

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

FELIPE MACHADO ANACLETO DOS SANTOS

QUADRINHOS E ENSINO:
A UTILIZAÇÃO DA HQ *V DE VINGANÇA* NA AULA DE HISTÓRIA

PORTO ALEGRE

2019

FELIPE MACHADO ANACLETO DOS SANTOS

QUADRINHOS E ENSINO:

A UTILIZAÇÃO DA HQ *V DE VINGANÇA* NA AULA DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em História.

Orientadora: Prof.^a Dra. Carla Brandalise

PORTO ALEGRE

2019

CIP - Catalogação na Publicação

Santos, Felipe
QUADRINHOS E ENSINO: A UTILIZAÇÃO DA HQ V DE
VINGANÇA NA AULA DE HISTÓRIA / Felipe Santos. -- 2019.
58 f.
Orientador: Carla Brandalise.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Filosofia e Ciências Humanas, Licenciatura em
História, Porto Alegre, BR-RS, 2019.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Ensino de História.
3. V de Vingança. 4. Alan Moore. I. Brandalise, Carla,
orient. II. Título.

FELIPE MACHADO ANACLETO DOS SANTOS

QUADRINHOS E ENSINO:

A UTILIZAÇÃO DA HQ *V DE VINGANÇA* NA AULA DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em História.

Orientadora: Prof.^a Dra. Carla Brandalise

Aprovado em: 08/01/2020

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Carla Brandalise — Departamento de História, UFRGS

Prof. Dr. César Augusto Barcellos Guazzelli — Departamento de História, UFRGS

Prof. Dr. Nilton Mullet Pereira — Departamento de Ensino e Currículo, UFRGS

AGRADECIMENTOS

Nesta parte do trabalho gostaria de prestar uma singela homenagem a todos àqueles que passaram por mim deixando um pouco de si e contribuindo para meu crescimento enquanto ser humano. Apesar de o período relativo a esta graduação ter sido o mais angustiante da minha curta vida, também foi o que mais amadureci amizades, estabeleci novos vínculos de afeto e compartilhei momentos de alegria com as pessoas que me cercam.

Agradeço primeiramente a minha orientadora, Prof.^a Dr. Carla Brandalise, pela paciência e por partilhar de seus conhecimentos comigo, sem sua colaboração seria muito mais difícil realizar este trabalho.

A minha família pelo apoio e amor incondicionais. Em especial a minha mãe, Sílvia, mulher aguerrida, que desde a minha infância me ensinou a ver o mundo de maneira crítica e profunda; ao meu pai, Mario, pelo carinho dedicado a minha criação e por todas as risadas que me tirou; ao meu segundo pai, Luisinho; e a minha irmã mais velha, Alexia.

Ao grupo de amigos no qual encontrei uma segunda família. Danda, E, Jo e Sara, obrigado pela amizade e por contribuírem tanto para que eu me torne uma pessoa cada vez melhor. Casão, Chile e Henryzera, vocês são irmãos que a vida me deu, obrigado por estarem ao meu lado dos piores aos melhores momentos. Gostaria de conseguir pôr em palavras o quão importante vocês são para mim.

Às poucas, mas maravilhosas amizades que fiz na faculdade, meu eterno grupo de “caçadores-coletores”, Anita, Lóren e Paloma. Obrigado por estarem sempre ao meu lado, e que apesar da distância possamos continuar sempre presentes um na vida do outro.

À Bruna, pela parceria e por tudo o que aprendemos juntos e um com o outro nesses últimos dois anos. Obrigado por me ouvir melhor do que ninguém. *Unable to perceive the shape of you, I find you all around me.* Te amo.

Por último, agradeço e dedico este trabalho a minha vózinha, dona do maior coração do mundo, que enfrentou algumas dificuldades este ano, mas saiu mais forte do que antes — vou sempre ser o seu anjo da guarda; e a minha irmã mais nova, Ditinha, ela ainda é muito nova para entender o que significou sua vinda ao mundo para mim, é dela que tiro forças pra continuar.

RESUMO

Este trabalho visa abordar a relação entre histórias em quadrinhos e ensino de história através do uso da *graphic novel V de Vingança*, com a qual proponho uma sequência didática para se tratar de fascismo(s) em sala de aula. Para dar base ao estudo, serão contextualizados o histórico das HQs, seu estabelecimento e processo de legitimação cultural, e vida e obra de Alan Moore, um dos principais representantes do meio e autor do quadrinho selecionado. Ademais, procura-se apresentar a relação entre quadrinhos, ensino e história no Brasil, e os principais preceitos da linguagem gráfico-sequencial.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Ensino de História; *V de Vingança*; Alan Moore.

ABSTRACT

This work aims to approach the relationship between comics and history teaching through the use of the graphic novel *V for Vendetta*, with which I propose a didactic sequence to address fascism(s) in the classroom.. To support the study Will be contextualized the history of comics, their establishment and cultural legitimation process, and Alan Moore's life and work, one of the main representatives of the medium and author of the selected comic. In addition, we seek to present the relationship between comics, teaching and history in Brazil, and the main precepts of the sequential graphic narratives.

Key words: Comics; History teaching; *V for Vendetta*; Alan Moore.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	8
INTRODUÇÃO.....	9
TOMO UM: OS QUADRINHOS NO SÉCULO XX.....	12
1.1 Do nascimento à Era de Ouro.....	12
1.2 Crise e reação.....	16
TOMO DOIS: A REVOLUÇÃO MOORE.....	24
2.1 O espetacular ano de 1986.....	24
2.2 O Mago dos Quadrinhos.....	28
2.2.1 “Boa noite, Londres.”.....	31
TOMO TRÊS: <i>V DE VINGANÇA</i> E ENSINO DE HISTÓRIA.....	35
3.1 Quadrinhos, Ensino e História.....	35
3.2 A linguagem dos quadrinhos.....	39
3.3 O uso de <i>V de Vingança</i> na aula de História para tratar de fascismo(s).....	41
3.3.1 Primeiro momento: Leitura colaborativa de “A Europa Depois do Reino”, primeira parte da HQ <i>V de Vingança</i>	43
3.3.2 Segundo momento: Discussão e reflexão em torno das concepções de fascismo elaboradas por Umberto Eco em <i>O fascismo eterno</i> e das apreendidas a partir da leitura de <i>V de Vingança</i>	48
3.3.3 Terceiro momento: Criação de histórias em quadrinhos.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
FONTES E BIBLIOGRAFIA.....	54

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Capa do código elaborado CMAA. Na parte superior à direita, o selo.	19
Figura 2 — Capa de <i>Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço</i> , de Will Eisner. Foi a primeira HQ a ser publicada levando o termo “graphic novel” na capa.	22
Figuras 3 e 4 — Capas das primeiras edições de <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i> (à esquerda) e <i>Watchmen</i> (à direita).	26
Figura 5 — Capa da edição brasileira de Maus, volume único.	28
Figura 6 — Capa da <i>Warrior</i> #1. Na coluna à esquerda vemos a promoção das histórias <i>V de Vingança</i> (no centro) e <i>Miracleman</i> (abaixo).	30
Figura 7 — Evey é ameaçada pelos <i>fingermen</i> e V aparece para salvá-la.	33
Figura 8 — Evey conta a V o que se lembra da guerra.	44
Figura 9 — V e Evey na Galeria das Sombras.	45
Figura 10 — Cena em que o líder recebe informações de diferentes departamentos a respeito de “codinome V”.	46
Figura 11 — O líder do Estado fascista, Adam Susan, e sua visão de mundo.	47
Figuras 12 e 13 — À esquerda, a marcha de integrantes do <i>Norsefire</i> , partido de extrema-direita, fictício, do universo de <i>V de Vingança</i> . Ao lado, Benito Mussolini caminha por Nápoles acompanhado por membros do Estado maior fascista, da esquerda para a direita: Italo Balbo, Mussolini, Cesare Maria De Vecchi e Michele Bianchi.	48

INTRODUÇÃO

Neste trabalho de conclusão de curso propus-me refletir o uso de quadrinhos em sala de aula para o Ensino de História, mais especificamente, o uso da HQ *V for Vendetta* (V de Vingança) como ferramenta pedagógica para se tratar de fascismo(s) em sala de aula. Trabalhar com histórias em quadrinhos nesta altura da graduação sempre me pareceu uma certeza, e ao longo dos últimos anos, entre idas e vindas da Faculdade de Educação da UFRGS, desenvolvi uma grande vontade de explorar aquele imenso potencial que via — e ainda vejo — para a sua utilização no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História.

Certamente, hoje, os quadrinhos não são mais vistos com os mesmos olhos preconceituosos que os ignoraram por décadas como forma de discussão acadêmica, como denunciado por Will Eisner, em 1985¹. Após a popularização do termo *graphic novel* e da publicação de obras-chave que permitiram a abertura para a aceitação dos quadrinhos como um produto culturalmente valorizado, vide *Watchmen* e *Maus*, muito tem se analisado e estudado histórias em quadrinhos.

O processo de legitimação cultural dos quadrinhos foi ao encontro de um momento em que a História havia acabado de enfrentar a tão comentada crise dos paradigmas explicativos da realidade, em que precisou repensar e inovar nos planos da teoria, do método, da temática e das fontes a serem utilizadas. Em *História e Memória* (1982), um dos mais destacados historiadores recrutados para a história das mentalidades, o medievalista Jacques Le Goff, comenta a importância de valorizarmos todo material histórico como documento. Obra inserida no movimento de renovação da historiografia francesa denominado “Nova História”, nela Le Goff sugere o conceito de “documento/monumento”, no qual a análise que pretendo fazer ao longo desta pesquisa está ancorada. Analisar histórias em quadrinhos, tal como estivéssemos falando de produções literárias², teatrais, cinematográficas etc., é analisar realidades históricas, inseridas num processo de transmissão cultural. É analisar, portanto, bens culturais frutos de uma visão parcial da história e elaborados a partir de escolhas e intenções de quem os produziu, em determinado tempo e espaço. Para Le Goff,

o documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da

¹ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. p. IX.

² Neste ponto, entende-se “produção literária” (Literatura) no seu sentido mais conservador, que exclui as histórias em quadrinhos.

sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder. Só a análise do documento enquanto monumento permite à memória coletiva recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente, isto é, com pleno conhecimento de causa.³

Le Goff escreveu isso no momento em que a escola dos *Annales* levava sua linha social a uma reorientação temática que se estendia para o âmbito do cultural. Desse movimento surgiu uma nova corrente historiográfica a que chamamos de História Cultural, na qual este projeto se inspira. Para Pesavento, “trabalhar com História Cultural seria desvendar essa teia [de significados socialmente estabelecidos que a fonte possa conter], na busca do universo simbólico contido em cada traço do passado”⁴.

Nesse processo de renovação, é certo dizer que a História contou novamente com a importante colaboração de outros campos do conhecimento, sobretudo aqueles relacionados às Ciências Humanas. Entrelaçado a trajetória de alguns movimentos sociais, da contracultura e do meio intelectual marxista inglês, os Estudos Culturais surgiram como um provocante campo de investigação de caráter interdisciplinar com o intuito de renovar os instrumentos de análise crítica da produção ou criação de significados e de difusão dos mesmos nas sociedades atuais, ou seja, renovar os instrumentos de análise da cultura e do próprio conceito de cultura. Segundo Rama e Vergueiro:

O desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, principalmente nas últimas décadas do século XX, fez com que os meios de comunicação passassem a ser encarados de maneira menos apocalíptica, procurando-se analisá-los em sua especificidade e compreender melhor o seu impacto na sociedade. Isto ocorreu com todos os meios de comunicação, como o cinema, o rádio, a televisão, os jornais etc. Inevitavelmente, também as histórias em quadrinhos passaram a ter um novo *status*, recebendo um pouco mais de atenção das elites intelectuais e passando a ser aceitas como um elemento de destaque do sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística com características próprias⁵

Apesar disso, percebe-se que o estudo e utilização de quadrinhos na área de História, mais do que na de Ensino, continuam marginalizados, e não raras foram as vezes que ouvi colegas e professores repetirem comentários associados àquela velha concepção de que quadrinhos são “coisa de criança”. Acredito que uma maneira de desmistificar isso seja contextualizar a rica história que os quadrinhos têm, suas transformações, altos e baixos, etc. É nesse sentido que escrevo o primeiro capítulo deste trabalho, intitulado “Os quadrinhos no

³ LE GOFF, Jacques. A crítica dos documentos: em direção aos documentos/monumentos. In: _____. **História e Memória**. Tradução de Bernardo Leitão. 4ª ed. São Paulo: UNICAMP, 1996. p. 545.

⁴ PESAVENTO, Sandra. **História & História Cultural**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 111.

⁵ VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; _____. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2004. p. 16—17.

século XX”. Para uma perspectiva geral da história das histórias em quadrinhos ao longo do último século contei, principalmente, com o livro *Imageria — O nascimento das histórias em quadrinhos* (2015), de Rogério de Campos, e diversos trabalhos de Waldomiro Vergueiro.

