideologia?

Quando os quadrinhos do Superman foram publicados pela primeira vez pela DC, o personagem foi um enorme sucesso. Em 1939 a tiragem da revista do herói alcançou um incrível número em vendas. Apesar de o Superman ter inegavelmente se tornado um sucesso, não parou por aí. Logo o super-herói alcançou o rádio, o cinema e na televisão.

Durante os anos de 1940 a 1951 existiu o programa de rádio do Superman, chamado de As Aventuras do Superman. Neste programa foi introduzido pela primeira vez conceitos que são indissociáveis do herói, como, a sua fraqueza, a Kryptonita (é uma pedra verde vindo do planeta natal do Superman que o deixava fraco como um humano), e sua habilidade de voar pelos céus e mesmo pelo espaço.

Já nos cinemas, a primeira adaptação do homem de aço ocorreu em 1941. Foram produzidos ao todo dezessete curtas-metragens, sendo um indicado ao Oscar. Várias destas animações mostravam o homem de aço enfrentando nazistas e japoneses, alguns ambientados em uma espécie de *Thriller* americano.

Como o homem de aço tornou-se um sucesso, não demorou muito para surgirem imitações. Talvez a mais marcante veio pelas mãos da editora Fox Feature Syndicate, que pediu ao estúdio de Will Eisner para criar um herói que rivalizasse com o Superman, e daí surgiu o Wonder Man. O herói contava com um uniforme todo vermelho, e, ao invés de usar um “S” em seu peito, tinha um grande “W”. Tendo surgido em 1939, não teve vida longa, já que a National acusou a sua rival de plágio. O Superman tornou-se um ícone tão grande para os quadrinhos na Era de Ouro que a esmagadora maioria de HQs criadas após o Superman era do gênero de super-heróis, como ficaria constatado durante as Eras de Prata e Bronze, que produziriam heróis tão relevantes quanto o homem de aço. Contudo, falaremos deles mais a frente. Apesar do Wonder Man ter sido um fracasso completo da editora Fox Feature Syndicate, ele só mostrou uma tendência de mercado que estava ficando bastante óbvia para a maioria dos concorrentes da National, isto é, que os super-heróis funcionavam para aumentar as vendas, e, por isso, a Fox Feature Syndicate encomendou mais heróis do estúdio de Eisner. Entre eles estavam o Green Mask e o Besouro Azul. Algo interessante de notar-se é que, influenciado pelos grandes poderes do homem de aço, o Besouro Azul logo ficou mais poderoso, com seus editores decidindo dotá-lo de um artefato mágico que lhe dava mais poderes, porém ele não era tão forte quanto o Superman.

Algo que marcou os primórdios dos quadrinhos na Era de Ouro foi a desvalorização dos profissionais que desenhavam os heróis. Dentre os fatores que podem ser citados estão os baixos salários. Mesmo que os profissionais produzissem quadrinhos que vendessem milhões de exemplares, os autores não participavam dos lucros, que ficava nas mãos das editoras. Outro aspecto que ocorreria com frequência era a não divulgação dos créditos, isto é, nem sempre seus nomes saíam estampados na revista dando notoriedade aos criadores de personagens famosos e também muitos tinham uma baixa qualidade em seu ambiente de trabalho. Mas algo de certa forma comum à maioria dos desenhistas de quadrinhos dessa época era o amor pela profissão, ou seja, muito deles realmente gostavam do que criavam e também suportavam esta condição, pois mesmo com baixos salários eles já eram suficientes para pagar o mínimo de suas contas.

Outro super-herói que teria um sucesso comparável ao de Superman nasceu ainda na Era de Ouro: O Homem-morcego, o Batman. Os criadores do Batman foram Bob Kane e Bill

Finger, que era o responsável para fazer as histórias do herói. No início, os desenhos do Homem-morcego eram bem simples, algo similar ao que havia sido feito com Dick Tracy na Era de Platina. Finger deu ao Batman coisas que são indispensáveis aos heróis modernos, tais como, o Batmóvel, o cinto de utilidades, o Batplano; a identidade secreta; o traje com um símbolo no peito; vilões memoráveis e a Batcaverna, que era o quartel-general localizado abaixo da mansão do filantropo e bilionário Bruce Wayne. Uma curiosidade interessante é que o personagem que inspirou a criação do Batman foi o Zorro (CARVALHO, 2007).

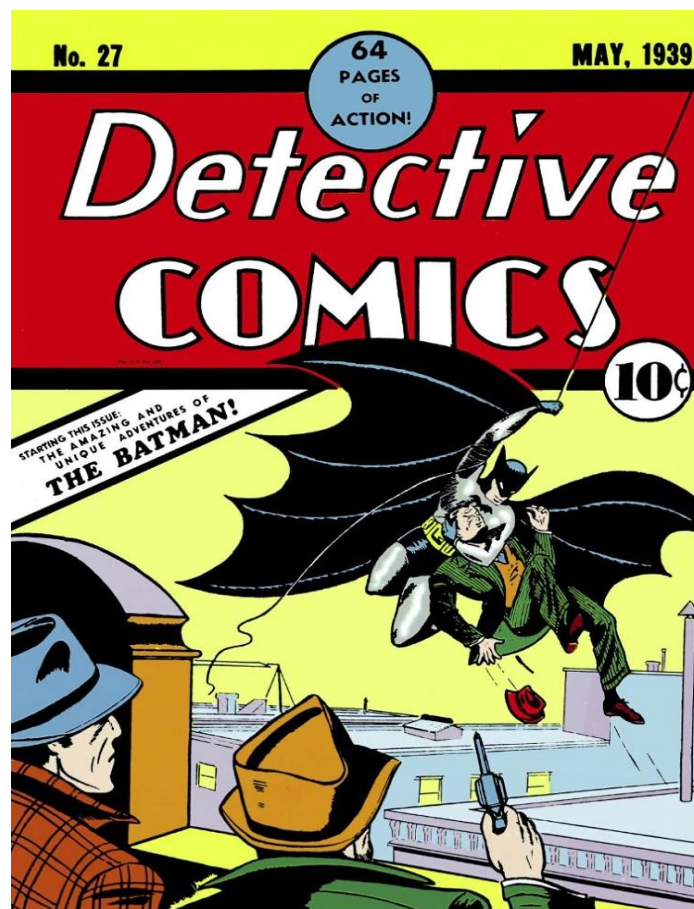
A história do Batman é simples. Tudo começa quando o pequeno Bruce Wayne, aos seis anos, presencia a morte de seus pais por um ladrão. A genialidade na criação do Batman não está no uso de elementos que hoje se tornaram clichês aos heróis, como a identidade secreta, o traje de herói ou pupilo que era o Robin (este ,aliás, que foi criado para estabelecer uma identificação entre os jovens leitores com herói, já que eles podiam se projetar no Robin e verem a si mesmos como heróis mirins) a grande genialidade na criação do Batman está no fato de ele ser um herói totalmente humano, em oposição ao Superman, que era um alienígena com grandes poderes. O Batman era uma pessoa que, usando sua inteligência e seu corpo se educa para se tornar um dos maiores lutadores do mundo e um grande detetive, e isso também trouxe ao herói uma aparência mais real aos seus quadrinhos, já que o público assistia um homem lutar contra o crime de uma forma mais próxima de como aconteceria na realidade (claro que um realidade fictícia que ao invés de recorrer a armas de fogo um vigilante recorreria aos punhos e a sua mente para combater o crime fantasiado por aí). O Batman surgiu pela primeira vez na *Detective Comics #27* em maio de 1939, mas a história da origem do herói não foi revelada pela primeira vez logo na primeira edição da revista *Detective Comics #33*, e o suspense aumentou a vontade do público de continuar lendo a HQ. Batman representou um sucesso tão grande para a National que, anos depois, a editora usaria o nome da revista para intitular sua empresa, convertendo-se na DC. Depois de Superman e Batman toda uma legião de heróis seguiria seu modelo, sendo similares a estes dois heróis, alguns mais, outros menos. Com os anos, tanto Batman como Superman acabaram sofrendo modificações consideráveis em suas histórias. O Batman, por exemplo, em suas primeiras histórias tinha uma arma de fogo. Contudo, algo que nunca se alterou foi a essência dos personagens, inclusive com ambos vivendo, em suas respectivas cidades fictícias. O Batman vive na sombria e corrupta Gotham City, combatendo o crime como um vigilante e, o Superman vive na grande e bela Metrópolis.

Uma façanha que os quadrinhos do Batman conseguiu realizar foi a de trazer para a história um *sidekick* (uma espécie de ajudante do herói, e que na maioria das vezes era sempre alguém mais jovem). Logo, outras editoras começaram a seguir o exemplo e introduziram seus

sidekicks. Alguns deles são: Kid Flash e Flash; Aqualad e Aquaman; Bucky Banners e Capitão América; Ricardito e Arqueiro Verde e Centelha e Tocha-Humana. Em alguns casos as editoras acabaram utilizando-se de explicações bem pobres para trazer os ajudantes mirins aos heróis, como foi o caso de Kid Flash, mas mesmo que as explicações para trazer estes heróis tenham sido fracas o público realmente gostou dos ajudantes mirins.

Billy Fawcett foi o fundador da Fawcett Publication. A empresa, atenta às tendências de mercado, também resolveu entrar no meio dos super-heróis e sua primeira criação para tentar competir com homem de aço foi Capitão Trovão. Infelizmente, para a Fawcett Publication, o nome da revista em que o Capitão Trovão foi publicado já havia sido patenteada por outra editora, provocando a mudança do nome do personagem e da revista. O nome passou a ser a *Whiz Comics #1*, e o Capitão Trovão transformou-se em Capitão Marvel. Apesar do grande sucesso de Superman e Batman, o posto de herói mais popular da Era de Ouro dos quadrinhos pertence ao Capitão Marvel, que se tornaria campeão de vendas. A Figura 6 mostra uma imagem do Batman.

Figura 6 - Batman



Fonte: DC (2019)

A história do Capitão Marvel vem para se contrapor a de Superman porque enquanto o Homem de Aço tinha sua origem explicada por meio da ciência, o Capitão Marvel tem sua origem na magia. Tudo começa quando Billy Batson se encontra com um mago chamado Shazam, que julga o menino uma criança de coração puro e decide dar a ele seus poderes, e toda vez que o menino grita a palavra Shazam ele adquire superpoderes. Seus poderes advêm de figuras mitológicas e de um rei, mais especificamente do rei Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio (a junção das iniciais de todos esses nomes juntos significam Shazam). Uma das grandes genialidades por trás da criação do Capitão Marvel estava no fato de o personagem principal (Billy Batson) ser uma criança diferente do que foi feito com Batman, o qual traziam o Robin para criar um sentimento de identificação entre os leitores. Billy já era uma criança. Logo a HQ tornou-se um *best seller* e chegou a bater a marca de um milhão de cópias vendidas. O sucesso foi tanto que logo começaram a surgir apelidos para o herói, que passou a ser chamado pelos fãs de Queijão Vermelho (CARVALHO, 2007).

O sucesso Fawcett não agradou a todos. Mais especificamente, incomodou a National que, vendo o sucesso do Queijão Vermelho, decidiu processar a Fawcett, acusando-a de plágio. Contudo, a ação não deu certo inicialmente. Somente em 1953 a National conseguiu vencer a causa, e, depois disso, haveria a compra da editora Fawcett Publication pela National, e, conseqüentemente, todos os heróis da Fawcett passaram a ser propriedades da National. Com isso, o Queijão Vermelho parou de ser publicado, permitindo ao homem de aço tornar-se o maior super-herói da Era de Ouro.

Uma curiosidade do Capitão Marvel é que um de seus fãs era Elvis Presley, e para homenagear seu herói de infância ostentava em seus shows uma capa branca igual à do herói.

No ano de 1940 o mundo dos quadrinhos assistiu ao nascimento do primeiro grupo de super-heróis a se formar, a Sociedade da Justiça, com os principais heróis da DC e da All-American Comics, mas é importante frisar que para o público todas as revistas saíam sobre o selo da DC. Entre alguns dos heróis a participar estavam o Lanterna Verde (mas era o herói original, que tinha como sua identidade secreta o nome de Alan Scott), Jay Garrick, o Flash, original que veio antes de Barry Allen, o Sr. Destino, Sandman (o herói original, que não tinha poderes), Elektron, Homem-Hora, Spectro, Gavião Negro, Superman e Batman. A fórmula do supergrupo provou ser sucesso e não demorou para outras editoras também começarem a montar o seu.

Mas o procedimento de montar uma super equipe e de dar um ajudante mirim ao herói não foram as únicas que caíram no gosto do público. Outra tendência que começou a surgir foi

a de criar versões femininas de heróis famosos, e a primeira a ser criada foi a Mulher-Gavião, que fazia par com o herói Gavião Negro, e logo também surgiram: Supergirl, que era a versão feminina do Superman, Batwoman e Batgirl, que eram as versões femininas do Batman, e Aquagirl, que era a versão feminina do Aquaman. Todavia, dentro dessa tendência de criar personagens femininas, uma com certeza se sobressai (uma, aliás, que, diferente das heroínas supracitadas, não era a versão feminina de algum herói conhecido), refere-se a personagem que apareceu pela primeira vez em dezembro de 1941 na All Star #8, a Mulher-Maravilha (em inglês chamada de Wonder Woman).

Mulher-Maravilha foi desenhada por H.G Peter. Contudo, ela foi criada pelo psicólogo William Moulton Marston. A Mulher-Maravilha habita a ilha fictícia de Themyscira, que ficava afastada e escondida do mundo dos homens. Outro nome para a ilha de Themyscira é Ilha Paraíso, onde vive a Princesa Diana (a Mulher-Maravilha). As habitantes da ilha são as habilidosas guerreiras amazonas, e todo o universo da Mulher-Maravilha se passa dentro da mitologia grega. Tudo muda para a Diana quando eclode no planeta a Segunda Guerra Mundial. Neste momento, ela é forçada a deixar a ilha para combater. Algo interessante a se notar é sua indumentária, que é feita tendo as cores da bandeira americana. Diana deixa a ilha e luta ao lado do homem que é o amor de sua vida: capitão Steve Trevor. Fora da ilha ela decide adotar uma identidade secreta (ao exemplo do que fizeram Superman e Batman), e se chama de Diana Prince. Assim como Superman e Batman, a Mulher-Maravilha também sofreria várias alterações em sua história ao longo dos anos. Contudo, algo que nunca mudou é que ela sempre foi uma guerreira amazona que luta pela paz no mundo dos homens e tenta ensinar a estes a viver em harmonia.

No período em que a National estava dominando o mercado de quadrinhos, ela quase levou a falência outras editoras, entre essas a Timely, que após resistir fez várias mudanças internas e mudou seu nome para Atlas, e anos mais tarde iria se tornar a Marvel Comics (uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos do mundo).

O dono da Timely, Martin Goodman, em 1939 só publicava folhetins, (as famosas pulps) e vendo todo o sucesso alcançado pela National, decidiu também publicar histórias de super-heróis. Para isso, ele recorreu à empresa Funnies Incorporated e lá Carl Burgos e Bill Everett haviam feito dois personagens para Goodman. Um deles era Namor, e o outro era o Tocha Humana (em inglês ele era chamado de Human Torch). A história de Namor começa no oceano. Ele é o Príncipe Submarino que reina em sua civilização aquática, mas ao constatar que a humanidade era nociva à vida no oceano, acaba se tornando inimigo. (um detalhe interessante a notar-se é que em pleno anos 40 já estava se discutindo na HQ os decorrentes da poluição do

homem aos oceanos). A história de Tocha Humana, na realidade, é inicialmente a de um robô criado por Phineas Horton. Seus poderes são o de pegar fogo quando o herói quiser (menos quando ele está no espaço, já que para ativar a combustão de seus poderes ele precisa entrar em contato com o ar). Tanto Namor quanto Tocha Humana aparecerem pela primeira vez em outubro de 1939 na Marvel Comics #1. Os dois heróis se tornaram um sucesso imediato. A Timely havia até criado outros personagens, como Ka-zar, Masked Rider, Patriota e Anjo, mas nenhum deles conseguiu se equipar ao sucesso alcançado por Namor e Tocha Humana.

Observa-se que Namor e Tocha Humana também iniciaram uma tendência que anos mais tarde seria comum aos quadrinhos: *crossover*. A ideia por trás do *crossover* era simples, e consistia em juntar diferentes personagens e heróis em uma mesma história para enfrentar um mal comum, ou enfrentarem a si mesmos. A ideia certamente agradou aos fãs, e não só aos fãs da Marvel. Houve vários *crossovers* envolvendo, por exemplo, Superman e Batman. Já chegou até mesmo acontecer isso com heróis de editoras diferentes, reunindo heróis da Marvel e da DC em uma mesma revista (CARVALHO, 2007).

Na Era de Ouro dos quadrinhos destacou-se o super-herói Capitão América. A primeira edição de Captain America Comics nº 1 foi produzida pela Timely Comics em 1941, período da Segunda Guerra Mundial. Nela se retrata a história de um refugiado irlandês que busca se alistar no exército como forma de agradecimento pelo país que o acolheu. O protagonista participa de uma experiência científica na qual toma um soro, tornando-se um super soldado e conseguindo derrotar o nazismo junto do exército americano. Esta HQ foi publicada no Estados Unidos em 01 de março de 1941, com o objetivo de criar um cenário mostrando que os Estados Unidos conseguem ser um “herói” contra o nazismo, com a esperança de ganhar a guerra, insinuando que depois dos seus soldados serem inseridos isso facilitou muito para ganhá-la, devido ao preparo dos norte-americanos. Para que ocorra a fortificação desta ideia, a HQ possui alguns detalhes que podem ser observados, como as cores representando a bandeira Norte-Americana. Outro foco importante é no Capitão América e em Hitler, que estão se enfrentando e as armas de fogo não conseguem ferir o herói, demonstrando a supremacia americana sobre seus inimigos.

Os cartunistas responsáveis pelo Capitão América eram muito famosos no seu meio: Joe Simon e Jack Kirby. Joe Simon foi um editor, escritor e cartunista norte-americano. Nascido em 1913 de uma família judia, em Rochester, estado de Nova York, com 23 anos e desempregado decide se mudar para a cidade de Nova York em busca de emprego. Enquanto procurava algo fixo, Simon passou a trabalhar como freelancer, e foi neste momento que um de seus clientes o recomendou para Lloyd Jacquet, chefe da empresa Funnies, Inc. Jacquet

contratou Simon, que passou a produzir histórias em quadrinhos do velho oeste. Nos anos 40 Simon passaria a fazer trabalhos para a empresa Timely Comics (antecessora da Marvel Entertainment). O fundador da Timely Comics, Martin Goodman, contrataria Simon como o primeiro editor chefe de sua empresa, e logo Simon e Kirby criariam juntos um de seus maiores personagens: o Capitão América, sendo Joe Simon o coautor. A Figura 7 mostra uma imagem do Capitão América.