No segundo capítulo, comento a respeito da importância do ano de 1986 para a virada definitiva dos quadrinhos norte-americanos e apresento, de forma sucinta, vida e obra de Alan Moore, não apenas pelo fato dele ser creditado por público e crítica especializada como um dos maiores e mais influentes nomes das HQs, mas também para compreendermos os aspectos políticos e sociais da escrita do autor, sobretudo para que possamos entender o processo de criação de *V de Vingança*. Para isso, utilizo a biografia escrita por Gary Spencer Millidge, *Alan Moore: O Mago das Histórias* (2012), entre outros trabalhos.

Tendo realizado a contextualização de caráter histórico dos quadrinhos, e após ter apresentado Moore e *V de Vingança*, parto para o terceiro e último capítulo em que discorro a respeito da relação entre quadrinhos e ensino de história no Brasil. E por fim, proponho uma sequência didática em que penso a utilização do quadrinho para tratar de fascismo(s).

TOMO UM: OS QUADRINHOS NO SÉCULO XX

O primeiro ianque que encontrei era um negro, Joseph, que me apresentou às delícias de Dick Tracy e Ferdinando Buscapé. Seus gibis eram coloridos e tinham um cheiro bom.

(Umberto Eco)

Para se compreender um quadrinho, assim como qualquer outra expressão humana de ordem estética ou comunicativa, é necessário que se refaça o caminho da história do seu meio. Por isso, esta primeira parte se propõe a fazer um breve resgate da história das histórias em quadrinhos. Não é minha intenção, aqui, oferecer respostas para a controversa discussão a respeito da origem da “nona arte” ou me aprofundar no período anterior ao século XX, mas, sim, estabelecer o caminho percorrido pelos quadrinhos, em especial os norte-americanos, até os anos 1980, época que *V de Vingança* foi escrito e publicado.

1.1 Do nascimento à Era de Ouro

Por muito tempo, e ainda hoje, parece consenso que as histórias em quadrinhos são uma criação estadunidense do fim do século XIX, tendo como marco *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault. A primeira tentativa relevante de uma história das histórias em quadrinhos, o livro *The Comics* (1947), de Coulton Waugh, já apontava Outcault como o criador dos quadrinhos⁶, posição que se consolidou e se reproduziu durante as décadas seguintes. Contudo, trabalhos como os do historiador inglês David Kunzle e do teórico francês Thierry Groensteen estabelecem outra origem: mais de cinquenta anos antes de Mickey Dugan — “o menino amarelo” — aparecer nos suplementos dominicais de jornais nova-iorquinos, a história tragicômica de *monsieur* Jabot já era escrita e desenhada por Rodolphe Töpffer, e lida e elogiada por Goethe⁷. Essas são apenas duas versões acerca de qual teria sido a primeira história em quadrinhos, polêmica que para o linguista e pesquisador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP, Paulo Ramos, pode não ter fim, e que o jornalista e editor Rogério de Campos ameniza na introdução do seu livro, *Imageria* (2015), ao dizer que “os quadrinhos ainda estão nascendo”⁸⁹.

⁶ CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015. p. 12.

⁷ Ibid., p. 16, 90—118.

⁸ FOLHA DE SÃO PAULO. **HQ suíça de 1833 ganha primeira edição brasileira**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/03/1869069-hq-suica-de-1833-ganha-primeira-edicao-brasileira.shtml>. Acesso em: 29 out. 2019.

O fato é que as histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje foram criadas na virada do século XX como produção voltada para grandes massas e com ampla divulgação nos centros urbanos¹⁰; e visto dessa forma, entende-se a reverência a *Yellow Kid*, os painéis de Outcault além de inovadores, fizeram um grande sucesso numa época em que os principais jornais nova-iorquinos decidiram apostar no enorme poder de atração dos desenhos humorísticos e dos suplementos dominicais coloridos¹¹. Nesse momento os quadrinhos entram numa outra fase, na qual a hegemonia norte-americana será quase total durante ao menos cinco décadas¹², e é por isso que opto, aqui, em contar uma história das histórias em quadrinhos tendo os EUA — e se quisesse ser mais preciso, diria Nova Iorque — como epicentro.

Ainda sobre *Yellow Kid*, é possível dizer que sua principal contribuição para a linguagem moderna das HQs foi a inserção de balões de fala. Outcault não os inventou, pelo contrário, na última década do século XIX, pensava-se que há muito tempo tinham sido deixados para trás, no entanto, no dia 25 de outubro de 1896, Mickey Dugan falou pela primeira vez e os balões retornaram e “encheram os céus dos quadrinhos”¹³. A moda demorou para pegar, mas “descoberto seu potencial, passou a ser utilizado de maneira regular nas histórias dos *Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão) e *Little Nemo in Slumberland*, tornando-se depois uma marca característica dos quadrinhos”¹⁴.

A primeira década do século XX foi marcada não somente pelo sucesso do uso de balões de fala, mas também pelo surgimento dos *syndicates*¹⁵ e pela originalidade e liberdade com que os autores e autoras escreviam e desenhavam suas histórias — Campos chega a falar de uma “vitalidade anárquica” observada nas *comics* da época¹⁶. *The Katzenjammer Kids* (1897—hoje)¹⁷, de Rudolph Dirks, *Happy Hooligan* (1900—1932), de Fred Opper, *The*

⁹ CAMPOS, op. cit., p. 22.

¹⁰ GUAZZELLI, Cesar A. B. Visões do Passado na História em Quadrinhos. **Vydia**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, v. 19, n. 33, janeiro/junho 2000, p. 141.

¹¹ O *Menino Amarelo* foi não só o primeiro personagem das histórias em quadrinhos a ter sua imagem estampada nos mais variados produtos, como também o primeiro a originar uma disputa judicial, que teve de um lado o *New York World*, de Joseph Pulitzer, e do outro, o *New York Journal*, de William Randolph Hearst. LUCCHETTI, Marco A. O Menino Amarelo: O nascimento das histórias em quadrinhos. **Revista Olhar**. São Carlos: UFSCar, v. 5/6, janeiro/dezembro 2001, et. seq.

¹² CAMPOS, op. cit., p. 22.

¹³ *Ibid.*, p. 293.

¹⁴ VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; _____. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2004. p. 57.

¹⁵ Os *syndicates* são empresas distribuidoras de charges, cartuns e tirinhas, criadas em Nova Iorque no início do século XX. Através delas, dezenas de quadrinhos de jornal foram republicados não só por jornais de todo os EUA, como de todo o mundo.

¹⁶ CAMPOS, op. cit., p. 342.

¹⁷ *The Katzenjammer Kids* foi motivo de outra disputa judicial, e Dirks, após trocar o *New York Journal* pelo

Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo (1903—1905), de Gustave Verbeek, *Little Nemo* (1905—1926), de Winsor McCay, e *Mutt and Jeff* (1907—1983)¹⁸, de Bud Fisher, são alguns exemplos da inventividade e do sucesso dos quadrinhos do período.

Na década seguinte o sucesso continuou, e novos títulos surgiram, como *Krazy Kat* (1914—1944), de George Herriman. Entretanto, junto com o crescimento da popularidade das *comics*, cresceu o poder dos *syndicates* sobre o que era produzido. O contexto histórico e político fez com que o mercado editorial de quadrinhos adotasse um rigoroso código de autocensura, “o controle do conteúdo passou a significar, mais e mais, também o conteúdo da forma”, e nota-se que as tiras começaram a ficar mais homogêneas¹⁹.

Terminada a Grande Guerra, os quadrinhos continuaram populares, tanto quanto o cinema e o jazz. Em meio a tirinhas já bem estabelecidas no mercado há uma década ou mais, muitas outras surgiram, e uma das mais notáveis criações da época foi *Wash Tubbs*, de Roy Crane, publicada a partir de 1924. Como aponta Vergueiro, “Crane transformou uma tira, que originalmente havia sido idealizada como humorística, na grande precursora de todo um gênero de quadrinhos, o de aventura”²⁰. Mesmo que os quadrinhos tenham encontrado um público amplo desde suas primeiras aparições na imprensa diária, na virada do século XX, é certo dizer que desse período até os anos 1930 seus enredos foram escritos majoritariamente a partir de um viés cômico e por que não dizer “infantil”. *Wash Tubbs* foi um impulso renovador.

Nos anos finais da década de 1920 a nova modalidade narrativa já havia se consolidado, e 1929 registra o surgimento de sucessos como *Tarzan*, adaptado da obra de Edgar Rice Burroughs e desenhado por Hal Foster, *Buck Rogers*, escrito e adaptado por Philip Francis Nowlan e desenhado por Dick Calkins, e *Popeye*, criado por Elzie Crisler Segar. Não há dúvidas de que as histórias em quadrinhos de aventura e seus heróicos protagonistas influenciaram muito o desenvolvimento de outro gênero que iria surgir dali cerca de uma década e fazer um tremendo sucesso, o de super-heróis. E não menos relevante nesse ensejo, foi o surgimento das revistas de quadrinhos (*comic books*) durante a década de 1930. Segundo Vergueiro:

Com as histórias de aventuras, no final da década de 1920, veio também a tendência

New York World, pôde continuar usando os mesmos personagens sob novo título, enquanto o original continuou sendo publicado pelo jornal de Hearst, e passou a ser escrito e desenhado por Harold Knerr. *The Captain and the Kids*, como Dirks rebatizou sua história, foi publicado até 1979, enquanto *Katzenjammer Kids* tem suas tirinhas republicadas até hoje.

¹⁸ Primeira tira diária (*daily strip*) de sucesso na imprensa norte-americana.

¹⁹ CAMPOS, op. cit., p. 342.

²⁰ OMELETE. **Roy Crane e Wash Tubbs**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/roy-crane-e-wash-tubbs>. Acesso em: 30 out. 2019.

naturalista nos quadrinhos, que aproximou os desenhos de uma representação mais fiel de pessoas e objetos, ampliando o seu impacto junto ao público leitor. Ao mesmo tempo, o aparecimento de um novo veículo de disseminação dos quadrinhos, as publicações periódicas conhecidas como *comic books* — no Brasil, *gibis* —, nos quais logo despontaram os super-heróis, de extrema penetração junto aos leitores mais jovens, ampliou consideravelmente o consumo dos quadrinhos, tornando-os cada vez mais populares.²¹

A primeira revista de quadrinhos a fazer sucesso foi *Funnies on Parade*, lançada na primavera de 1933, com oito páginas dedicadas exclusivamente às HQs. Tentativas haviam sido feitas anteriormente, mas os resultados pareciam mais outra seção dos suplementos dominicais do que propriamente revistas. *Funnies on Parade* republicou em cores tiras de jornais licenciadas pela McNaught Syndicate e McClure Syndicate, e teve edição única, visto que fora criada para uma ação comercial da Eastern Color Printing Company junto à Procter & Gamble. O sucesso do experimento causou uma profunda transformação no mercado editorial, que precisava de novidades como essa para atrair o público num momento em que o país estava mergulhado na recessão. A Eastern Color decidiu investir de vez na ideia e em 1934 lançou *Famous Funnies*, que se tornou a primeira revista de quadrinhos regularmente publicada (bimensal) vendida nas bancas de jornal. Por outro lado, a National Comics Publications, em 1935, lançou a *New Fun*, primeira revista de quadrinhos a publicar material inédito. A empresa também lançou a revista *Detective Comics*, em 1937, e a *Action Comics*, em 1938, os berços de dois dos personagens de quadrinhos mais importantes da história — Batman e Superman, respectivamente.

Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, apareceu logo na primeira edição da *Action Comics*, em junho de 1938. O homem vestido com um *collant* azul e uma capa vermelha esvoaçante segurando um carro sobre a cabeça na capa da revista era um tipo de herói diferente daqueles vistos até então: tinha superforça, possuía a capacidade de voar, visão raio-X e telescópica, e até “super” sopro. É consenso que sua criação inaugura a Era de Ouro dos quadrinhos.

As histórias do Superman caíram no gosto do público e em maio de 1939 a *Detective Comics* estreava outro ícone das HQs, Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger para ser a antítese de Clark Kent. Num primeiro momento, Batman não atraiu a mesma atenção que Superman, sobretudo do público jovem, suas histórias eram mais sombrias e violentas que as do herói de Metrópolis. Para solucionar o problema, Kane deu ao protetor de Gotham um parceiro para suas aventuras, mais jovem, colorido e divertido que o protagonista, e assim surgiu o *sidekick* mais famoso dos quadrinhos, Robin.

²¹ VERGUEIRO, op. cit., p. 11, grifo do autor.

A influência da Primeira Guerra Mundial sobre as histórias em quadrinhos norte-americanas foi grande, mas pouca se comparada ao que foi a da Segunda. Na esteira da guerra contra as forças do Eixo, inúmeros super-heróis foram criados, dos quais muitos são extremamente famosos até os dias de hoje — destaque o Capitão América²² e a Mulher-Maravilha²³, ambos de 1941. De acordo com Vergueiro:

A Segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar [...] [a] popularidade [dos quadrinhos], com o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos. As revistas de histórias em quadrinhos tiveram suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos.²⁴

Com o término da Guerra, esse cenário muda. Percebe-se dois processos não necessariamente relacionados. Por um lado, o “mal” deslocava-se para “a ameaça vermelha”, e se antes os vilões dos nossos super-heróis eram nazistas, eles passaram a ser comunistas. Por outro lado, essas histórias pareciam perder fôlego, “centenas de títulos e personagens, como Capitão América, deixam de ser publicados e muitas editoras de quadrinhos fecham ou são incorporadas por outras”²⁵.