Figura 7 - Capitão América



Fonte: O Globo (2022)

Jacob Kurzberg (era o nome do autor antes de mudar seu nome legalmente para Jack Kirby) nasceu em Nova York, 28 de agosto de 1917, filho de dois imigrantes oriundos do que é hoje o território da Polônia. Na infância viveu em um bairro judeu, no qual os meninos não iam à escola (o que incluía o próprio Kirby), e muitos acabavam tendo baixas expectativas de vida ou se envolviam com o crime. Aos 14 anos o interesse por desenhar começou a crescer após Kirby achar uma revista na rua perto de uma calha molhada, e o desenho deu a ele horas de estudo e uma ideia de futuro bem diferente dos muitos garotos de sua rua. Após trocar de emprego três vezes, Kirby começou a produzir quadrinhos originais na Fox Feature Syndicate, e nesta empresa conheceu Joe Simon, com quem trabalharia por vários anos. Em seus trabalhos, assinou pela primeira vez uma revista em quadrinhos com o nome Jack Kirby. Após Joe Simon se tornar editor chefe da Timely Comics, convida seu amigo Kirby para trabalhar junto a ele na empresa. Da parceria com Simon nasceu um de seus personagens mais famosos, o Capitão

América, que, além de ter sido um enorme sucesso, deixava claro a intenção do quadrinho ao expor na capa o herói agredindo a socos Adolf Hitler (vale notar que o quadrinho foi lançado um ano antes da entrada oficial dos Estados Unidos na guerra. Ademais, tanto Kirby quanto Simon vinham de famílias ou de locais de origem judia, e protestavam contra o nazismo por meio de sua arte). Além do Capitão América, o cartunista criou outros personagens de menor nome na empresa. O tremendo sucesso do quadrinho atraiu o antagonismo de simpatizantes do movimento nazista nos Estados Unidos, conhecido como “American Bund”, que ligavam para Kirby e sua equipe com ameaças. As histórias de heróis que ajudavam o Capitão América como Bucky e outros se tornaram populares entre soldados no campo de batalha. O cartunista produziria até dez edições do Capitão América, quando notou que seu chefe na Timely Comics não o pagava de acordo com o contrato. Assim, Kirby e Simon passaram a trabalhar para a empresa rival, a National Comics (antecessora da atual DC comics.) Em 1942 Kirby alterou legalmente seu nome de Jacob Kurzberg para Jack Kirby, e, assim, como seu parceiro Simon, interrompeu sua carreira como quadrinista para atuar na Segunda Guerra Mundial. Depois da saída de Joe Simon do posto de editor-chefe da Timely, entrou em cena Stan Lee, que ocuparia o cargo até 1972.

2.4 Saem os super-heróis e entra o terror

No meio da Era de Ouro o mercado viu nascer uma nova tendência que não estava somente ligada aos super-heróis. Um dos principais indicadores veio pelo fato de que quadrinhos com super-heróis não estavam vendendo tão bem como antes, tanto nos Estados Unidos como no continente europeu, onde, aliás os super-heróis nunca chegaram a vender tão bem como nos Estados Unidos. Na Europa, a forma de se fazer quadrinho era diferente e os prazos aos quais os autores tinham para entregar suas publicações eram muito maiores do que nos Estados Unidos. O continente europeu também criou quadrinhos que se tornaram referência para o mundo, como foi o caso da escola belga-franca que produziu Tintin. Alguns estúdios de quadrinhos também criaram novas oportunidades de histórias ainda não criadas, como foi o caso dos estúdios de Will Eisner. Outro indicativo de que os super-heróis já não estavam vendendo tão bem nos Estados Unidos foi quando Stan Lee e Bill Finger criaram seu próprio time de super-heróis, parecido com que havia sido feito com a Sociedade da Justiça, só que dessa vez na empresa de Goodman, a Timely. O supergrupo reunia Tocha Humana, Toro, Capitão América, Bucky, Whizzer, Namor e Miss América. Mesmo com tantos super-heróis o público não se empolgou com as histórias, e a revista foi um fracasso.

Martin Goodman, notando que o clima do mercado já não estava tão propício para heróis, passou a investir em histórias de Terror, Faroeste, Dramas policiais e revistas voltadas para o público feminino, bem como histórias com bichos falantes. Suas ações iriam provar-se assertivas para o sucesso da Timely como editora nesta nova tendência de mercado.

Neste período poucos foram os super-heróis que mantiveram vendas satisfatórias, e os que sobreviveram no mercado foram da National: Batman, Mulher-Maravilha, Superman e Capitão Marvel. Mas o Capitão Marvel também veria suas vendas diminuir eventualmente, isso somado à disputa judicial com a National, com que o herói sumisse de cena no mundo dos quadrinhos. Até mesmo o maior sucesso da Timely no período, o Capitão América, veria suas vendas decaírem bastante, e algumas tentativas para tentar atrair o interesse do público no herói até foram feitas, mas nenhuma obteve sucesso (CARVALHO, 2007).

Uma outra explicação muito aceita por várias pessoas que estudam a história dos quadrinhos é o fato de os super-heróis já não venderem tão bem como antes está relacionada com o fim da Segunda Guerra Mundial. Com o término do conflito, muitos foram os heróis que tinham suas histórias relacionadas com a guerra, como era o caso do Capitão América. Era preciso inovar.

Uma das primeiras guinadas de mercado para a criação de quadrinhos realmente voltados para o gênero de Terror aconteceu em 1947. Tudo começou quando o dono da EC Educational Comics, Max Gaines, veio a falecer. Após sua morte, assumiu a empresa seu filho William Gaines. Uma de suas primeiras medidas foi mudar o nome da empresa para Entertainment Comics, e outra foi chamar para trabalhar consigo Al Feldstein. Juntos, e com um time de grandes escritores e editores, adaptaram ou criaram grandes obras de terror em suas empresas. Entre elas, destaca-se: *Tales from the Crypt*; *The Haunt of Fear* e *The Vault of Horror*. Essas adaptações e criações acabaram provando ser um grande sucesso.

Como explicita Carvalho:

O sucesso de suas publicações foi tanto que logo outras editoras queriam fazer terror. E muita gente começou a prestar atenção nas suas histórias, tramas que envolviam monstros, mas também a máfia, a Ku Klux Klan, sexo e violência. Numa América cada vez mais conservadora, embalada pelo canto reacionário do Senador Joseph McCarthy e sua caça às bruxas comunistas, não é de se admirar que aparecesse alguém como o psicólogo Dr. Frederic Wertham e a sua obra *The Seduction of the Innocents*. (CARVALHO, 2007, p. 59)

A América havia se tornado uma sociedade muito conservadora, e, por isso, Wertham havia se tornado tão popular. O livro procura olhar para os problemas da sociedade e achar um

culpado, o que já aconteceu no passado com o Cinema, a TV, o Rock e, mais recentemente, com a Internet e com o Vídeo Game (esse último, inclusive, sendo atacado pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, que procurou associar o aumento da violência em escolas com o uso de jogos eletrônicos por parte dos jovens). Convidado para programas de televisão e de rádio, em sua campanha contra os quadrinhos grande parte de suas críticas e ataques voltaram-se à editora Entertainment Comics a EC de William Gaines, que sofreu bastante por causa disso, já que suas vendas caíram bastante.

Wertham acusou os quadrinhos de incitar violência nos jovens, e, para isso, usou como exemplo personagens de histórias que já existiam. Ele acusou a Mulher-Maravilha de ter ideias masoquistas, com seu laço da verdade, além de ser lésbica. Também acusou a famosa dupla dinâmica Batman e Robin de serem na verdade um casal gay (muito desse preconceito vem de um quadrinho em específico em que Batman e Robin dormem juntos na mesma cama). Mesmo com todos esses ataques aos super-heróis, o alvo preferido do psicólogo foram os quadrinhos de terror, mais especificamente da editora EC.

Toda essa histeria no mundo dos quadrinhos teve reflexo nas publicações. Dois exemplos disso são as histórias da Mulher-Maravilha e de Batman. As histórias do Homem-aranha logo começaram a ficar mais infantis, e as da Mulher-Maravilha se voltaram mais para um público adolescente. Toda essa moralização dos quadrinhos resultou na criação do *Comics Code Authority*. Esse código procurava regular e censurar o que era exibido nos quadrinhos (vale notar que esse código de conduta está em vigor até os dias de hoje). Algo interessante a notar-se é que esse código não foi criado por iniciativa do governo, e, sim, da sociedade. Por isso, se alguma revista desrespeitasse o código, não existia uma punição estatal, mas a grande maioria dos pais preferia comprar quadrinhos que continham esse selo (CARVALHO, 2007).

Com toda essa confusão e moralização a EC de Gaines quase foi à falência. Contudo, o dono da editora mostrou seu talento para os negócios. No ano de 1950, com carta branca, Harvey Kurtzman montou uma equipe e criou a revista MAD. A MAD era uma revista humorista, e seu humor girava em torno de coisas que aconteciam no cotidiano. Por ser uma revista mais leve, a MAD conseguiu passar pela censura do *Comics Code Authority* e foi um sucesso comercial. O seu estilo de fazer humor inspirou pessoas do mundo inteiro, com sua influência podendo ser vista em outras HQs, na TV e no cinema.

2.5 A Era de Prata

A Era de Prata dos quadrinhos começa realmente a partir de novembro de 1956, na revista Showcase #4, Julius Schwartz. Julius não gostava do que havia sido feito com o Flash nos anos 40, e, por isso, decidiu remodelar o personagem quase do zero, mas conservou o nome do herói: Flash. Na nova versão do herói (isto é, na versão da Era de Prata) o personagem não se chamava mais Jay Garrick, mas, sim, Barry Allen, um cientista forense que adquire seus poderes quando um raio atinge produtos químicos e estes produtos químicos entram em contato com sua pele (ou seja, para a criação do herói foi usada uma pseudociência). Outra coisa que mudou no herói foi a sua roupa. Saía de cena a calça azul, roupa vermelha e capacete de mercúrio de Jay Garrick, e entrava uma roupa inteiramente vermelha e botas amarelas. O peito do herói ostentava o símbolo de um raio amarelo (seguindo o que acontecia com Batman e Superman, o Flash também tinha seu símbolo próprio estampado na roupa).

Observa-se na Era de Prata dos quadrinhos que muitas das histórias versando sobre a origem dos personagens vai mudar bastante, o que havia sido feito anteriormente. Se no passado os heróis eram criados com uma magia de faz de conta, agora seriam por meio de uma pseudociência. Sobre o Capitão Marvel e Besouro Azul, por exemplo, na Era de Ouro ambos foram criados com o fundamento de seus poderes baseados no sobrenatural, mas agora seria comum ver super-heróis sendo criados com explicações científicas, a exemplo do que foi feito com o próprio Flash.