1.2 Crise e reação

O pós-guerra marcou uma queda significativa na popularidade dos super-heróis e outros gêneros surgiram para sucedê-los, os mais bem sucedidos foram os de terror e suspense. Destaca-se nesse período a editora EC Comics, fundada em 1944 por Max Gaines, que tinha experiência com a publicação de *comic books* desde que fizera parte do grupo pioneiro que havia publicado *Funnies on Parade*. O maior sucesso da editora foi *Tales from the Crypt*, que teve publicadas 27 edições de 1950 a 1955²⁶. As tirinhas, por sua vez, eram consumidas como nunca, “a circulação de jornais nos EUA cresceu muito mais rápido que a

²² Criado por Joe Simon e Jack Kirby, é o maior símbolo das HQs surgidas sob a bandeira do patriotismo estadunidense durante a Segunda Guerra.

²³ Escrita por Charles Moulton e desenhada por H. G. Peter, Diana não tinha nada de feminista ou do que pudesse ser entendido como a representação de uma mulher que subvertia “a mística feminina” (Betty Friedan), apesar disso, é inegável a importância que a personagem teve ao ser a primeira super-heroína de sucesso em meio a histórias repletas de personagens e protagonistas homens. Hoje a Mulher-Maravilha está consolidada ao lado de Batman e Superman, como a trindade da DC Comics.

²⁴ VERGUEIRO, op. cit., p. 11.

²⁵ KRAKHECKE, C. **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos *Batman* — *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* (1979—1987)**. Orientador: Prof. Dr. Luciano Aronne de Abreu. 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) — FFCH/PUCRS, Porto Alegre, 2009. p. 57.

²⁶ No Brasil, a história ficou mais conhecida pela série de TV homônima (em português brasileiro: *Contos da Cripta*) produzida em meados dos anos 1990 e transmitida pela Rede Bandeirantes.

população, dobrando entre 1920 e 1950”²⁷.

Em contrapartida, os últimos anos da década de 1940 e os primeiros da de 1950 também registram o crescimento do movimento crítico às histórias em quadrinhos. O contexto da Guerra Fria, marcado pelo genuíno e visceral sentimento anticomunista, que teve no Macarthismo²⁸ seu maior símbolo, “foi especialmente propício para a criação do ambiente de desconfiança em relação aos quadrinhos”²⁹. Nessas circunstâncias, como explica Campos,

os quadrinhos [...] entraram no momento mais difícil de sua história, combatidos ferozmente por educadores, psicólogos, padres, alarmistas profissionais da imprensa, políticos, guardiões da alta cultura, direitistas, stalinistas e moralistas de todo tipo como causa da delinquência juvenil, armas da subversão esquerdista, instrumentos de lavagem cerebral imperialista norte-americana, inimigos da educação, “uma desgraça nacional” (segundo o crítico literário Sterling North), empecilho para a alfabetização das crianças, refugio da indústria cultural, “marijuana intelectual” (segundo Marya Mannes, editora da *Vogue*), porta de entrada para todos os vícios, “extremamente perigosos nas mãos de uma criança instável” (segundo J. Edgar Hoover, o diretor do FBI), “veneno em forma de imagens para crianças” (segundo Louis Pauwels, que anos depois publicou quadrinhos na sua revista *Planète*), sementes da perversão sexual e, como costuma acontecer nesses momentos de histeria social no Ocidente, parte da conspiração judaico-comunista.³⁰

Não há dúvidas em apontar a publicação de *Seduction of the Innocent* (A sedução dos inocentes) de Fredric Wertham, em 1954, como o ponto máximo desse movimento contrário aos quadrinhos. Baseado nos atendimentos que fazia de jovens considerados “problemáticos”, Wertham, psiquiatra alemão radicado nos EUA, concluiu que era a partir da leitura de revistas de histórias em quadrinhos — sobretudo as de terror e suspense — que as famílias norte-americanas estavam perdendo suas doces crianças para a delinquência juvenil. Entre as teses defendidas em seu livro, o autor, fiel ao macarthismo, defendia, por exemplo, que a Mulher-Maravilha era lésbica e Batman e Robin, um casal gay, e que isso podia levar os leitores dessas histórias ao “homossexualismo”, da mesma forma que o Superman podia levar as crianças a se atirarem de janelas tentando voar como o super-herói³¹. O tamanho do desprezo de Wertham pelas HQs é mensurável pela vez em que disse que “Hitler era um iniciante se comparado à indústria de quadrinhos”³². O trabalho do psiquiatra estimulou um público já arrebatado pela guerra de valores daquele tempo a agitar — com sucesso — o mercado

²⁷ HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: O breve século XX / 1914—1991**. Tradução de Marcos Santarrita. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 193.

²⁸ Foi uma prática política inspirada pelas ações do senador republicano Joseph McCarthy e que estava relacionada ao conjunto de práticas do governo dos EUA designado como Doutrina Truman. Conhecido também como “caça às bruxas”, o Macarthismo é caracterizado pela crescente perseguição a tudo aquilo que considerava-se ser uma ameaça — comunista, na grande maioria das vezes — à sociedade estadunidense.

²⁹ VERGUEIRO, op. cit., p. 11.

³⁰ CAMPOS, op. cit., p. 13.

³¹ VERGUEIRO, op. cit., p. 12.

³² THE NEW YORKER. **The Horror: Congress Investigates the comics**. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2008/03/31/the-horror>. Acesso em: 5 nov. 2019.

editorial e publicitário das HQs³³. A publicação de *A sedução dos inocentes* não só foi um grande sucesso à época de seu lançamento, mas também marcou a visão dominante sobre os quadrinhos nos EUA e no mundo inteiro durante as décadas seguintes³⁴.

Em resposta às denúncias de Wertham, o Senado norte-americano criara uma subcomissão encarregada de investigar os efeitos dos quadrinhos sobre os jovens que pressionou ainda mais o mercado editorial. Buscando uma saída para o impasse e também restabelecer o prestígio das HQs de super-heróis, os representantes das principais editoras de quadrinhos dos EUA optaram pela autocensura, e por meio da Comics Magazine Association of America (CMAA) elaboraram o *Comics Code Authority* (1954)³⁵. Nele estava prevista uma série de restrições à forma e ao conteúdo dos quadrinhos, tanto nos seus padrões gerais — a título de exemplo, destaco a determinação de que em toda história o “bem” deveria triunfar sobre o “mal” e o fato de que nenhuma revista de quadrinhos poderia sequer ter as palavras “horror” ou “terror” em seu título —, como no que dizia respeito a temas específicos, como religião, vestuário e casamento³⁶. A identidade visual do *Comics Code* era o seu “selo de qualidade”, que aparecia apenas nas revistas de quadrinhos inspecionadas e aprovadas pelos censores do código.

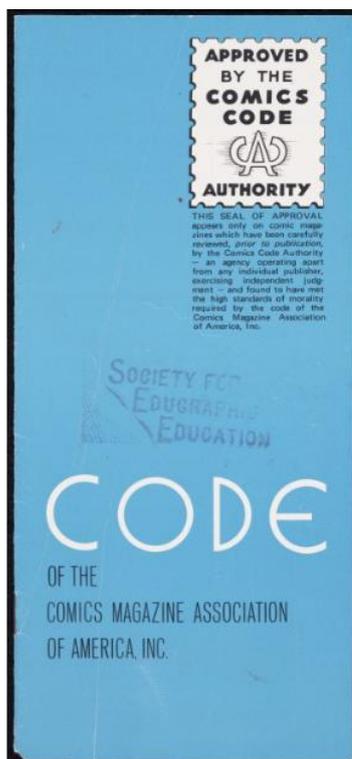
³³ TILLEY, Carol L. *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. Information & Culture: A Journal of History*. Austin: University of Texas Press, v. 47, n. 4, 2012, p. 385.

³⁴ VERGUEIRO, op. cit., p. 12.

³⁵ O *Comics Code* foi usado como referência para a elaboração de códigos semelhantes em diversos países do mundo nos quais também explodira um movimento crítico aos quadrinhos. No Brasil, por exemplo, o Código de Ética dos Quadrinhos foi estabelecido por grandes editoras e o seu selo entrou em circulação em novembro de 1961. GOMES, Ivan L. Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil. In: ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, 6. 2008, Niterói. *Anais...* Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2008, p. 12. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/Uma%20breve%20introducao%20a%20historia%20das%20historias%20em%20quadrinhos%20no%20Brasil.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2019.

³⁶ Cf. **Code of the Comics Magazine Association of America, Inc., 1954**. A íntegra do documento pode ser lida no site oficial do Capitólio, sede do Congresso estadunidense. Disponível em: <https://www.visitthecapitol.gov/exhibitions/artifact/code-comics-magazine-association-america-inc-1954>. Acesso em: 6 de nov. 2019.

Figura 1 — Capa do código elaborado CMAA. Na parte superior à direita, o selo.



Fonte: <https://www.visitthecapitol.gov/exhibitions/artifact/code-comics-magazine-association-america-inc-1954>.

Embora a comissão do CCA não tivesse nenhum controle oficial sobre as editoras, a maioria dos distribuidores se recusava a entregar revistas que não tivessem o selo. Vergueiro aponta dois aspectos bastante negativos relacionados à criação do *Comics Code Authority*:

Por um lado, sob o ponto de vista do mercado, gerou o desaparecimento de grande número de editoras, algumas com propostas bastante avançadas em termos de conteúdos temáticos e reconhecimento da produção intelectual de roteiristas e desenhistas, tendo como consequência principal a pasteurização do conteúdo das revistas. [...] Por outro lado, isto fez com que qualquer discussão sobre o valor estético e pedagógico das HQs fosse descartada nos meios intelectuais, e as raras tentativas acadêmicas de dar algum estatuto de arte aos quadrinhos logo seriam encaradas como absurdas e disparatadas.³⁷

As principais vítimas desse rearranjo no mercado de quadrinhos foram as histórias de terror e suspense, e não à toa, seu principal expoente, a EC Comics, em 1956, cessou a publicação de todas suas linhas de HQs, exceto a *Mad*. Enquanto isso, os super-heróis, reacionários e ingênuos como nunca, retornavam ao posto de principal gênero dos quadrinhos norte-americanos, inaugurando a Era de Prata³⁸.

³⁷ VERGUEIRO, op. cit., p. 13.

³⁸ Dois exemplos de como as grandes editoras se portaram nesse período são os casos da Batwoman e da Mulher-Maravilha. Em 1956 é criada a Batwoman (Detective Comics #233) com a intenção de torná-la o par

A publicação de gibis de super-heróis toma um novo impulso quando, em 1961, a Atlas Comics — que havia sido fundada Timely Comics em 1939 — passa por um processo de renovação e tem seu nome trocado mais uma vez, passando a se chamar Marvel Comics. A dupla Jack Kirby e Stan Lee entra no jogo e revoluciona a indústria, seu primeiro sucesso é *Fantastic Four* (1961), seguido de publicações como *Amazing Fantasy*³⁹ (1962), *The Incredible Hulk* (1962), *Avengers* (1963), *X-Men* (1963) etc. O diferencial das histórias de Lee, naquela altura editor-chefe e principal escritor da Marvel, está no fato de que seus super-heróis eram projetados para atingir não só o público predominantemente jovem que consumia essas revistas, mas também leitores mais velhos. No contexto da Guerra Fria e de uma década de 1960 prestes a entrar em ebulição, os quadrinhos da Marvel abordaram de questões diretamente relacionadas à disputa entre EUA e URSS, como a corrida espacial⁴⁰ e o perigo da radioatividade⁴¹, à temas sociais e culturais relevantes, tais como segregação racial⁴² e uso de drogas⁴³.

Os anos finais da década de 1960 são particularmente marcados pela ascensão do *Underground comix*. Gestado no que havia sido o ambiente político e cultural dos últimos vinte anos, o movimento nasceu na esteira da contracultura da década de 1960. Os quadrinhos *underground* diferenciaram-se dos *mainstream*, principalmente, por conta da publicação de conteúdo proibido pelo *Comics Code Authority*; temas como sexo, sexualidade, drogas e protesto anti-guerra apareciam nas páginas das *comix* de forma explícita e em tom satírico. O nome mais importante dessa fase do movimento é Robert Crumb. Carvalho comenta que “indo contra a corrente do que se conhecia como ‘história em quadrinhos’, o movimento *underground* norte-americano revolucionou quanto aos temas e estilos, o que acarretou na mudança do olhar voltado ao meio no que diz respeito a suas potencialidades”⁴⁴.

romântico de Batman e, assim, afastar os rumores de que ele e Robin tivessem um caso homossexual. Por outro lado, a Mulher-Maravilha passou a ser descrita como uma mulher muito mais emocionalmente dependente de sua relação com Steve Trevor e menos “empoderada”.