Julius Schwartz ainda remodelaria outro herói da Era de Ouro: o Lanterna Verde. Se na Era de Ouro ele atendia pelo nome de Alan Scott, agora seu nome é Hal Jordan. A história do herói começa quando uma nave alienígena cai na terra e Hal Jordan, que era piloto do exército norte-americano, chega até o local para conferir o acidente, e se depara com um alienígena à beira da morte. O alienígena entrega a Hal Jordan o anel do Lanterna Verde, e, com esse anel, ele se torna um super-herói e passa a integrar algo similar a uma polícia interplanetária, denominada de tropa dos lanternas verdes (CARVALHO, 2007).

Algo interessante para se analisar nesta era dos quadrinhos é que o *Comics Code Authority* ainda vigorava nessa época. A sociedade era ainda muito conservadora e isso acabava se refletindo nas histórias, que nesses períodos continham pouca violência e eram em vários sentidos infantis. Um cenário muito diferente do que viria acontecer anos mais tarde, com a Era de Bronze, na qual as histórias passariam a ter mais realismo e também muito mais violência, o que, conseqüentemente, também acabaria atraindo um público mais adulto que antes não se interessava por quadrinhos por estes não tratarem de temas presentes em sua realidade.

Julius Schwartz pode ser considerado um verdadeiro gênio dos quadrinhos para seu período. Ele não só remodelou Flash e o Lanterna Verde, como também seria responsável por

criar um dos mais famosos supergrupos que já existiram. A ideia era a reunião de vários super-heróis, mas Schwartz não gostava de coisas que haviam sido tentadas pela Timely, por exemplo, e também não era fã da Sociedade da Justiça, em parte pelo nome do grupo. Então decidiu criar um supergrupo que não tivesse sociedade no nome, inspirado nas ligas de vôlei. Daí nasceu em 1960 a Liga da Justiça, na revista *The Brave and the Bold* #28. O grupo contava com nomes de peso, e entre os participantes estavam: Mulher-Maravilha, Aquaman, Ajax (o futuro herói conhecido pelo nome de Caçador de Marte), Batman e Superman. Com o tempo, a Liga da Justiça acabaria ganhando uma revista com seu nome, e receberia membros adicionais, sendo eles, respectivamente, Atom (no Brasil o personagem atendia pelo nome de Elektron) e Arqueiro Verde.

Algo que Julius Schwartz também realizou foi aproximar os fãs de quadrinhos, primeiro nos Estados Unidos, e depois no mundo, disponibilizando nas revistas uma seção de cartas. Nesta, ocorriam calorosas discussões entre fãs. Isto também revelou uma tendência de mercado: a maioria dos fãs que compravam suas revistas não apenas a liam e discutiam sobre ela, como também a colecionavam.

Um conceito que hoje em dia é exaustivamente utilizado na DC (principalmente nas suas adaptações de filmes e séries) e é muito amado pelos fãs nasceu em setembro de 1961, na revista *The Flash* #123: o conceito de multiverso. Este basicamente se resume na existência de diferentes universos, neles existindo diferentes versões de tudo: planetas, pessoas, e, é claro, heróis. O conceito permite múltiplas versões de um mesmo super-herói, ou, ainda, que em um universo paralelo este herói acabe tornando-se o vilão. Na edição #123 da revista *The Flash*, a capa choca os fãs ao mostrar dois Flashes, um sendo o original (que usava bota vermelha, calça azul, camiseta vermelha com um desenho de um raio e capacete de mercúrio), Jay Garrick, e o outro sendo Barry Allen. Os dois correm na direção de um homem que pede ajuda. Na história, Barry Allen descobre que usando seus poderes consegue se transportar para uma outra Terra igual a sua, mas com heróis diferentes. Uma curiosidade é que no mundo de Barry Allen o quadrinho com as histórias do Flash original (Jay Garrick) era publicado, encerrado em 1949, sendo justamente o ano em que Jay Garrick fala para Barry na história que se aposentou em seu mundo. Juntos, os dois Flashes combatem várias ameaças e alguns vilões passam a visitar o mundo um do outro com relativa frequência. Com o tempo, os dois heróis decidem dar nomes para suas respectivas Terras, com o mundo do Flash da Era de Prata sendo a Terra Um, e o mundo do Flash da Era de Ouro se tornando a Terra Dois. Isso pode ser um pouco estranho, já que tecnicamente os super-heróis que vieram primeiro eram os heróis do mundo Jay Garrick.

Contudo, o público aprovou a ideia, a mania se propagou com esse recurso e acabou sendo muito usado em várias outras histórias, não apenas nas do Flash.

Com o grande sucesso que a Liga da Justiça vinha fazendo, os donos de outras editoras começaram a ficar cobiçosos, inclusive Martin Goodman. Tentando replicar o sucesso da Liga da Justiça, Goodman pede para que Stan Lee crie algo similar, mas Lee não gostava do que estava sendo feito pelo National e também não gostava de projetos passados que haviam surgido na sua própria editora. Daí partiu a ideia de criar um time de super-heróis que, ao invés de ser um supergrupo, fosse na realidade uma família. Com esse intuito nasce o Quarteto Fantástico. A Figura 8 mostra a primeira edição do Quarteto Fantástico.

Figura 8 - Quarteto Fantástico



Fonte: Rtve (2016)

O Quarteto Fantástico nasce mais especificamente na revista *Fantastic Four #1*, em 1961. A história dessa família começa quando, em plena corrida espacial contra os russos, um grupo de americanos faz uma viagem ao espaço. Composto por Reed Richard, Johnny Storm, Sue Storm e Bem Grimm, no decorrer da viagem algo dá errado, e uma tempestade de poderosos raios cósmicos atinge a nave. Depois do acidente, o grupo retorna e nota que a tempestade cósmica os havia dotado de poderes. Reed Richard tem o poder da borracha, ou seja, seu corpo

tem elasticidade; Sue Storm consegue ficar invisível e consegue projetar campos de força; Johnny fica em chamas e Ben vira “O Coisa”, uma criatura deformada com o corpo completamente coberto por rocha. Talvez o poder de Ben seja o que mais chame a atenção do grupo, porque ele virou um monstro e não gostava de seus poderes.

Um recurso interessante trazido para a revista do Quarteto Fantástico foi o de dar continuidade às histórias. Na National (principalmente nas histórias da Liga da Justiça), as histórias tinham um fim em si mesmas, mas aquilo que foi criado por Stan Lee era diferente. O que acontecia em uma história continuava tendo impacto na história seguinte. Este recurso contribuiu para o sucesso da revista, já que era algo não encontrado nas histórias dos concorrentes (CARVALHO, 2007).

Quando o Quarteto Fantástico foi lançado, a editora já não se chamava mais Timely, mas Atlas. E nessa onda de sucesso do Quarteto Fantástico Stan Lee sugeriu a Martin Goodman mudar o nome da sua editora para Marvel. Goodman aceitou.

Surge na *Amazing Fantasy #12* o amigão da vizinhança, o Homem-Aranha, surgido nas bancas em agosto de 1962. O quadrinho conta a história de Peter Parker, um garoto fraco, pobre e órfão, criado pelos tios Ben e May Parker. O garoto ganha poderes quando é picado por uma aranha radioativa, e os utiliza para ganhar dinheiro lutando em ringues pela cidade. Certo dia, ao presenciar um assalto, ele deixa o bandido escapar. Esse mesmo bandido mata seu tio. Depois disso ele passa a combater o crime como amigão da vizinhança e não se esquece das palavras do tio: “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”.

É interessante notar o conceito por trás da figura do Homem-Aranha, diferentemente dos heróis criados por Jack Kirby, que eram belos e fortes. O Homem-Aranha criado por Stan Lee era fraco, nerd, cheio de inseguranças e, ainda por cima, era também um adolescente. O herói certamente tinha muitos atributos que o qualificariam como um fracasso comercial, mas, a exemplo do que já havia sido feito no passado com o Capitão Marvel, Stan Lee criou um herói que era similar aos seus leitores. Foi esse sentimento de identificação com o herói que fez muitos leitores amarem o cabeça de teia.

Jack Kirby, apelidado por Stan Lee como o rei dos quadrinhos, criou muitos personagens memoráveis. Kirby também sempre foi um estudioso de mitos e religiões e, por isso, na *Mytery #83* ele criou o herói Thor, o Deus do Trovão. O Thor de Kirby certamente era diferente daquilo que se podia esperar de um Deus nórdico: ele não era ruivo, mas sim loiro e de cabelo comprido (isso foi um dos fatores que ajudaram o personagem a ser um sucesso, já que como ele era parecido com muitos leitores que gostavam de rock). Com o tempo, o personagem ganhou uma revista com seu nome na capa: Thor.

Em 1963 surgiu na revista *Tales of Suspense* um playboy que usava armadura: o Homem de Ferro. A história começa em plena Guerra Fria, no Vietnã. Tony Stark, ao ser ferido com uma granada, quase morre e fica com estilhaços alojados no coração. Depois disso ele é aprisionado por vilões em um esconderijo no Vietnã e, ao construir uma armadura, a usa para fugir do local. Depois de se livrar dos estilhaços no coração ele torna-se o Homem de Ferro. O Homem de Ferro é, talvez, um dos heróis que melhor se adaptaram ao espírito da Guerra Fria, e sua tecnologia refletia os rápidos avanços tecnológicos de sua época, impulsionados principalmente pela corrida espacial.

Stan Lee decide aproveitar um de seus personagens, Nick Fury, para o colocar a frente de uma das organizações governamentais mais famosas do universo Marvel: a S.H.I.E.L.D. À frente dessa organização, Fury usaria todos os seus recursos para combater os vilões da HIDRA, que tinha como membros ex-nazistas trabalhando dentro da União Soviética.

Em setembro de 1965 chegaria às bancas uma resposta da Marvel a todo o sucesso da National, representado pela Liga da Justiça, e essa resposta se chamava Vingadores (Avengers em inglês). O grupo tinha como seus membros: Hulk, Thor, Homem de Ferro, Vespa e Homem Formiga. Algo a notar-se são os elementos que diferenciavam a Liga da Justiça dos Vingadores. Por exemplo, os Vingadores não formavam um grupo tão consistente como a Liga da Justiça, na qual os heróis davam suporte uns aos outros. Nos Vingadores, os heróis brigavam muito entre si.