³⁹ Revista na qual o Homem-Aranha foi apresentado em agosto de 1962.

⁴⁰ O primeiro volume de *Fantastic Four* foi lançado em novembro de 1961, poucos meses após Yuri Gagarin ter se tornado o primeiro homem a viajar pelo espaço pela URSS.

⁴¹ Além de Hulk, Homem-Aranha e Demolidor são outros dois exemplos de heróis famosos da Marvel que têm suas origens ligadas a acidentes envolvendo substâncias radioativas.

⁴² Em entrevista concedida ao jornal *The Guardian*, Stan Lee falou sobre a criação dos X-Men: “Então me ocorreu, em vez de serem apenas heróis que todos admirassem, e se eu fizesse com que as pessoas temessem, suspeitassem e efetivamente odiassem eles por serem diferentes? Eu amei essa ideia; não apenas os diferenciava [da história de outros super-heróis e ‘supergrupos’], mas era uma boa metáfora para o que estava acontecendo em relação ao movimento dos direitos civis [dos negros] no país naquela época.” THE GUARDIAN. **Generator X**. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2000/aug/12/features>. Acesso em: 11 nov. 2019. Tradução minha.

⁴³ Foi o motivo da primeira grande controvérsia entre a editora — na figura de seu principal nome, Stan Lee — e o *Comics Code*.

⁴⁴ CARVALHO, B. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. Orientador: Prof. Dr.

Somado ao *Underground comix*, o movimento intelectual europeu também foi essencial para que se superasse a ideia de que os quadrinhos eram “coisa de criança” ou sinal de pouca inteligência. A exposição *Bande dessinée et Figuration narrative* (1967), promovida pela Société civile d'études et de recherches des littératures dessinées (Socerlid) e sediada no Musée des Arts Décoratifs, em Paris, foi um marco na luta pela legitimação cultural dos quadrinhos, tendo sido o maior evento do tipo a ter as HQs como objeto realizado no mundo até então⁴⁵.

Pouco mais de quinze anos após sua criação, o *Comics Code* havia mantido o seu prestígio junto à classe média norte-americana, mas via seu sistema rígido e extremamente conservador de autocensura ir de encontro a efervescente cultura jovem, que havia se tornado a matriz da revolução cultural no sentido mais amplo de uma revolução de modos e costumes, nos meios de gozar o lazer e nas artes comerciais⁴⁶. Por um lado, os quadrinhos de super-heróis pareciam estar tentando mudar para se adequar a esse público, e, em 1971, Stan Lee se torna o primeiro quadrinista *mainstream* importante a desafiar o CCA e a publicar uma revista sem o selo⁴⁷. Entende-se que esse período representa a inauguração da Era de Bronze dos quadrinhos norte-americanos. Por outro lado, os super-heróis, agora, competiam por espaço nas prateleiras de lojas especializadas com obras de outras partes do mundo, sobretudo as europeias e japonesas. Como aponta Weiner:

O cenário norte-americano de quadrinhos mudou drasticamente nas décadas de 1970 e 1980, devido, principalmente, a dois fatores: primeiro, a criação do “mercado direto”, sistema no qual os editores vendiam os quadrinhos diretamente para lojas especializadas e, em segundo, pelo enfrentamento ao *Comics Code Authority*, que regulava a indústria de revistas em quadrinhos.⁴⁸

Nesse contexto, em 1972, Will Eisner, que havia parado de escrever quadrinhos comerciais há exatos 20 anos, quando encerrou a publicação de *The Spirit*, decide voltar a desenvolver novos projetos na área, voltando-se, sobretudo, ao aprofundamento e divulgação do potencial da linguagem do meio, e à criação de histórias dirigidas a um público mais maduro — a essas obras, geralmente mais longas que os gibis (*comic books*), e que apresentam começo, meio e fim, foi-se dado o nome *graphic novels*⁴⁹. Em 1978, Eisner

Waldomiro Vergueiro. 2017. 175 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) — ECA/USP, São Paulo, 2017. p. 83.

⁴⁵ CAMPOS, op. cit., p. 15.

⁴⁶ HOBBSAWM, op. cit., p. 323.

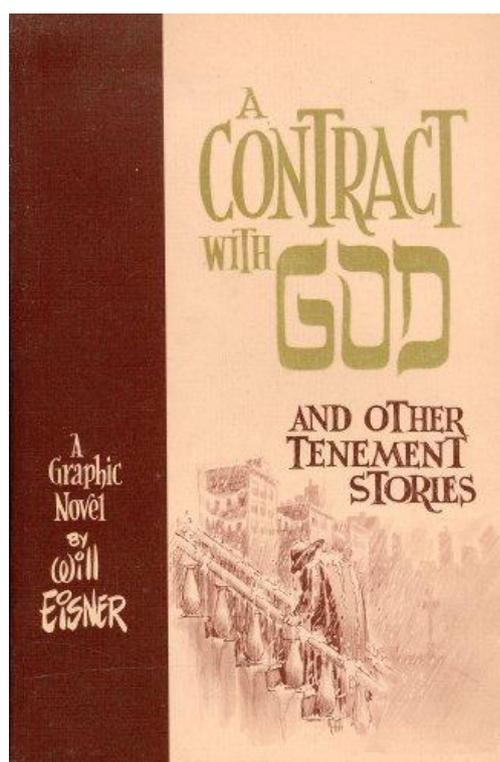
⁴⁷ The Amazing Spider-Man #96—98 (Maio—Julho 1971).

⁴⁸ WEINER, Stephen. How the Graphic Novel Changed American Comics. In: WILLIAMS, Paul; LYONS, James. **The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts**. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. p. 3. Tradução minha.

⁴⁹ OMELETE. **O legado de Will Eisner**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/o-legado-de->

produz *A Contract with God and Other Tenement Stories* (Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço), uma coleção de quatro contos sobre a vida nos cortiços do Bronx — onde havia crescido — durante a Grande Depressão, e que foi a primeira *graphic novel* a alcançar popularidade entre o público geral. No mesmo ano, a experiente dupla Jack Kirby e Stan Lee leva o novo formato ao mundo dos super-heróis e publica *The Silver Surfer — The Ultimate Cosmic Experience* (O Surfista Prateado — A Experiência Cósmica Final). Apesar da polêmica em relação a quem teria sido o criador da expressão “*graphic novel*”, Vergueiro afirma que “é preciso reconhecer que Will Eisner, com seu prestígio como criador da área e inteligente atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação”⁵⁰.

Figura 2 — Capa de *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, de Will Eisner. Foi a primeira HQ a ser publicada levando o termo “*graphic novel*” na capa.



Fonte: Eisner (1978).

Como indica Eisner, “o crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e relevantes e à constante

[will-eisner](http://will-eisner.com). Acesso em: 13 nov. 2019.

⁵⁰ VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Visualidades** — Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual — FAV/UFG. Goiânia: UFG, v. 7, n. 1, 2009, p. 25.

inovação em sua abordagem”⁵¹. Destarte, nota-se que a postura da indústria de quadrinhos, assim como a de autores e fãs, mudou bastante com o final da década de 1970. Nas palavras de Carvalho, “os anos 1980 ficaram marcados pela aparição de novas produções que passaram a privilegiar o público adulto, tanto no espaço alternativo quanto no *mainstream*”⁵². Vamos falar mais sobre esse momento dos quadrinhos no próximo capítulo.

⁵¹ EISNER, op. cit., p. 149.

⁵² CARVALHO, op. cit., p. 93.

TOMO DOIS: A REVOLUÇÃO MOORE

Todo mundo é especial, sem exceção. Todo mundo é herói, amante, tolo, vilão. Todos têm uma história pra contar.

(Alan Moore)

Neste segundo capítulo pretende-se comentar a respeito da importância do ano de 1986 para a virada definitiva dos quadrinhos norte-americanos e apresentar, de forma sucinta, vida e obra de Alan Moore, um dos nomes mais influentes do processo de legitimação cultural do meio. Por fim, irá realizar-se uma breve apreciação da obra *V de Vingança*, a fim de sedimentar-se o caminho para as discussões e propostas que irão ser apresentadas no terceiro e último capítulo deste trabalho.

2.1 O espetacular ano de 1986

Como visto no fim do capítulo anterior, a década de 1980, para os quadrinhos, apresentaria uma nova postura de público e mercado. Concomitantemente à adesão das *graphic novels*, as HQs passaram a ser referenciadas como “nona arte” e intensificou-se o uso do termo “arte sequencial” por pesquisadores e artistas, denominação, que na opinião de Vergueiro, apesar de pouco satisfatória do ponto de vista técnico, teve importante papel no que se refere à proposição das histórias em quadrinhos como arte⁵³. O termo, inclusive, foi escolhido por Will Eisner para o título de seu primeiro livro teórico na área, *Comics and Sequential Art* (Quadrinhos e Arte Sequencial), publicado em 1985, inspirado nas aulas que o autor havia ministrado na School of Visual Arts, Nova Iorque.

Eisner, após a publicação de *Um Contrato com Deus*, concebera uma série de outras *graphic novels* com enorme sucesso de público e crítica, e que contribuíram significativamente para alçar as HQs ao prestígio e reconhecimento que têm hoje. Algumas delas são: *The Dreamer* e *New York: The Big City*, ambas de 1986; *A Life Force*, de 1988; e *To the Heart of the Storm*, de 1991. Soma-se ao trabalho de Eisner, a invasão dos quadrinhos japoneses ao mercado norte-americano e a boa acolhida de *Maus*, de Art Spiegelman, que despontava do *underground*; com isso, os agentes comerciais das grandes editoras intensificaram a produção não apenas de *graphic novels*, mas também de mini e maxi-séries

⁵³ VERGUEIRO, op. cit, p. 28.

nas suas linhas de produção⁵⁴.

Em 1986, a Marvel comemorava 25 anos consolidada como uma das grandes marcas do mercado, e a DC, que 30 anos antes havia sido uma das editoras a dar o pontapé inicial da Era de Prata dos super-heróis, passava por uma reformulação radical em sua linha editorial com o recomeço de seu universo ficcional depois da mega saga *Crisis on Infinite Earths* (Crise nas Infinitas Terras), de Marv Wolfman e George Pérez, publicada de abril de 1985 a março do ano seguinte. Antes de seu lançamento, a DC estava se saindo relativamente bem com a publicação de títulos regulares como *New Teen Titans* (1980—1996) — na verdade, foi em razão do sucesso desta revista que Wolfman e Pérez tiveram a chance de produzir *Crise* — e de séries limitadas como *Camelot 3000* (1982—1985); ainda assim, o seu sucesso ficava à sombra do da sua principal concorrente, Marvel, que ostentava números incríveis com a publicação de *Fantastic Four*, *Uncanny X-Men* etc. Foi definitivamente com *Crise nas Infinitas Terras* que esse cenário mudou, a maxi-série trouxe novidades revolucionárias para o mundo dos quadrinhos de super-heróis⁵⁵, e na esteira de seu sucesso, a DC relançou seus principais personagens no formato de histórias fechadas. *The Legend of Wonder Woman*, de Trina Robbins e Kurt Busiek, e *The Man of Steel*, de John Byrne, foram trabalhos bem-sucedidos, mas nada comparados ao audaz trabalho de Frank Miller, *Batman: The Dark Knight Returns*.