Com o grande sucesso dos Vingadores, logo começaram a aparecer vários pedidos por histórias solos com o gigante esmeralda, Hulk, o que aconteceu em 1964 na revista *Tales to Astonish #60*.

Para o grupo dos Vingadores Stan Lee decidiu reviver um dos heróis que havia sido grande sucesso no passado, mas provou ser um fracasso quando tentaram o trazer de volta depois da Segunda Guerra Mundial: o Capitão América, ocupando a posição de líder do grupo de heróis. Os heróis o acharam congelado em um grande bloco de gelo debaixo do oceano, onde permaneceu desde o fim da Segunda Guerra Mundial. Interessante é que Lee fez questão de deixar o Capitão América longe de conflitos, e raras eram as edições em que o herói aparecia em uma guerra. No conflito do Vietnã o herói apareceu apenas uma vez. Dessa vez, o apelo para o personagem estava em seu psicológico, como um homem fora de seu tempo que tentava se adaptar ao futuro o qual ele nunca havia vivido. Além do Capitão América, Stan Lee foi capaz de recuperar outros heróis da antiga Timely, sendo estes Namor e Tocha Humana.

Surge em 1963 uma nova criação de Stan Lee e Jack Kirby: os *X-Men*. Os mutantes eram diferentes de outros heróis, uma vez que já nasciam com poderes, não os adquirindo ao

longo de suas vidas. Inicialmente a história não empolgou muito, e os mutantes não fizeram muito sucesso, mas com o tempo a forma como a narrativa era construída mudou, com temas como o racismo e a intolerância, e isso provou ser a fórmula para o sucesso. Os jovens se identificaram com os heróis, que eram de diferentes etnias, culturas e países (um retrato da sociedade norte-americana da época, composta por grupos de imigrantes nos Estados Unidos).

A partir de 1964 o Batman sofreu várias modificações. Julius Schwartz foi chamado para remodelar o personagem (a exemplo do que havia feito com o Lanterna Verde e com o Flash), e a ideia era simples: trazer de volta as histórias do Batman como elas eram em sua origem. Desde o código de conduta que regula os quadrinhos ter sido colocado em prática, as histórias do Homem-morcego haviam se tornado ingênuas, daí o objetivo de retomar o clima de crime, com vários elementos de história de detetive que fez a revista ser um sucesso no passado. Contudo, os planos de Schwartz deram errado, pois os executivos fizeram pressão para que as histórias do fossem semelhantes às histórias cômicas às do seriado de televisão. Com o tempo, o Batman finalmente retornaria às origens, com suas histórias em uma Gotham sombria e repleta de criminosos, com o melhor detetive do mundo os caçando. É dessa época, inclusive, a criação dos vilões Coringa e Ra's Al Ghul (CARVALHO, 2007).

Bill Everett fez uma parceria com Stan Lee, e, em 1964, criaram o Demolidor, surgido na revista *Daredevil #1*. A premissa do herói era simples. Era um herói humano (a exemplo de Batman), e bastante vulnerável. A história do personagem começa quando o pequeno Matt Murdock fica cego após salvar a vida de uma pessoa no trânsito, ocasião na qual produtos químicos são despejados nos seus olhos. Apesar de perder a visão, seus outros sentidos (principalmente a audição, que passa a funcionar como os ouvidos de um morcego) são ampliados, e ele passa a combater o crime. Apesar de todo o trabalho feito com o personagem, não fez muito sucesso.

A editora Charlton trabalhava com quadrinhos diferentes da temática de heróis, mas estava prestando atenção no mercado. Como explica Carvalho:

Vendo o novo boom dos super-heróis, não quis ficar de fora. Dick Giordano era o editor e chamou Ditko para remodelar um antigo personagem, o Besouro Azul. A ideia deu certo e logo novos heróis – e novos artistas- iam ganhando a banca sob o selo da Charlton, como Pacificador, Capitão Átomo e Questão. (CARVALHO, 2007, p. 78)

Em 1969 a Era de Prata dos quadrinhos chegava ao fim, e junto com ela também se encerrava a inocência nas páginas das revistas. Doravante, os quadrinhos deixariam mais de lado o código de conduta (apesar de ele ainda existir) para tratar temas mais sérios e mais

violentos. Isso iria mostrar também uma tendência que crescia no mercado. Nas décadas passadas as crianças que cresceram lendo histórias em quadrinhos (na Era de Ouro) ainda gostavam deles na vida adulta, e por isso queriam histórias mais realistas que tratassem de temas e pautas existentes em sua sociedade.

3 DAS PÁGINAS DE QUADRINHO PARA A SALA DE AULA: QUADRINHOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

Historicamente a nona arte, que é representada pelos quadrinhos, sempre foi tida como um entretenimento para as massas, e não como algo que poderia ser empregado na educação. Desde o seu início, com a publicação feita em jornal, no suplemento *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*, os quadrinhos constituíram-se como um veículo de entretenimento para as massas, atingido milhares de pessoas. Justamente por esse motivo é interessante, da parte do educador, pensar em utilizar os quadrinhos para a educação, já que esse meio atinge a um grande número de pessoas de maneira relativamente simples.

Para muitos, os quadrinhos representavam apenas uma forma de entretenimento barato, e não algo que pudesse transmitir cultura, valores, tradições e até mesmo a ideologia de quem os fez. Contudo, esta forma de pensar é equivocada e preconceituosa! As HQs podem, sim, ser um excelente veículo para o lazer, mas também para a transmissão de valores, ideias e diferentes culturas.

A ideia limitante sobre os quadrinhos vem mudando lentamente na sociedade, principalmente a partir da década de 1970, quando começaram a surgir os voltados para fins educativos.

Nesse sentido, tem surgido iniciativas na sociedade e, principalmente, por parte do governo, para começar a utilizar o potencial que existe nos quadrinhos dentro da sala de aula. Como destaca o historiador Douglas Mota Xavier de Lima:

Consoante os autores, igualmente significativa para a promoção dos quadrinhos no ensino foi a publicação de HQs pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), em 2006. Criado em 1997, o Programa foi responsável pela compra de obras e por sua distribuição em escolas de ensino fundamental e médio, pautando-se, prioritariamente, na distribuição de livros literários. Porém, em 2006, pela primeira vez foram incluídas obras em quadrinhos. Nesse ano foram comprados 225 títulos, dos quais dez eram histórias em quadrinhos. (LIMA, 2017, p.149)

O benefício trazido pelos os quadrinhos é também financeiro, já que eles são relativamente baratos e fáceis de serem adquiridos. Podem ser utilizados tanto por escolas públicas quanto privadas, diminuindo assim as desigualdades tão grandes que podem ser encontradas no Brasil. As HQs podem ser usadas de diversas maneiras, como, por exemplo, dentro de uma sala de informática, onde ele possa ser acessado de maneira digital pelos alunos, tanto na escola quanto em seus computadores ou celulares. Outro uso ainda poderia ser em slides apresentados pelo professor dentro da sala de aula, o que não exigiria equipamento nenhum por parte dos alunos.

Mesmo com o avanço do emprego de quadrinhos no ambiente escolar, ainda existem problemas quanto a esse uso, como explica (LIMA, 2017). Esse uso das HQs tem sido fortemente marcado por uma hierarquização de leituras. Neste sentido, muitas escolas utilizam os quadrinhos como uma ferramenta para incentivar os alunos a consumirem outras formas de leitura, ou seja, os quadrinhos passam a ser apenas um meio para se chegar em outras leituras, e seu valor acaba sendo menosprezado. Por isso, as HQs deveriam ser julgadas pelo seu conteúdo, por exemplo, se é bom ou ruim, ou se pode ou não ser utilizado na sala de aula para trabalhar uma matéria especificamente.

Os quadrinhos sempre tiveram uma vantagem sobre os livros didáticos tradicionais. As aulas tradicionais que empregam o livro didático e utilizam normalmente de longos textos para explicar conteúdos ao aluno, e isso pode muitas vezes acabar causando dificuldades. As HQs, por outro lado, podem tornar as aulas mais interessantes e pode fazer com que o aluno se interesse mais por um tema. Os quadrinhos utilizam-se de imagens, o que é algo muito mais fácil de ser assimilado para a maioria dos estudantes, além de fazê-los lembrarem melhor o conteúdo que estudaram. Outro benefício é que eles retratam os mais diversos temas, que podem abranger os mais variados períodos históricos. Algo que os quadrinhos também despertam nos estudantes é o hábito da leitura algo que muitos estudantes na atualidade não têm, além de aumentar o vocabulário de quem lê. Os quadrinhos conseguem trazer temas de forma fácil, de maneira que não exija de quem lê um conhecimento prévio sobre o tema.

Focando especificamente no ensino de História, os quadrinhos abrem um grande leque de possibilidades ao professor, pois podem ser encarados de duas formas: A primeira consiste em ser uma ferramenta pedagógica, e a segunda em ser uma fonte histórica.

Desde que a Escola dos Annales apontou que podemos perceber evidências da História a partir de cada objeto que signifique a presença do homem, descortinou-se um mundo totalmente novo para o historiador, um mundo

muito mais amplo do que aquele observado apenas através da documentação escrita e oficial. (CRISTIANE, 2008, p. 3)

Nas últimas décadas tem sido grande o número de quadrinhos que tratam sobre períodos históricos que vão desde a Antiguidade até a História Contemporânea, e que muitos desses foram feitos com o intuito de serem educativos. Partindo desde princípio, os quadrinhos podem e devem ser problematizados pelo historiador/professor, que deve fazer perguntas como: Quem fez esse documento? A quem se destina? Qual a sua finalidade? Esse documento diz algo sobre a ideologia da pessoa ou o grupo que o fez? Essas perguntas são importantes, uma vez que elas mostram as possibilidades de se trabalhar um documento dentro de uma sala de aula.

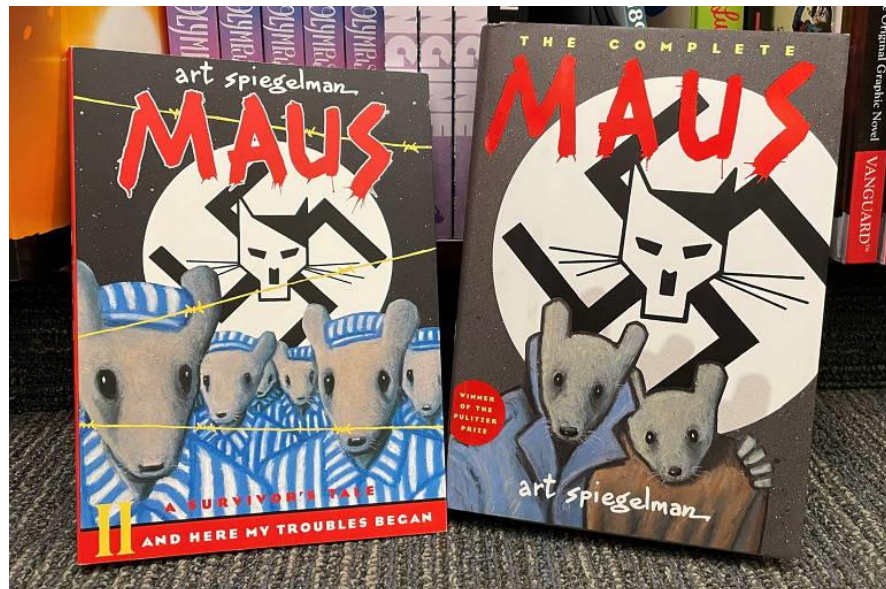
Mesmo os quadrinhos constituindo-se como uma boa ferramenta em sala de aula, o professor ainda deve tomar algumas precauções para usá-los. Destaca-se dois cuidados: o primeiro é notar que muitos quadrinhos são feitos pensando primeiro no entretenimento, e, em segundo, na preocupação com a veracidade daquilo que é mostrado. Como exemplo, o quadrinho do Príncipe Valente, que retrata o final da Antiguidade e o início da Alta Idade Média. Apesar de impressionar pelas suas ilustrações, contém vários anacronismos históricos, de forma que o professor, ao decidir usá-los em sala de aula, deve tomar cuidado para seus alunos não tomarem aqueles anacronismos como verdade. Nesta perspectiva, o professor deve colocar-se como um mediador, escolhendo bem o que deseja usar em sala, já que muitas informações não se constituem como verdades históricas. O segundo cuidado a ser tomado deve ser com qual discurso histórico uma HQ foi produzida. Apesar de existirem quadrinhos educativos que se preocupam em retratar da maneira mais fiel possível a verdade histórica, existem também outros acabam por reproduzir certos discursos históricos. Como explicitado pelo historiador Douglas Mota Xavier de Lima:

Paralelamente, destacamos que casos como *Alix*, *Tintim* e *Você sabia?* convidam o professor de História a atentar aos estereótipos étnicos que se estruturam e se reafirmam por intermédio dos quadrinhos, às tradicionais histórias fundadas nos grandes homens e nos grandes feitos, e à historicidade do discurso presente nas HQs. (LIMA, 2017, p.168)

Contudo, os quadrinhos podem funcionar como uma via de mão dupla. Da mesma forma que podem reforçar estereótipos, eles também podem dar voz a grupos da sociedade que nunca receberam muita atenção no discurso histórico predominante que foi feito principalmente pela influência do colonizador. Sobre os grupos tratados em questão, trata-se de escravos e de indígenas. Como é apontado por (LIMA, 2017), dois quadrinhos se destacam sobre esses dois grupos: *Povos indígenas* (2012) e *Cumbe* (2014). Em *Povos indígenas*, de Sérgio Macedo,

apresenta-se a cultura dos povos indígenas retratadas de uma forma fiel. Nesta obra, o autor se preocupou em dar espaço de fala para os indígenas, mostrando seus mitos e outras histórias que foram transmitidas de maneira oral. A obra aborda as comunidades indígenas antes a chegada dos portugueses até os contextos do século XX, destacando as etnias Xavante, Suruí, Paraná e Yanomami. Em Cumbe, de Marcelo D'Saete, retrata-se a escravidão vivida pela população negra, mas a história dá ênfase à resistência escrava vivida no período colonial. A obra valoriza a resistência negra contra a escravidão pela ótica do escravizado. A Figura 9 mostra a obra de Maus por Art Spiegelman.

Figura 9 - MAUS



Fonte: Folha de São Paulo (2022)

Os quadrinhos também conseguem trazer discussões para a sala de aula, que, muitas vezes, não estão nos livros didáticos. Um bom exemplo disso é Maus que é uma autobiografia feita por Art Spiegelman, retratando a história de Vladek um sobrevivente de Auschwitz. Vladek é o protagonista da história e pai de Art. Essa *graphic novel*, única a ganhar o prêmio Pulitzer, possibilita ao professor trazer para a sala de aula a discussão sobre os campos de concentração pela ótica de um sobrevivente, algo que não poderia ser encontrado em um livro didático.

Como é apontado por (LIMA, 2017), existem ainda várias histórias que podem ser aproveitadas para se trabalhar em temas antigos e atuais. Dentre essas histórias destacam-se: Povos indígenas, de Sérgio Macedo; Cumbe, de Marcelo D'Saete; Paraíso, de Zahra de Soltani e Bendib; Alix, de Jacques Martin; Tintim, de Hergé; Descobrimento da América, da coleção

“Você Sabia?” de Maurício de Souza; Adolf, de Osamu Tezuka e O mundo de Aisha, de Ugo Bertotti.

Apesar de os exemplos supracitados serem excelentes para se trabalhar em aulas de História, serão privilegiados dois quadrinhos: Tintim e Turma da Mônica.

3.1 O imperialismo e a visão neocolonial presentes em Tintim no Congo

Quando se trata do colonialismo europeu no início do século XX, um dos melhores materiais que o professor tem ao seu dispor são as aventuras de Tintim no Congo Belga (atual República Democrática do Congo). Nota-se que este quadrinho dá ao professor a oportunidade trabalhar o pensamento colonialista existente na sociedade belga da época.

O principal motivo da colonização dos europeus era econômico. Era necessário às grandes potências europeias buscar novas regiões do globo para extrair as matérias primas tão necessárias à nova fase da Revolução Industrial e nas colônias era possível vender o excedente industrial produzido pelos países europeus. Também era possível para os europeus investir seus capitais em grandes estruturas coloniais como a exploração de minas para a extração de diamantes, e a implantação de estradas de ferro.

Com a expansão do imperialismo europeu surgiu uma corrida entre as potências europeias para a obtenção do maior número de colônias. Ocorre durante os anos de 1885-1890 a partilha da África. Neste processo a Inglaterra, França, Portugal, Bélgica e Alemanha tentou assegurar para si o maior número de colônias de forma a impedir que outro país europeu tentasse conquistar suas colônias pelo uso da força.

Rapidamente, os países europeus se lançaram à África. A França conquistou a Argélia, a Tunísia, a África Equatorial, a Costa da Somália, Madagascar; os ingleses anexaram a Rodésia (Zimbábue), a União Sul-Africana, a Nigéria, a Costa do Ouro (Gana), a Serra Leoa; a Alemanha, que entrou tardiamente na corrida, adquiriu apenas Camerum (Camarões), África Sudoeste e África Oriental; a Itália anexou o litoral da Líbia, a Eritréia e a Somália. Os antigos colonizadores da Europa, Portugal e Espanha, ficaram com porções reduzidas: a Espanha, com o Marrocos Espanhol I, o Rio do Ouro e a Guiné espanhola; Portugal com Moçambique, Angola e Guiné Portuguesa. (FILHO, 2008, p. 6)

O principal motivo por trás da rápida conquista na África foi sem dúvida a superioridade de armamento. Porém, outro fator também recebe destaque, que é o fato de muitas nações africanas nessa época passarem por várias instabilidades internas, tornando o processo de colonização por parte dos europeus mais fácil.

O rei Leopoldo II da Bélgica tinha o sonho de somar ao seu título de rei dos belgas o de soberano de um Estado africano. Nesse sentido, ele reuniu em Bruxelas em 1876 um congresso para líderes políticos que tinha como intuito o de difundir da cultura ocidental sobre nações africanas. O congresso foi criado com o pretexto de ter ações humanitárias, mas o real motivo do congresso era principalmente econômico.

De 1884-1885 ocorreu a Conferência de Berlim, conduzida pelo primeiro ministro da Alemanha Otto von Bismarck. Um dos principais beneficiários da Conferência foi o rei Leopoldo II que conseguiu para si todo o território do Congo como sua propriedade privada. A situação manteve-se assim até 1908, quando o controle do território passou às mãos do governo belga. Pelo fato do Congo ser rico em muitos minérios e recursos naturais, sobre o domínio de Leopoldo II constituiu-se num dos períodos mais sanguinários da história humana, devido à forte repressão dos belgas sobre os congoleses.

(FILHO, 2008) Georges Rémi nasceu em 1907, em uma cidade próxima a Bruxelas, e muitos o consideram o desenhista europeu mais importante de todos os tempos. Começou a assinar seus desenhos sob o pseudônimo de Hergé em 1924, quando ainda participava dos Escoteiros Católicos Belgas. Após prestar o serviço militar em 1928, foi nomeado editor-chefe do suplemento semanal que era destinado ao público infantil. O *Le Petit Vingtième* foi onde nasceram, em 10 de janeiro de 1929, as aventuras de Tintim e Milu. Hergé foi um dos principais responsáveis por criar uma diferenciação entre os quadrinhos do Velho Mundo e as HQs norte-americanas.