Miller era a principal estrela do mercado na época, aos 22 anos se tornara desenhista e roteirista regular da Marvel, nas histórias do Demolidor, e aos 26, produzira *Ronin* (1983—1984), seu primeiro projeto autoral, pela DC, e em que apresenta um estilo fortemente influenciado pelos quadrinhos franco-belgas e principalmente pelos mangás. Em 1986 ele ascende a um novo patamar criativo, e a partir de fevereiro começa a publicar *Born Again* (A queda de Murdock), com a magistral arte de David Mazzucchelli, e *Batman: The Dark Knight Returns* (Batman: O Cavaleiro das Trevas). Ambos se tornaram trabalhos aclamados pela crítica e sucessos comerciais, além de importantes influências para as futuras gerações de artistas, a ponto de serem considerados clássicos do meio. Segundo Vergueiro, o mérito de Miller ao criar *O Cavaleiro das Trevas* não se restringe à ousadia do roteiro, mas também a

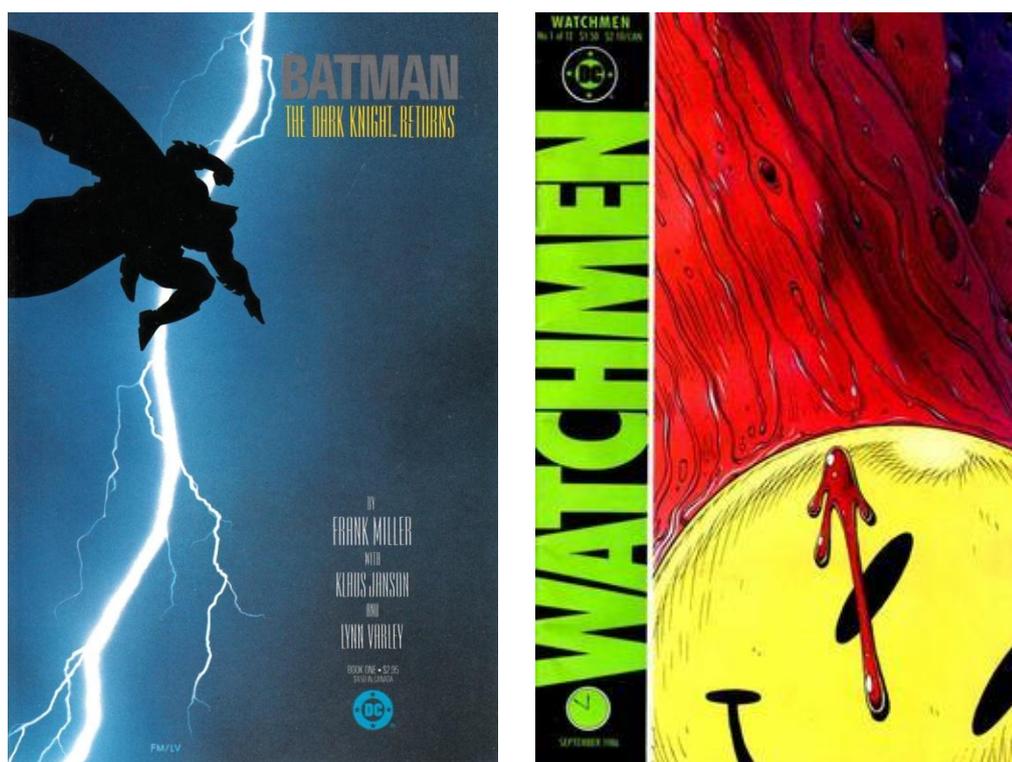
⁵⁴ VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26. 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011, p. 12. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921069_ARQUIVO_HistoriasemQuadrinhosANPUH2011.pdf. Acesso em: 24 nov. 2019.

⁵⁵ Embora não tenha sido o primeiro *crossover* em larga escala dos quadrinhos, *Crisis on Infinite Earths* é geralmente creditada pela popularização da ideia, assim como a de multiverso.

como o autor trouxe novidades à construção dos elementos visuais⁵⁶.

Lançado pouco tempo após o término de *O Cavaleiro das Trevas*, *Watchmen* é o trabalho mais famoso do escritor britânico Alan Moore e, para muitos, a mais importante história em quadrinhos de todos os tempos. A DC havia recém adquirido os super-heróis da Charlton Comics quando o editor Dick Giordano pediu para que Moore desse um tratamento aos personagens. Moore criou uma trama em que muitos deles morriam e não pôde usá-los em sua história, mas Giordano incentivou-lhe a criar um novo grupo de heróis, e então, com a contribuição de Dave Gibbons, não apenas um elenco inteiro foi esboçado, como uma realidade inteiramente nova, à parte do universo regular da DC. Publicado em 12 capítulos entre setembro de 1986 e outubro de 1987, *Watchmen* significou “uma desconstrução do gênero super-heroico tecnicamente brilhante e meticulosa”⁵⁷.

Figuras 3 e 4 — Capas das primeiras edições de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (à esquerda) e *Watchmen* (à direita).



Fonte: Miller; Janson (1986); Moore; Gibbons (1986).

Batman: O Cavaleiro das Trevas e *Watchmen* revolucionaram o gênero de super-

⁵⁶ OMELETE. **A trajetória de Frank Miller**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/batman/a-trajetoria-de-frank-miller>. Acesso em: 26 nov. 2019.

⁵⁷ MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: O Mago das Histórias**. Tradução Alexandre Callari. São Paulo: Mythos Editora, 2012. p. 125.

heróis e se tornaram os principais exemplos da nova forma de contar histórias em quadrinhos que se consolidou ao longo da década de 1980, que voltava-se de vez para um público mais adulto. Se em 1954 o *Comics Code Authority* havia imposto que a partir de então as HQs deveriam sempre apresentar o “bem” triunfando sobre o “mal”, e ao longo das três décadas seguintes “bem” significara os EUA, o velho sistema de valores e costumes ocidentais, e seus representantes (policiais, juízes, oficiais e instituições do governo), as obras supracitadas expuseram o quão irrelevante o código havia se tornado. O clima beligerante e as questões político-sociais relacionados à Guerra Fria são os fios condutores de suas narrativas, e Miller e Moore não economizaram nas críticas à política estadunidense definida pela chamada Doutrina Reagan⁵⁸.

Como aponta Carvalho, “1986 foi o ano, como nenhum outro, que trouxe obras que marcariam e modificariam o que se compreendia por quadrinhos até então, com trabalhos mais politizados e recheados de crítica política e social”⁵⁹. A autora estabelece três obras como as mais importantes nesse ínterim: *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, já mencionadas, e *Maus*, de Art Spiegelman. *Maus* começou a ser publicado em 1980 na revista *Raw*, criada por Spiegelman no mesmo ano e que serviu como contraponto intelectual à revista *Weirdo*, de Robert Crumb, no meio de quadrinhos alternativos. Em 1986, Spiegelman decide reunir os seis primeiros capítulos da história em um único volume e publica *Maus: A Survivor’s Tale* (A História de um Sobrevivente), cujo subtítulo ficou *My Father Bleeds History* (Meu Pai Sangra História).

Em *Maus*, Spiegelman expôs os horrores do Holocausto a partir do ponto de vista de seus pais, ambos judeus poloneses, Vladek e Anja, que sobreviveram à Auschwitz e migraram para os EUA à procura de uma nova vida com Art, que à época tinha apenas três anos. Spiegelman transformou as memórias de seus pais em quadrinhos empregando estilo de desenho minimalista e provocativo, e provando-se inovador quanto a ritmo, estrutura e layouts de página. Após o lançamento do segundo volume de *Maus*, intitulado *And Here My Troubles Began* (E Aqui Meus Problemas Começaram), em 1991, no ano seguinte o conjunto da obra recebeu o Prêmio Eisner⁶⁰ de Melhor Álbum Gráfico: Republicação e se tornou a primeira HQ a vencer o Prêmio Pulitzer em qualquer categoria na história. Segundo Carvalho, “enquanto *Watchmen* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* reinventaram o que se entendia por quadrinhos de super-heróis para os já fãs do meio, *Maus* reinventou o meio para os não

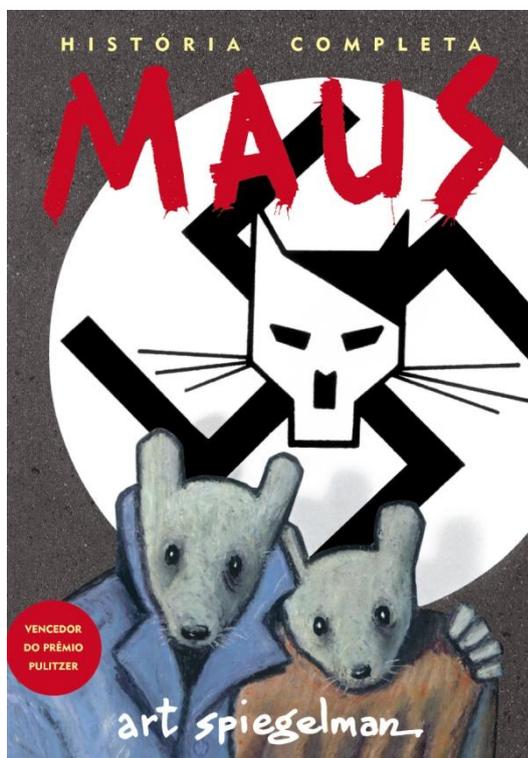
⁵⁸ KRAKHECKE, op. cit., p. 16 e 133.

⁵⁹ CARVALHO, op. cit., p. 100.

⁶⁰ O Eisner Awards acontece todo ano desde 1988. A premiação muitas vezes é referida como o equivalente da indústria de quadrinhos ao Oscar.

leitores”⁶¹.

Figura 5 — Capa da edição brasileira de Maus, volume único.



Fonte: Spiegelman (2009).

Podemos afirmar, com o visto até aqui, que o processo de legitimação cultural dos quadrinhos tem suas bases relacionadas ao *Underground comix* e ao movimento intelectual europeu de finais da década de 1960 e início da de 1970, e que ganhou força com o estabelecimento do que reconhecemos hoje como *graphic novel*, em território norte-americano, durante a década de 1980, sobretudo a partir de 1986. É certo dizer que neste processo alguns nomes foram mais importantes do que outros, um deles, o do britânico Alan Moore, autor de *Watchmen* e de inúmeras outras obras de reconhecidos valor estético e literário, como, por exemplo, *V de Vingança*.

2.2 O Mago dos Quadrinhos

Alan Moore nasceu no dia 18 de novembro de 1953 na pacata cidade de Northampton, norte da Inglaterra. Moore viveu sua infância e adolescência em meio à Era de Prata dos

⁶¹ CARVALHO, op. cit., p. 104.

quadrinhos norte-americanos e viciou-se completamente por aquelas revistinhas importadas que conseguia em uma loja de segunda mão, especialmente as da DC Comics⁶². Ainda adolescente, Moore começou a publicar poesias e ensaios em vários fanzines durante o final dos anos 1960 e, eventualmente, criou seu próprio fanzine chamado *Embryo* (1971). O autor conheceu o mercado editorial de quadrinhos a partir do cenário independente, e durante a década de 1970, aos 20 e poucos anos, trabalhou como escritor e desenhista para revistas e jornais *underground*, como a *Anon* (1974—1975), o *Back Street Bugle* (1978—1980) e o *Dark Star* (1979—1980), até conseguir seus primeiros trabalhos regulares mais longevos na revista musical *Sounds* (1979—1983) e no jornal local *Northants Post* (1979—1986).

Apesar de ter alcançado relativo grau de sucesso com seu trabalho na *Sounds* e no *Northants Post*, Moore não acreditava que conseguiria ter um sustento decente desenhando quadrinhos, mas via potencial em si como escritor⁶³. Ele já vinha fazendo pontas em uma nova revista de ficção científica semanal chamada *2000 AD*⁶⁴ (1980—1986), publicada pela IPC, quando recebeu a oportunidade de escrever para a Marvel UK — uma subsidiária da editora norte-americana — nas revistas *Doctor Who* (1980—1981) e *Star Wars* (1981—1982) em histórias secundárias. Trabalhar nestas revistas possibilitou a Moore não apenas melhorar sua renda, mas conhecer artistas⁶⁵ e impressionar com seus roteiros, pretendendo cravar seu lugar no mercado *mainstream*.

Tendo provado seu valor para a Marvel, Moore consegue um título regular, assumindo *Captain Britain* (Capitão Britânia) em parceria com Alan Davis em 1982. Neste mesmo ano, Dez Skinn, ex-editor da IPC e da Marvel UK, e reconhecido por alguns como o “Stan Lee britânico”⁶⁶, funda a Quality Communications e lança a sua própria revista de antologias e distribuição nacional, a inovadora *Warrior*. Skinn recrutou uma série de artistas com que já havia trabalhado como editor e dentre eles estava Alan Moore, que aceitou o convite. O primeiro número da *Warrior* chegou às prateleiras em março de 1982 com dois títulos escritos por Moore: *Marvelman* (posteriormente rebatizado como *Miracleman*, devido a questões de direito autoral) e *V de Vingança*⁶⁷. Segundo Vergueiro, “com essas duas séries o autor inglês

⁶² MILLIDGE, op. cit., p. 23.

⁶³ Ibid., p. 56.

⁶⁴ Lançada em 1977, a *2000 AD* é mais conhecida pelas histórias de seu principal personagem, o icônico Juiz Dredd, que estreou logo no segundo número da revista escrito por John Wagner e desenhado por Carlos Ezquerra.

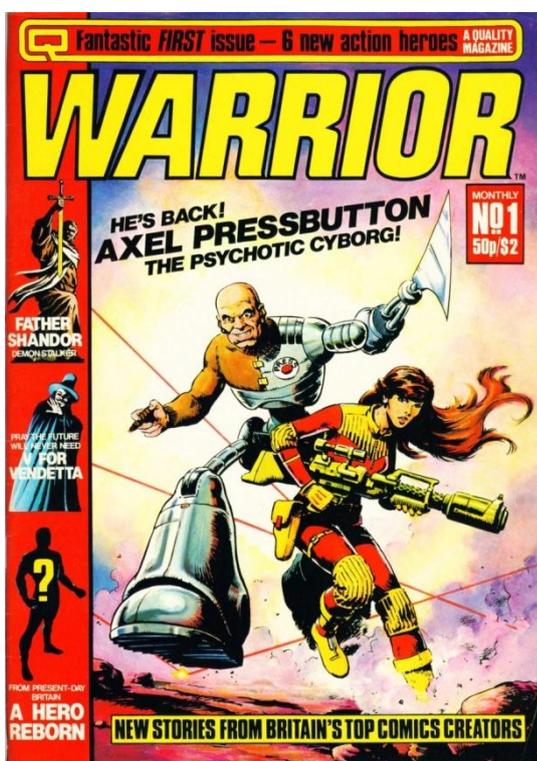
⁶⁵ Na *2000 AD*, Moore trabalhou com Dave Gibbons, e em *Doctor Who*, com David Lloyd. Ambos se tornaram amigos e importantes colaboradores do escritor.

⁶⁶ COMIC BOOK RESOURCES. **Doctor Who: Adventures in Space, Time & Comics**. Disponível em: <https://www.cbr.com/doctor-who-adventures-in-space-time-comics/>. Acesso em: 2 dez. 2019.

⁶⁷ MILLIDGE, op. cit., p. 74.

demonstrou o que era capaz de fazer quando tinha liberdade e espaço para desenvolver suas narrativas na linguagem gráfica seqüencial”⁶⁸. Pode-se dizer que foi graças ao sucesso dessas duas obras que Alan Moore ascendeu de escritor novato desconhecido para escritor mais promissor dos quadrinhos britânicos. Em 1982 e 1983, Moore recebeu o Eagle⁶⁹ de Escritor Favorito, e a partir de então passou a ser nome predominante nas premiações da indústria de quadrinhos.

Figura 6 — Capa da *Warrior* #1. Na coluna à esquerda vemos a promoção das histórias *V de Vingança* (no centro) e *Miracleman* (abaixo).



Fonte: *Warrior* (1982).

Nesta mesma época, a DC desejava se aproximar do sucesso da Marvel e acreditava que para isso precisava de HQs de teor mais adulto em sua linha editorial. Para atingir tal objetivo decidiu dar a seus editores e editoras liberdade para buscar novos talentos, e o cenário europeu de quadrinhos era o mais prolífico nesse sentido, com revistas como a *Métal Hurlant*, na França, e a *2000 AD* e a *Warrior*, na Inglaterra. Devido a fama que havia conquistado em solo britânico, Alan Moore chamou a atenção dos americanos, e em 1983 foi

⁶⁸ OMELETE. **Alan Moore: Biografia e obra comentada**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/v-de-vinganca/alan-moore-biografia-e-obra-comentada>. Acesso em: 2 dez. 2019.

⁶⁹ O Eagle Awards ocorreu de 1977 a 2012. A premiação era o equivalente britânico ao Eisner Awards.

convidado por Len Wein para escrever *The Saga of the Swamp Thing* (A Saga do Monstro do Pântano) para a DC Comics⁷⁰. Moore aceitou fazer a história, e ao lado de outros artistas britânicos como Grant Morrison, Neil Gaiman, Peter Milligan etc. fez parte do que ficou conhecido como a “Invasão britânica” dos quadrinhos norte-americanos. Como aponta Rodrigues:

[...] esses autores britânicos costumavam orientar seus roteiros para algo mais próximo aos *comix* (ou quadrinhos *underground*) da década de 1960, enfatizando, dentre outras coisas, temas políticos. [...] A “Invasão britânica” contribuiu significativamente para imprimir nos quadrinhos norte-americanos características como uma maior preocupação com técnicas narrativas, enredos mais elaborados — menos preocupados com linearidade, menos maniqueístas —, e a negação e/ou revisionismo do gênero super-herói.⁷¹

A “Invasão britânica” teve importante papel na revitalização do meio, e não à toa nove dos dez primeiros prêmios para Melhor Escritor no Eisner Awards foram vencidos ou por Alan Moore ou por Neil Gaiman. Após emplacar uma série de grandes sucessos pela DC — *O Monstro do Pântano* (1984—1987), *Watchmen* (1986—1987), *Batman: The Killing Joke* (1988) etc. —, Moore decidiu retornar a uma das obras que haviam dado maior impulso a sua carreira anos atrás, *V de Vingança*.

2.2.1 “Boa noite, Londres.”

É incontestável a afirmação de que a obra máxima de Alan Moore seja *Watchmen*, mas *V de Vingança* também atingiu o reconhecimento como obra-prima e desde sua conclusão, em 1989, tem sido constantemente qualificada como o segundo trabalho mais importante do autor. Além disso, a história possui, possivelmente, o personagem criado por Moore mais querido pelos fãs e conhecido pelo público geral, V, a icônica figura mascarada e protagonista da trama. O lançamento de uma adaptação cinematográfica homônima em 2006 é fator imprescindível para se entender o sucesso que o quadrinho e o personagem fazem até hoje⁷², mas a verdade é que muito antes do filme acontecer *V de Vingança* já desfrutava de

⁷⁰ MILLIDGE, op. cit., p. 108.

⁷¹ RODRIGUES, M. **Representações políticas da Guerra Fria**: As histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Patto Sá Motta. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em História) — Fafich/UFMG, Belo Horizonte, 2011. p. 53—54.

⁷² *V for Vendetta* (em português brasileiro: *V de Vingança*) é um filme que mistura ação, drama e ficção-científica em um suspense político distópico dirigido por James McTeigue e escrito pelos irmãos Wachowskis, e distribuído pela Warner Bros. Pictures. Baseado na obra de mesmo nome de Alan Moore e David Lloyd, o filme teve sua primeira grande estreia no dia 13 de fevereiro de 2006, no Festival Internacional de Cinema de Berlim, e depois, nos cinemas dos Estados Unidos e Reino Unido, em 17 de março de 2006. Segundo o site especializado Box Office Mojo, o filme custou cerca de 54 milhões de dólares e atingiu a receita de 132 milhões de dólares. Apesar do sucesso de público, o filme divide críticos e fãs até hoje. O impacto cultural do filme tem se provado

excelente reputação junto a público e crítica especializada, tendo atingido o *status* de *cult* e vencido diversos Eagle Awards⁷³.

O quadrinho foi originalmente pensado para ser um *thriller* de detetive no estilo *noir* da década de 1930, contudo, após algumas conversas com Dez Skinn e David Lloyd, o artista designado para a história, Moore manteve o suspense detetivesco, mas preferiu criar um mundo que fosse reconhecível como nosso a partir de uma fábula distópica ambientada em um futuro próximo com traços de um passado recente, assim o público poderia se identificar àquele mundo sem que ele deixasse de ser romântico e exótico⁷⁴. A série, publicada entre março de 1982 e fevereiro de 1985 pela *Warrior*, precisou ser suspensa devido ao colapso da revista. Convém assinalar que *V de Vingança* foi dividido em três tomos — “A Europa Depois do Reino”, “Este Vil Cabaré” e “A Terra do Faça-o-que-quiser” — e que à época do cancelamento da revista *Warrior*, Moore estava finalizando a segunda parte. Três anos mais tarde, com Moore consolidado como o nome mais importante dos quadrinhos e a DC Comics faturando bastante dinheiro com o seu trabalho, a editora finalmente concordou em reimprimir e custear o término da história em uma minissérie em dez edições. Publicada inicialmente em preto e branco, a reimpressão ganhou cores pelas mãos de Steve Whitaker e Siobhan Dodds sob a supervisão de Lloyd, e tem sido republicada assim desde então.

A história de *V de Vingança* começa em 5 de novembro⁷⁵ no distópico futuro de 1997, em Londres. A jovem Evey Hammond, órfã de mãe e pai, e vivendo com pouca comida e quase sem dinheiro, decide se prostituir para sobreviver. O primeiro homem que encontra e a quem oferece desajeitadamente seus “serviços”, porém, é um dos *fingermen* (“homens-dedo”), membro da polícia secreta do estado, e que estava de tocaia. O regime considera a prostituição um crime, ao que tudo indica hediondo, e o policial e seus parceiros cercam a menina para violentá-la e depois matá-la. Quando o ato está prestes a ser consumado, Evey é salva por uma pessoa vestindo preto e escondida por detrás de uma máscara e um longo chapéu. Após explodir as Casas do Parlamento e levar a garota para o seu covil subterrâneo,

amplo e duradouro, e a máscara utilizada por V tornou-se símbolo e acessório obrigatório de inúmeras manifestações ao redor do mundo, destacando-se a controversa utilização por parte dos membros do grupo “hacktivista” internacional Anonymous.

⁷³ MILLIDGE, op. cit., p. 108.

⁷⁴ Ibid., p. 84.

⁷⁵ O 5 de novembro marca a data em que, em 1605, um grupo de conspiracionistas católicos tentou matar o rei Jaime I da Inglaterra. O plano era pôr à baixo a Câmara dos Lordes, onde o rei estaria para a cerimônia de abertura do Parlamento inglês, explodindo 36 barris de pólvora armazenados no porão do Palácio de Westminster. A Conspiração da Pólvora, como ficou conhecida, fracassou por conta da descoberta e captura, por parte de lordes e membros da tropa real, de Guy Fawkes, que estava escondido sob as instalações do palácio, na madrugada de 5 de novembro. Moore escolhe as feições de Fawkes para a máscara utilizada por seu protagonista como forma de alegoria e reação política a um estado de coisas por ele abominado.

denominado Galeria das Sombras, a figura apresenta-se como “V”. V cuida de Evey e a ensina o que precisa fazer a fim de preservar sua individualidade e liberdade de pensamento em face ao regime político totalitário, e de uma forma estranha os dois desenvolvem uma forte ligação que, até mesmo, pode-se dizer fraterna⁷⁶.

Figura 7 — Evey é ameaçada pelos *fingermen* e V aparece para salvá-la.



Fonte: Moore; Lloyd (2012, p. 13).

Acompanhamos o desenrolar da história por meio de uma narrativa dupla, seguindo, por um lado, as ações de V, e por outro, a investigação de seus crimes pela polícia. Descobrimos as motivações e a identidade de V, um homem que sobreviveu a um campo de concentração do governo no qual fora submetido ao trabalho forçado, à tortura e a experimentos médicos cruéis. Sobreviveu porque conseguiu fugir, e desde então passou a planejar e a executar sua *vendetta* meticulosamente. No quadrinho, assistimos aos últimos atos dessa trama bem arquitetada por V, que moldado como um terrorista de ideais anarquistas, vai atrás de seus algozes e inicia uma campanha deliberada para derrubar os atuais ocupantes do poder e acabar com o estado fascista através da promoção do caos e da mobilização das massas. Como aponta Miguel:

A narrativa de Alan Moore em V de Vingança rompe com a tradição maniqueísta típica dos super-heróis das editoras Marvel e DC, uma vez que V é apresentado como um personagem astuto, vingativo e disposto a matar para conseguir seus

⁷⁶ MILLIDGE, op. cit., p. 86.

objetivos, o que confere densidade para o personagem e torna-o mais relacionável.⁷⁷

Valendo-se de um cenário distópico⁷⁸ e uma narrativa sombria, Moore e Lloyd puderam expor suas angústias enquanto indivíduos que cresceram e estavam inseridos em uma sociedade que vivia sob a constante tensão da Guerra Fria e das ainda pungentes memórias da Segunda Guerra Mundial. Além disso, é preciso lembrar que Alan Moore deu início à *V de Vingança* no verão de 1981, cerca de dois anos após Margaret Thatcher ter tomado posse como primeira-ministra. Anarquista e nascido em uma família da classe trabalhadora desprivilegiada, Moore não via com bons olhos a política neoliberal da líder conservadora. Como aponta Hobsbawm, “o governo da sra. Thatcher na Grã-Bretanha era impopular na esquerda, mesmo durante seus anos de sucesso econômico, porque se baseava num egoísmo associial, na verdade antissocial”⁷⁹. Anos mais tarde, Moore escreveria para a introdução quando da publicação de *V de Vingança* pela DC Comics o seguinte comentário:

Estamos em 1988 agora. Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança ininterrupta dos Conservadores no próximo século. Minha filha caçula tem sete anos, e um jornal tabloide acalenta a ideia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam visores negros, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no teto. O governo expressou o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Só posso especular sobre qual minoria será alvo dos próximos ataques. Estou pensando em deixar o país com minha filha em breve, esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui.⁸⁰

De modo geral, pode-se dizer que em *V de Vingança*, de uma perspectiva pessimista e libertária, os autores exprimem sua visão a respeito do futuro político e social que temiam para o Reino Unido, transpondo para o que à época ainda era o distante ano de 1997, questões que os afligiam sob o Thatcherismo e os últimos anos da Guerra Fria. Nas palavras de David Lloyd, “V de Vingança é pra gente que não desliga [a televisão] na hora do noticiário”⁸¹.

⁷⁷ MIGUEL, L. **Ideias à prova de balas**: diálogos entre quadrinhos e literatura em *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva. 2018. 130 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) — Faculdade de Letras/UFJF, Juiz de Fora, 2018. p. 93.

⁷⁸ Através do anarquismo, V busca por uma mudança nas concepções vigentes na sociedade, o protagonista pretende transformar os valores dominantes, como a dominação e opressão, para os valores autênticos, como o autogoverno, a igualdade e a liberdade.

⁷⁹ HOBBSAWM, op. cit., p. 399.