Segundo o documentário *Tintin et moi*, de Anders Østergaard, na época de Tintim na África (*Les Aventures de Tintin, reporter du Petit Vingtième au Congo*), publicado originalmente entre junho de 1930 e junho de 1931, Hergé era muito influenciado por seu patrão, o abade Wallez, admirador de Hitler e do fascismo italiano. Wallez decidiu que os jovens belgas precisavam saber mais a respeito dos valores do colonialismo. Dessa maneira, o desenhista foi instruído a mostrar aos belgas como os nativos congolenses foram introduzidos à civilização. Do início ao fim da obra, podemos testemunhar manifestações que promovem o colonialismo. Tintim, por exemplo, mostra uma postura de desprezo para com os nativos. Em 1946, visto que Hergé reeditou a história, essa atitude foi suavizada, embora não tenha desaparecido. (FILHO, 2008, p. 12)

Tudo começa quando Tintim vai ao Congo, e desembarca acompanhado de seu fiel companheiro Milu (que é um cachorro) e é recebido com muita alegria pelos nativos congoleses. No Congo, Tintim tem um assistente africano que o guia pelo país, -Coco-, e o acompanha em suas caçadas. Tintim mata treze antílopes, um macaco, uma jiboia, um búfalo, maltrata um leopardo, um crocodilo, uma serpente e um macaco. Ao visitar a tribo dos

Babaoro'm, e após desmascarar um feiticeiro local, é feito chefe da tribo também. Quando visita a tribo dos m'Hatouvou, rival dos Babaoro'm, também é escolhido como chefe. Em suas aventuras, Tintim enfrenta os capangas de Al Capone, que, os enviou seus para a África com a ideia de controlar as minas de diamantes locais. Tintim derrota os gangsters e retorna à Europa. Tanto Tintim quanto Milu são lembrados com muita saudade pelos nativos, que passam a adorar o menino e seu cão como divindades.

Como aponta Alberto Oliveira Pinto, as características da retórica do discurso colonial que são encontradas em Tintim no Congo se dividem em quatro: a vigilância; a negação e a classificação do Outro; a afirmação; a estetização e a apropriação.

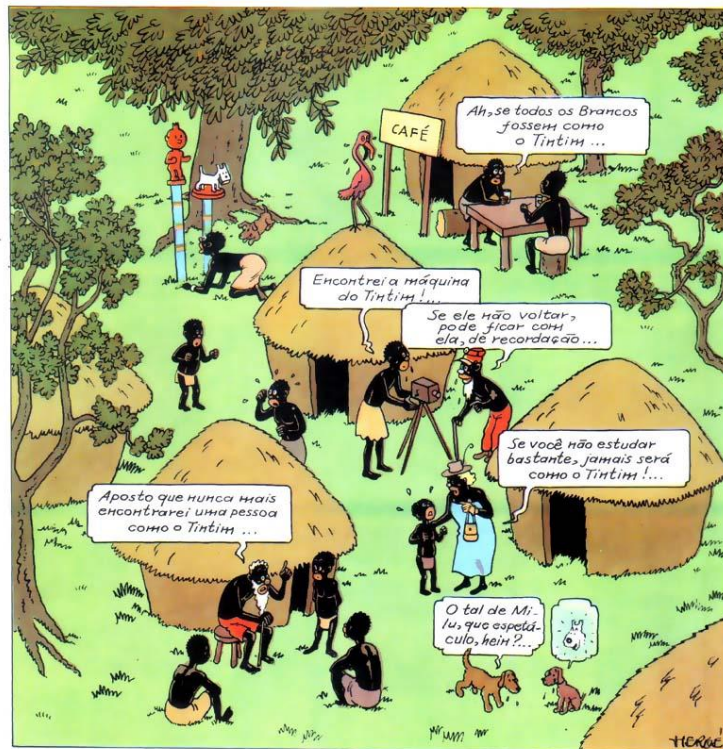
(PINTO, 2007) A vigilância diz respeito a todo o espaço físico-geográfico do universo do colonizador. Diz respeito a fauna, a flora e até mesmo a transformação do homem africano em algo similar a um selvagem.

(PINTO, 2007) A negação e classificação do Outro diz respeito ao processo de asselvajamento realizado para com o povo africano. Este processo torna legítimo o tráfico de escravos, a colonização e a transformação do homem africano em um selvagem estando no estado absoluto da natureza sendo um ser primitivo. É desses dois conceitos (negação e classificação do Outro) que o autor trabalha dois novos conceitos: o “Bom selvagem” e o do “Mau selvagem”. O “Bom selvagem” é aquele africano que se torna um amigo do branco, passivo à colonização, e auxiliar do homem branco nesse processo e, mesmo sendo adulto é tratado com o intelecto de uma criança, isto é, um ser primitivo que nunca poderá se equiparar ao homem branco. A figura do “Mau selvagem” tem características próprias, e entre elas destaca-se: a animalização; a antropofagia; o despotismo e a propensão exagerada para o sexo e para o uso de bebidas alcoólicas. Como aponta o autor, Tintim e Milu têm a habilidade de transformar “Maus selvagens” em “Bons selvagens”, convertendo os africanos que resistem à colonização em “crianças grandes”, um amigo do homem branco.

(PINTO, 2007) A afirmação é um processo que consiste na exaltação das virtudes do homem branco ocidental em sua “missão civilizatória”. Isto é, no “fardo do homem branco”.

(PINTO, 2007) Os outros dois processos são classificados como a apropriação e a estetização do africano. A apropriação diz respeito ao fato de tudo que o africano tem, por exemplo, sua cultura, religião e língua passam a pertencer somente ao colonizador branco. Da apropriação deriva a estetização, que é o processo no qual o colonizar passa a estetizar a imagem do africano através da sexualização de sua imagem e da “exotização” de seu ser. A Figura 10 mostra uma imagem de Tintim no Congo.

Figura 10 - Tintim no Congo



64

Fonte: História-Megamente (2017)

Existe nas aventuras de Tintim no Congo muitos trechos onde se pode constatar o racismo, o imperialismo e o desprezo do colonizador com o território colonizado, e um desses exemplos acontece quando Tintim caça um rinoceronte, e nota que suas balas de carabina não eram potentes para matar o animal. Ele amarra um explosivo no dorso do animal e o explode. Este trecho é um dos mais violentos dos quadrinhos de Tintim, e o professor pode trabalhar o desprezo com que o colonizador encara a fauna local do território colonizado.

Um exemplo da habilidade de Tintim em transformar “Maus selvagens” em “Bons selvagens” pode ser encontrado quando Tintim estava sendo perseguido por africanos armados com arco e flecha (os m’Hatouvou). Tintim convence essa tribo de que é um grande feiticeiro, e coloca um ímã atrás de uma árvore, quando os africanos atiram flechas as mesmas são atraídas para a árvore. O chefe dos m’Hatouvou fica impressionado, se submete a Tintim, e os demais

integrantes da tribo seguem o exemplo de seu chefe. Tintim, ao fim e ao cabo, resolve a rivalidade existente entre os Babaoro'm e os m'Hatouvou.

Em outro trecho pode-se observar como os africanos são retratados como “Bons selvagens”. Dois deles exclamam enquanto conversavam que na Europa todos os brancos eram como Tintim. Neste mesmo quadrinho as figuras de divindades africanas são substituídas por estátuas de Tintim e Milu (cachorro que, inclusive, é retratado em vários momentos como mais inteligente que os nativos congolezes). O professor, portanto, pode mostrar como era a mentalidade belga do início do século XX em relação aos povos que eles colonizaram.

Como foi explicitado, é bem evidente que Tintim no Congo mostra a mentalidade belga da época em que foram feitos. Mas isso não tira os méritos de Hergé como um dos maiores desenhistas do Velho Mundo. Através destes quadrinhos há muitos trechos em que o professor pode desenvolver as noções de preconceito, imperialismo e a brutalidade praticada nas colônias pelos belgas, ou seja, Tintim é um ótimo quadrinho para ser usado para fins pedagógicos.

3.2 Explorando a História com a Turma da Mônica: quadrinhos como recurso pedagógico

As histórias da Turma da Mônica são os gibis brasileiros mais publicados no mundo, tendo começado em 1959 as primeiras tirinhas desenhadas pelo cartunista Maurício de Souza. O interesse de Maurício de Souza pela nona arte começou logo na infância, já que sua mãe utilizava os quadrinhos para ensinar seu filho a ler. Durante o período da Ditadura no Brasil os quadrinhos da Turma da Mônica não sofreram nenhuma censura, mas ainda Maurício de Souza criticava levemente a repressão sofrida no país neste período.

Ao contrário do que alguns possam pensar, os primeiros personagens da Turma da Mônica não foram a Mônica ou o Cebolinha, mas, sim, o cãozinho Bidu e o cientista Franjinha. Vários personagens foram inspirados em pessoas reais, da própria família de Maurício ou de seus amigos. Por exemplo, Mônica e Magali foram inspiradas nas filhas do cartunista. Além disso, muitos locais onde se passam as histórias de seus quadrinhos foram inspirados em locais de sua infância. As histórias da Turma da Mônica contam com vários personagens secundários, sendo quatro os principais: Cascão, o garoto que não gosta de tomar banho; Cebolinha, o menino que troca o R pelo L; Magali, a menina que adora comer, e Mônica, que fica muito brava quando a chamam de dentuça. Apesar de a Turma da Mônica ser um sucesso, as coisas não terminam aí, como aponta Vergueiro:

É preciso reconhecer que, no que diz respeito às histórias em quadrinhos infantis, Mauricio de Sousa é, sem dúvida, o maior sucesso brasileiro. Ao redor de seu personagem Mônica, o hoje veterano autor organizou um grupo de crianças com características universais, a já mencionada Turma da Mônica, sendo extremamente bem-sucedido em atrair e manter o interesse das crianças brasileiras durante várias décadas.(...) envolvendo seus personagens em projetos que vão muito além das páginas das revistas em quadrinhos, sendo utilizados na comercialização dos mais diversos produtos, desde brinquedos até produtos alimentícios, como também em desenhos animados, filmes, peças teatrais e parques temáticos.(VERGUEIRO. 2017.p.152)

O uso de quadrinhos na educação não se limita a disciplina de História, estes também podem ser usados em matérias escolares como inglês, espanhol, português, geografia entre outras. O uso dos quadrinhos na História nos permite não apenas olhar para o passado, mas também problematizar o nosso presente. Em nossa história tem sido raras as vezes em que etnias negras e indígenas tiveram a chance de se expressar sobre suas culturas para o grande público, e isso cria uma ideia errada e estereotipada de suas culturas. A Figura 11 mostra uma imagem da revista da Turma da Mônica.