⁸⁰ MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Tradução e adaptação de Helcio de Carvalho e Levi Andrade. Barueri, SP: Panini Books, 2012. p. 8.

⁸¹ *Ibid.*, p. 7.

TOMO TRÊS: *V DE VINGANÇA* E ENSINO DE HISTÓRIA

*Não há carne ou sangue dentro deste manto pra morrerem.
Há apenas uma ideia. Ideias são à prova de balas.*

Alan Moore

Neste terceiro capítulo, meu objetivo é pensar usos pedagógicos e informacionais para a *graphic novel V de Vingança* na aula de História a respeito do tema Fascismo. Antes disso, todavia, dar-se-á, brevemente, atenção à relação entre quadrinhos, ensino e História no Brasil, e aos aspectos particulares da linguagem gráfico-sequencial.

3.1 Quadrinhos, Ensino e História

As histórias em quadrinhos estão nas salas de aula brasileiras, e é bem verdade que não são uma novidade, muitos educadores e educadoras do século passado já utilizavam os quadrinhos na educação escolar⁸². A diferença, como apontam Neto e Silva, “reside no fato de que no passado isso era feito a contragosto de muitas autoridades educacionais, religiosas e de muitas famílias, bem como de vários outros setores da sociedade em geral”⁸³. É importante lembrarmos que no Brasil, em 1961, foi criado um código inspirado no *Comics Code*, conhecido como Código de Ética dos Quadrinhos, que coincidiu com os anos de forte repressão da ditadura civil-militar brasileira (1964—1985) a artistas, resultando na estigmatização do meio pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade⁸⁴.

Apesar de tudo, as décadas de 1970 e 1980 provaram-se prolíferas para os quadrinhos no país, e muitos artistas atuaram no sentido de contestar e denunciar o governo — principalmente através do humor —, como provam os cartuns veiculados pelo *Pasquim*: o jornal publicou títulos como *Os Fradinhos*, de Henfil, e *Sig*, criado por Jaguar, que conquistaram a simpatia de leitores de diversas faixas etárias. Com o passar do tempo, devido ao engajamento de artistas e intelectuais vanguardistas no estudo de HQs, e transformações de mercado e público, as histórias em quadrinhos parecem ter alcançado o *status* de manifestação cultural artística e socialmente reconhecida. No Brasil, esse processo tem como marco importante no que diz respeito à aceitação das histórias em quadrinhos como ferramenta

⁸² NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo da. Introdução: Os gibis estão na escola, e agora? In: _____; _____. (Orgs.). **Histórias em quadrinhos e Práticas Educativas, volume II**: Os gibis estão na escola, e agora? 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2015. p. 10.

⁸³ *Ibidem*.

⁸⁴ VERGUEIRO, 2004, p. 14—16.

pedagógica, a promulgação da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em 20 de dezembro de 1996. Vergueiro e Ramos destacam o item II do art. 3 e o item II do § 1º do art. 36 da lei⁸⁵ ao afirmarem que “o texto [da LDB] já apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio”, e que “isso, sem dúvida, abria as portas do ensino para as histórias em quadrinhos”⁸⁶.

O aval e incentivo ao emprego de histórias em quadrinhos na educação foram oficializados através de orientações específicas presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), de 1998. Nos parâmetros da área de Artes para 5ª a 8ª série, por exemplo, observou-se a importância do “conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, *design*, desenho animado etc.”⁸⁷. Já nos parâmetros da área de Língua Portuguesa para os mesmos ciclos, charge e tira foram mencionadas como “gêneros privilegiados para a prática de escuta e leitura de textos”⁸⁸.

No que diz respeito à área de História, o PCN de 1998 apontava que a investigação histórica havia passado a considerar a importância da utilização de outras fontes documentais e da distinção entre a realidade e a representação da realidade contida nessas fontes⁸⁹. O texto também destaca que as pesquisas históricas desenvolvidas a partir da diversidade de documentos e da multiplicidade de linguagens estavam abrindo portas para o educador explorar diferentes fontes de informação como material didático e desenvolver métodos de ensino que favorecessem a aprendizagem de procedimentos de pesquisa, análise, confrontação, interpretação e organização de conhecimentos históricos escolares⁹⁰.

Esse discurso ia ao encontro do associado à História Cultural, que havia levado a História a uma renovação dos seus campos de pesquisa, “multiplicando o universo temático e

⁸⁵ O primeiro determina como um dos princípios do ensino que será ministrado a “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber”, enquanto o segundo destacava a importância do “conhecimento das formas contemporâneas de linguagem”. A íntegra do documento pode ser lida no site oficial do Planalto. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁸⁶ VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: _____; _____. (Orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

⁸⁷ BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Arte**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998, p. 67, grifo do autor. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁸⁸ _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998, p. 54. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁸⁹ _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: História**. Brasília: MEC/SEF, 1998, p. 32. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 33.

os objetos, bem como a utilização de uma multiplicidade de novas fontes”⁹¹. Na verdade, essa abordagem da História Cultural está relacionada a impasses e discussões que já haviam sido trazidos pela “Revolução Documental” proposta pelos *Annales*. Como Seffner e Pereira colocam ao falar sobre esse processo de redefinição do conceito de fonte histórica:

De um modo decidido, desde o início da Escola dos Anais, mas já bem antes, o conceito de fonte histórica tem se ampliado e se transformado significativamente. Por um lado, a revolução documental acabou com o império do documento escrito, permitindo que o olhar do historiador se desviasse dos documentos oficiais e das tramas políticas, típicas da história positivista, para uma quantidade indefinível e enorme de vestígios do passado: imagens, filmes, crônicas, relatos de viagem, registros paroquiais, obras de arte, vestígios arquitetônicos, memória oral... Mas, principalmente, a revolução documental dobrou o olhar da disciplina de História para os aspectos da vida social, antes distantes do olhar dos historiadores, e apenas abordados por determinadas ciências como a Antropologia e a Etnologia. [...] Por outro lado, junto a essa revolução quantitativa, a revolução documental foi acompanhada por uma forte crítica ao conceito de documento. A partir da perspectiva dos novos historiadores (LE GOFF, 2005) e, sobretudo, em função da contribuição de Michel Foucault (1987), o documento se torna monumento, ou seja, ele é o rastro deixado pelo passado, construído intencionalmente pelos homens em circunstâncias históricas das gerações anteriores. O documento não é mais a encarnação da verdade, nem mesmo pode ser considerado simplesmente “verdadeiro” ou “falso”⁹².

Textos similares ao do PCN de História foram escritos para a publicação dos documentos relativos à área dos PCNEM (1999) e dos PCN+ (2004), mas ainda sem a indicação específica para o uso de quadrinhos. “História em quadrinhos” ou termos sinônimos só foi aparecer no volume destinado às Ciências Humanas e suas Tecnologias (3) das Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM), de 2006:

Faz parte da construção do conhecimento histórico, no âmbito dos procedimentos que lhe são próprios, a ampliação do conceito de fontes históricas que podem ser trabalhadas pelos alunos: documentos oficiais; textos de época e atuais; mapas; gravuras; imagens de *histórias em quadrinhos*; poemas; letras de música; literatura; manifestos; relatos de viajantes; panfletos; caricaturas; pinturas; fotos; reportagens e matérias veiculadas por rádio e televisão; depoimentos provenientes da pesquisa levada a efeito pela chamada História oral, etc. O importante é que se alerte para a necessidade de as fontes receberem um tratamento adequado, de acordo com sua natureza.⁹³

No mesmo ano os quadrinhos foram incluídos na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que tem como objetivo promover o acesso à cultura e o incentivo ao hábito da leitura junto a alunos e professores por meio da compra e distribuição gratuita de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência. Em 2006, dos 225

⁹¹ PESAVENTO, op. cit., p. 69.

⁹² SEFFNER, Fernando; PEREIRA, Nilton M. O que pode o ensino de História? Sobre o uso de fontes na sala de aula. *Revista Anos 90*. Porto Alegre: PPG em História da UFRGS, v. 15, n. 28, dez. 2008, p. 115—116.

⁹³ BRASIL. Secretária da Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, p. 72—73, grifo meu. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf. Acesso em: 10 dez. 2019.

títulos selecionados pelo governo, dez eram quadrinhos, entre eles, clássicos como *Asterix e Cleópatra* (1965) e *Toda Mafalda* (1991), e adaptações como *A metamorfose* (2004) e *Dom Quixote em quadrinhos* (2005), que buscavam aproximar as histórias em quadrinhos das grandes obras literárias⁹⁴. A lista contou com a progressiva presença de quadrinhos em todos os anos seguintes, e o último processo de seleção, aquisição e distribuição de livros efetuado pelo PNBE, que ocorreu em 2014, incluiu a publicação de três guias para o auxílio de professores em que se destacava o uso de livros de imagens e histórias em quadrinhos⁹⁵.

De acordo com Santo e Meira, “após a inserção das HQ[s] no ensino ficou evidente que a disciplina de história poderia se utilizar facilmente dessa ferramenta para enriquecer a compreensão de seus alunos”⁹⁶. Apesar disso, Santos e Vergueiro apontam para o fato de que “ter álbuns ou revistas de quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas escolares não implica, necessariamente, no uso correto do material por parte dos professores”⁹⁷.

Hoje, arrebatados pelo sucesso das mega produções cinematográficas baseadas em histórias em quadrinhos de super-heróis e da consolidação de todo um mercado em torno do universo do que tem se reconhecido como “cultura pop”⁹⁸, vivemos uma espécie de “Segunda Era de Ouro” em que as HQs revelam-se parte significativa do capital cultural compartilhado por alunos e professores. Pensar quadrinhos no ensino de História constitui-se como parte do esforço que exercemos como educadores e pesquisadores para desenvolver alternativas educacionais para auxiliar os jovens a construir o sentido do estudo da disciplina. Não podemos encarar a utilização das HQs em sala de aula como uma “receita milagrosa e infalível”, mas pode-se afirmar que seu uso possibilita a professores a formulação de aulas mais interessantes e que façam mais sentido para si e, sobretudo, para os estudantes,

⁹⁴ Cf. **Programa Nacional Biblioteca da Escola 2006 — Obras Selecionadas**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13910-pnbe-2006-seb-pdf&category_slug=agosto-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 12 dez. 2019.

⁹⁵ Os guias 1 e 2 separam um capítulo cada para falar especificamente sobre o assunto. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/publicacoes?id=20407>. Acesso em: 14 dez. 2019.

⁹⁶ SANTO, Janaína. MEIRA, Ligiane de. Ensino de História e Arte Sequencial: algumas reflexões. CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 7; ENCUESTRO DE GEOHISTORIA REGIONAL, 35; SEMANA DE HISTÓRIA, 20, 2015, Maringá. **Anais...** Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2015, p. 2339. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2015/trabalhos/1232.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2019.

⁹⁷ SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS — Revista Científica**. São Paulo: Universidade Nove de Julho, n. 27, janeiro/abril 2012, p. 84.

⁹⁸ Aqui utilizo o termo assim como apresentado no livro *Cultura Pop* (2015), em que é compreendido como “aglutinador de um campo de ambiguidades, tensões, valores e disputas simbólicas acionado por manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc.”. SÁ, Simone; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério. Apresentação: O Pop não poupa ninguém? In: _____; _____; _____. (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 9.

contribuindo para a dinamização e diversificação do processo de ensino-aprendizagem. Para Guazzelli, “suas características específicas fazem dela[s] um instrumento eficiente na difusão de ideias e conteúdos, podendo ser uma ótima forma de divulgação da História”⁹⁹.

A seguir, parece-me o momento propício para que, antes de adentrarmos de fato na proposta para o uso de *V de Vingança* na aula de História, possamos parar rapidamente para atentarmos ao conceito de quadrinhos e suas características.

3.2 A linguagem dos quadrinhos

Para se realizar uma sequência didática de forma adequada utilizando-se de histórias em quadrinhos é indispensável que o professor ou a professora alfabetizem-se em sua linguagem a fim de que conheçam seus limites e possibilidades no trabalho educativo. É de suma importância certo domínio sobre os elementos que constituem as HQs como produto cultural específico e autônomo, apesar de sua relação íntima com campos como o da literatura e das artes plásticas.

Muitos autores escreveram sobre os quadrinhos buscando examinar e compreender, de uma perspectiva mais técnica e metodológica, a singularidade da sua linguagem. Will Eisner se tornou a maior autoridade mundial sobre o assunto devido a sua importante atuação no que se refere à divulgação e à popularização do meio, e numa das primeiras obras a teorizar as histórias em quadrinhos afirma que elas apresentam

uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.¹⁰⁰

Para o autor, é no emprego habilidoso de palavras e imagens que se encontra o potencial expressivo dos quadrinhos¹⁰¹.

Cerca de uma década após o lançamento de *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Scott McCloud publica *Desvendando os quadrinhos* (1993), em que reconhece a importância do trabalho de Eisner, mas tenta avançar na análise das HQs. McCloud expressa a dificuldade para se definir o que são os quadrinhos, pois os mesmos estariam em processo contínuo e aberto de reformulações, e então termina classificando-os genericamente como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações

⁹⁹ GUAZZELLI, op. cit., p. 141.