Figura 11- Turma da Mônica



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2007)

As histórias da Turmas da Mônica, por transmitir valores, conceitos e cultura podem ser utilizadas e problematizadas para alunos do Ensino Médio e do Ensino Fundamental. Três personagens ganham destaque ao se trabalhar a história de negros e indígenas no Brasil, através de quadrinhos da Turmas da Mônica: Papa-capim, Jeremias e Milena.

(SORTE; REIS, 2022) Papa-capim é um pequeno indígena que possuiu bom coração e adora explicar sobre sua identidade quando questionado. Ele mora na Amazônia, tem vários amigos, chama as pessoas da cidade de caraíbas, e não gosta do fato que muitas pessoas da cidade lucram com a destruição das florestas. Seu sonho é o de se tornar um grande guerreiro como o Cacique, mas como ele é ainda uma criança, se aventura nas florestas. Com a ajuda do Pajé ele é ensinado sobre várias coisas sobre o mundo. O Papa-capim é sempre valente e luta contra criaturas de lendas indígenas.

Quanto ao personagem Papa-capim percebe-se que ele pode ser utilizado como metodologia, mas, com ressalvas. A realidade retratada em suas histórias não condiz com a diversidade cultural indígena, os índios não vivem só na Amazônia, tampouco na floresta e a língua é pouco mencionada. (SORTE; REIS, 2022, p. 30)

(SORTE; REIS, 2022) Jeremias foi o primeiro personagem negro nas histórias da Turma da Mônica, e passou a ter uma maior notoriedade a partir dos anos 1980. Um dos exemplos disso é o quadrinho “O príncipe que veio da África”. O personagem é um adolescente, e vive questões como rebeldia e transformações no corpo. Outra personagem negra que merece destaque foi criada no ano de 2017, Milena. Ela mora na rua do Limão e é oriunda de uma família que possui uma clínica veterinária e que cuida das mascotes da turma.

As histórias da Turma da Mônica ferramenta para se trabalhar temas históricos em sala de aula, mas como foi apontado pelas próprias autoras, existem as ressalvas. Ao pretender passar esse tipo de quadrinho em sala de aula, o professor deve problematizar os quadrinhos e apontar para seus alunos as inconsistências dentro das HQs. Entretanto, seu mérito não é diminuído, e eles ainda servem como uma ótima ferramenta pedagógica se forem bem trabalhadas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa surgiu ao se constatar que as aulas de História, como são ministradas hoje em dia, não são tão eficazes quanto poderiam ser, posto que são muitas vezes bem tradicionais e presas apenas ao livro didático. Com esse trabalho buscou-se explicitar novas formas e meios para aplicar uma visão pedagógica na sala de aula, com histórias presentes no dia a dia dos alunos: cinema, televisão, Internet e histórias em quadrinhos, trabalhando tudo isso com recursos simples para que tanto, professores de escolas públicas como de escolas privadas, possam tirar proveito das ideias aqui desenvolvidas.

Acredita-se, portanto que os objetivos do trabalho tenham sido atendidos, uma vez que a presente pesquisa provou ser possível obter uma melhora do rendimento escolar das aulas de História por meio da utilização de histórias em quadrinhos. Todas estas constatações sustentam-se pela análise de pesquisas e pelas contribuições de outros pesquisadores da área da Educação (com alguns dele dedicando-se exclusivamente ao estudo da História), para validar as ideias aqui explicitadas.

Esse trabalho buscou analisar a história das histórias em quadrinhos, analisando desde o seu começo, com os precursores, passando pela Era de Ouro e encerrando na Era de Prata.

Nas pesquisas conduzidas demonstrou-se que os quadrinhos podem ser utilizados na Educação de maneira que, ao assim o serem, são uma ferramenta pedagógica e um documento histórico. Constatou-se, também, que o professor deva ter cuidados ao trabalhar o uso de histórias em quadrinhos na sala de aula, já que muitos contêm o anacronismo histórico, mas isso não exclui o mérito de serem excelentes ferramentas pedagógicas, apenas exigindo cuidados ao usá-las. Outro cuidado que o professor deve ter é no discurso histórico que uma HQ procura reproduzir, como foi apontado no estudo dos quadrinhos de Tintim. Existe a reprodução de discursos racistas em suas histórias. Já os quadrinhos da Turma da Mônica retratam a rica diversidade cultural do Brasil, além de serem um sucesso comercial. Mesmo que existam algumas inconsistências na Turma da Mônica, eles ainda constituem uma excelente ferramenta pedagógica que permite não apenas problematizar o passado, como, também estabelecer reflexões sobre a atual sociedade.

Uma das limitações que se pode constatar foi o fato de muitas das metodologias que buscavam trabalhar histórias em quadrinhos e o ensino de História não foram trabalhadas com várias pessoas em larga escala, ou seja, os dados obtidos com a pesquisa acabaram ficando um pouco restritos. Pesquisas futuras podem se embasar nos conceitos aqui trabalhados para criar atividades e pesquisas sobre o tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Diego. **Cadê o gibi que estava aqui? Maus e a evolução da história em quadrinhos.** 2007. Tese (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Faculdade de Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2007.

DC. **Batman, a History of Heroics: The Beginning.** Disponível em: < Batman, a History of Heroics: The Beginning | DC>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

ENTREMENTES. **“The Phantom” (Fantasma) | Parte I de III – REMEMBER.** Disponível em:< “The Phantom” (Fantasma) | Parte I de III – REMEMBER - (entrementes.com.br)>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

FILHO, Lúcio. **O imperialismo e a representação do Congo em Tintim na África.** Revista História em Reflexão, Dourados, jul/dez 2008.

FOLHA DE SÃO PAULO. **'Maus' entra em lista de best-sellers da Amazon após ser retirado de escolas dos EUA.** Disponível em:< 'Maus' entra em lista de best-sellers da Amazon após ser retirado de escolas dos EUA - 29/01/2022 - Ilustrada - Folha (uol.com.br). Acesso em: 10 de outubro de 2023.

GUEDES, Roberto. **Quando surgem os super-heróis.** São Paulo: Opera Graphica, 2004.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Você Sabia? Turma da Mônica 1ª Série - nº 1.** Disponível em:< Você Sabia? Turma da Mônica 1ª Série - nº 1/Globo | Guia dos Quadrinhos> Acesso em: 10 de outubro de 2023.

HAKE’S. **"THE ADVENTURES OF MR. OBADIAH OLDBUCK" EARLY COMIC BOOK.** Disponível em:< Hake's - "THE ADVENTURES OF MR. OBADIAH OLDBUCK" EARLY COMIC BOOK. (hakes.com)>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

HISTÓRIA-MEGAMENTE. **Imagens da Aula do Imperialismo- 24/06/2017.** Disponível em:< Imagens da Aula de Imperialismo - 24/06/2017 (historiamegamente.blogspot.com)>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

HOPPE, Handy. **Jacky Kirby: A Life In Comics. Jack Kirby Museum, 28 de agosto 2017.** Disponível em:<<https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2017/08/28/bio/>>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

JARCEM, René. História das histórias em quadrinhos. **Faculdade Maurício de Nassau, n. 5, p. 1-9, 2007.**

JUNIOR, Alberto. **As ‘Eras’ dos Quadrinhos.** Multiversos, 2015. Disponível em: <https://www.google.com/amp/s/www.multiversos.com.br/as-eras-dos-quadrinhos/amp/>. Acesso em: 13 set. 2023.

LIMA, Douglas. **Histórias em quadrinhos e ensino de História.** Revista História Hoje, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171. 2017.

MARTINS, Danyla. **Turma da Mônica – Origem, Maurício de Sousa e personagens.** Segredos do Mundo, 2023. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/>. Acesso em: 15 jun. 2023.

MOYA, Álvaro. **História das histórias em quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 1986.

O GLOBO. **Primeira edição de HQ do Capitão América é vendida em leilão por R\$ 14,7 milhões.** Disponível em:< primeira edição de HQ do Capitão América é vendida em leilão por R\$ 14,7 milhões - Jornal O Globo>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

PALHARES, Marjory. **História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História.** Paraná,2008.

PEOPLE. **Rare Comic Featuring the First Appearance of Superman Sells for a Record \$3.25 Million.** Disponível em:< Comic Featuring First Appearance of Superman Sells for Record \$3.25M (people.com)>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

PINTO, Alberto. A retórica do discurso colonial em Tintim no Congo, de Hergé. **SCRIPTA**, Belo Horizonte, v. 11, n. 20, p. 79-97, 2007.

RAHDE, Maria. **Origens e evolução da história em quadrinhos.** Famecos, Porto Alegre, n. 5, p. 103-106, nov. 1996.

REVISTA DA QUANTA. **Barra de Favoritos – O Príncipe Valente de Hal Foster.** Disponível em:< Barra de Favoritos – Príncipe Valete de Hal Foster – Quanta Academia de Artes>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

RTVE. **Los Cuatro Fantásticos: El origen del Universo Marvel.** Disponível em:< Los Cuatro Fantásticos: El origen del Universo Marvel - RTVE.es>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

SORTE, Ana; REIS, Elisangela. **Quadrinhos da Turma da Mônica: desafios no Ensino de História.** Revista de Iniciação à Docência, Jequié, v. 7, n. 2, p. 26-40, dez. 2022.

VERGUEIRO, WALDOMIRO. **O panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.** – São Paulo-SP: Peirópolis, 2017.

ZÉ BETO. **Era uma vez um Garoto Amarelo.** Disponível em:< Era uma vez um Garoto Amarelo | Blog do Zé Beto (zebeto.com.br)>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.