¹⁰⁰ EISNER, op. cit., p. 2.

¹⁰¹ Ibid., p. 7.

e/ou a produzir uma resposta no espectador”¹⁰². Segundo Maria Cristina Xavier de Oliveira:

As HQs revelam em sua constituição, uma linguagem intersignica que se dá através de co-relações, co-referências, analogias, e muitas outras possibilidades interativas. A presença ou não de cores, o tipo de traço, o tamanho das figuras, a disposição da linguagem verbal nos balões (ou a ausências deles), a alternância de luz e as sombras, e muitos outros recursos são utilizados na composição dos quadrinhos, que se configuram como um *mix* de diferentes linguagens e recursos compositivos.¹⁰³

Vergueiro é um dos inúmeros pesquisadores que pensaram a respeito da sintaxe das HQs, e em *Como usar os quadrinhos em sala de aula* (2004) aponta que os códigos visual e verbal, que atuam em constante interação nos quadrinhos, cada qual exerce sua função para o sistema de narrativa e também reforça a do outro¹⁰⁴. Entre os elementos visuais estariam o quadrinho, ou vinheta, os planos e ângulos de visão (plano geral, plano total ou de conjunto, plano médio ou aproximado, plano americano, primeiro plano, plano de detalhe ou *close-up*, ângulo de visão médio, *plongé* e *contre-plongé*), a montagem, a identificação de protagonistas e personagens secundários, e o uso de figuras cinéticas e metáforas visuais. Já entre os elementos verbais poderíamos citar o balão de fala, a legenda (voz onisciente do narrador da história) e a onomatopeia¹⁰⁵.

De acordo com Ramos em *A leitura dos quadrinhos* (2009), as HQs “gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”¹⁰⁶, e que dominar essa linguagem, “[...] mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”¹⁰⁷. Segundo o autor, “podem ser abrigados dentro do hipergênero chamado quadrinhos os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção das histórias em quadrinhos”¹⁰⁸.

¹⁰² MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 1995. p. 9.

¹⁰³ OLIVEIRA, M. **A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário**: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura. Orientadora: Prof.ª Dra. Nelly Novaes Coelho. 2008. 207 p. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literatura) — FFLCH/USP, São Paulo, 2008. p. 45.

¹⁰⁴ VERGUEIRO, 2004, p. 31.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 31—64.

¹⁰⁶ RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 17.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 14.

¹⁰⁸ RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Revista Estudos Linguísticos**. São Paulo: Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, v. 38, n. 3, set.—dez. 2009, p. 362. Disponível em: http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf. Acesso em 14 dez. 2019.

3.3 O uso de *V de Vingança* na aula de História para tratar de fascismo(s)

Nesta altura do presente trabalho apresento a elaboração de uma sequência didática em que proponho a utilização da *graphic novel V de Vingança* como instrumento pedagógico informacional que visa contribuir para a elaboração do conceito de fascismo na aula de História para o 3º ano do ensino médio. Antes de tudo, considera-se importante salientar que não cabe, aqui, levantar a discussão a respeito das definições e características que já foram propostas para o conceito de fascismo, mas busca-se compreendê-lo como elemento fundamental para a compreensão de traumas do passado e o ensino de história do tempo presente. Para a prática dessa atividade estamos de acordo com Silva:

Denominamos de fascismo, algumas vezes mais corretamente no plural — *fascismos* —, o conjunto de movimentos e regimes de extrema direita que dominou um grande número de países europeus desde o início dos anos 20 até 1945. Assim, as expressões nazismo, nacional-socialismo, hitlerismo etc. recobriram uma só realidade política, os regimes de extrema direita que dominaram vários países no período em questão. A denominação genérica *fascismo* decorre da primazia cronológica do regime italiano, estabelecido no poder em 1922, constituído em movimento político de identidade própria pouco antes, e do fato de ter servido de modelo [...] à maioria dos demais regimes.¹⁰⁹

O colocado por Silva orienta-se na mesma direção da reflexão de Umberto Eco, para quem o “o termo ‘fascismo’ adapta-se a tudo porque é possível eliminar de um regime fascista um ou mais aspectos, e ele continuará sempre a ser reconhecido como fascista”¹¹⁰. Segundo o autor:

Existiu apenas um nazismo, e não podemos chamar de “nazismo” o falangismo hipercatólico de Franco, pois o nazismo é fundamentalmente pagão, politeísta e anticristão, ou não é nazismo. Com o fascismo, ao contrário, é possível jogar de muitas maneiras sem que mude o nome do jogo.¹¹¹

Para conceituar o "fascismo original" do entre guerras, soma-se as concepções supracitadas, as do historiador italiano Enzo Traverso e do cientista político espanhol Juan José Linz. Segundo Traverso:

[...] o fascismo funda um regime historicamente novo e inédito que, destruindo o movimento operário, devora junto com ele as instituições democráticas e o Estado liberal. [...] Os fascismos se inscrevem na modernidade e supõem a sociedade de massas, urbana e industrial [...] nasceram da ‘nacionalização das massas’, onde a Primeira Guerra Mundial foi um potente acelerador [...] massas que eles submetem lhes enquadrando e lhes mobilizando. Os mitos e os símbolos dos quais se nutrem

¹⁰⁹ SILVA, F. C. T. Os Fascismos. In: FILHO, D. A. R.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. (Orgs.). **O Século XX**. v. 2. O tempo das crises: revoluções, fascismos e guerras. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 112, grifo do autor.

¹¹⁰ ECO, Umberto. **O fascismo eterno**. Tradução de Eliana Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2018. *E-book*, loc. 215.

¹¹¹ *Ibid.*, loc. 197.

[...] se traduzem em uma liturgia moderna com fortes conotações estéticas.¹¹²

De acordo com Linz:

Definimos fascismo como um movimento hipernacionalista, anti-parlamentarista, anti-liberal, anti-comunista, populista, anti-proletário, parcialmente anti-capitalista e anti-burguês, anti-clerical [...], com o objetivo da integração social nacional através de um único partido [...], com distintivo estilo e retórica, contando com quadros de ativistas prontos para a ação violenta, visando conquistar o poder, por uma combinação de táticas legais e ilegais.¹¹³

Entende-se que a construção de conceitos históricos faz parte do processo de ensino-aprendizagem de História, mas que é preciso que os professores não transformem este objetivo no uso abusivo de definições abstratas que muitas vezes se constituem em sala de aula na mera memorização de palavras com pouco ou nenhum significado para os alunos. Frente à necessidade e ao desafio da contextualização do conceito de fascismo em sala de aula, a utilização de *V de Vingança* surge como sugestão de ferramenta com a qual o educador pode vir a elaborar a adaptação do saber científico/acadêmico para o saber escolar.

É necessário chamarmos atenção para o fato de que no caso específico da disciplina de História, uma história em quadrinhos pode ser utilizada de variadas maneiras e sob diferentes enfoques. Vilela aponta três usos dos quadrinhos na aula de História:

- A. Para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado.
- B. Para serem lidos e estudados como registros da época em que foram produzidos.
- C. Para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História.¹¹⁴

Visto que *V de Vingança* não é considerado um quadrinho “histórico”, isto é, ambientado em uma época anterior àquela em que foi escrito, como, por exemplo, *Angola Janga* (2017), de D'Salete, que revisita o Quilombo dos Palmares e figuras históricas como Zumbi, Antônio Soares, Ganga Zumba e Ganga Zona, e tampouco o objetivo da sequência didática que irei apresentar a seguir é discutir o contexto político e social em que a HQ foi produzida, pode-se afirmar que o quadrinho será abordado da perspectiva indicada no ponto C pelo autor: para suscitar discussões de conceitos importantes para a História, neste caso, o de fascismo. Independentemente da forma como o quadrinho será abordado, Vilela aponta para a importância de seguir procedimentos que são indispensáveis à prática de leitura de uma história em quadrinhos, assim como a de qualquer outro documento histórico: reunir

¹¹² TRAVERSO, Enzo. **Le totalitarisme**: le XXème en débat. Paris: Seuil, 2001. p. 13—14.

¹¹³ LINZ, Juan. Some notes to word a comparative study of fascism in sociological perspective. In: LAQUEUR, Walter (ed.). **Fascism**: a reader guide. Berkeley: California University Press, 1976. p. 12.

¹¹⁴ VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de história. In: RAMA, A.; _____. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2004. p. 109—110.

informações a respeito dos autores, de quando e onde a história foi produzida, por quem fala, a quem se destina e qual a sua finalidade¹¹⁵.

A sequência didática pensada por mim está dividida em três momentos: o primeiro, em que se apresenta *V de Vingança* e propõe-se a sua leitura colaborativa a turma de alunos; o segundo, em que eles têm contato com o texto *O fascismo eterno*, de Umberto Eco, e a partir disso o/a ministrante da atividade deve incentivar comparações, reflexões e questionamentos em torno dos dois documentos apresentados; e, por fim, o terceiro momento, em que eles produzirão suas próprias histórias em quadrinhos sobre o tema. Maiores especificações a respeito do funcionamento de cada momento serão expostas adiante.

A escolha por trabalhar com *V de Vingança* com o ensino médio, mais especificamente com o 3º ano, é baseada no fato de que o quadrinho foi criado para atingir um público “mais maduro”, portando contém cenas de violência, conteúdo sexual etc. Uma vez que não há um sistema de classificação indicativa que englobe histórias em quadrinhos no Brasil, é preciso que o professor ou professora utilize do seu conhecimento a respeito da turma com a qual pensa em trabalhar a HQ e o bom senso para decidir se cabe ou não utilizar aquela história em sala de aula.

O tempo estimado para a sequência didática em torno do conceito de fascismo é de três a quatro semanas, pensando-se no padrão de dois períodos semanais para a disciplina de História. Serão necessárias salas de aula equipadas com projetor ou televisão para que o quadrinho possa ser apresentado e lido por todos, pois, como dito acima, se pensou em trabalhar com a obra a partir da estratégia de leitura colaborativa.

Posto isso, é preciso, ainda, informar que para o desenvolvimento da sequência didática achou-se melhor o uso de apenas o primeiro tomo da HQ *V de Vingança*, que é dividida em três. Isso ocorre porque acredita-se que não seja possível ler mais do que uma das três partes da história, sempre respeitando o ritmo de leitura de cada estudante, em menos do que 1 hora e meia, o equivalente a dois períodos escolares, tempo visto como o adequado para essa atividade; e também porque a leitura da HQ inteira em sala de aula parece uma opção inviável, além de cansativa. Dessa forma, optou-se por trabalhar com o primeiro tomo porque é nele em que são apresentados os principais personagens e suas motivações, e explorados os motivos pelos quais o mundo se encaminhou para aquele futuro distópico, além da própria estrutura do estado¹¹⁶.

¹¹⁵ Ibid. p. 112—116.

¹¹⁶ O segundo tomo explora os personagens de apoio com maior profundidade, enquanto o terceiro e último traz o clímax da narrativa e apresenta as resoluções dos conflitos.

Primeiro momento: Leitura colaborativa de “A Europa Depois do Reino”, primeira parte da HQ *V de Vingança*

O primeiro momento está dividido em duas partes. A primeira, na qual o professor ou professora desenvolve uma discussão inicial a partir do que os alunos trazem de conhecimento prévio a respeito de fascismo; e a segunda, em que se apresenta o quadrinho para a turma e inicia-se a leitura colaborativa, para a qual será necessário a utilização de datashow, televisão ou qualquer outro aparelho com o qual se possam projetar as imagens para que todos consigam ler e acompanhar a história. Recomenda-se que o professor tenha em mãos um original de *V de Vingança* para passar entre os alunos, pois apesar da história estar sendo mostrada em uma tela, ter acesso físico ao quadrinho e a possibilidade de folhá-lo, ver suas imagens etc., contribui para tornar a atividade uma experiência mais completa em se tratando de seu potencial lúdico.

O professor deve pedir para que durante a leitura os alunos anotem em uma folha os momentos, imagens e palavras que lhes chamarem atenção para serem discutidos em um momento posterior. É impossível prever tudo o que pode chamar atenção da turma ao longo da narrativa, mas em relação ao tema trabalhado, o professor pode dar ênfase para alguns momentos em que a história tenciona bastante, direta ou indiretamente, a ideia de fascismo(s).

Figura 8 — Evey conta a V o que se lembra da guerra.



Fonte: Moore; Lloyd (2012, p. 30).

No trecho destacado pela figura 8, descobrimos mais sobre a história de vida de Evey e do contexto da ascensão do regime fascista, que ocorreu devido à coalizão de grupos de extrema-direita e de grandes corporações que prometiam levar estabilidade e restauração ao Reino Unido após o término de uma hipotética guerra nuclear entre EUA e URSS que devastou boa parte do mundo. A essa coalizão chamou-se *Norsefire* (“Nórdica Chama”), e seu lema, estampado nas paredes de Londres, é “Força através da Pureza, Pureza através da Fé”. O estado em *V de Vingança* é ultranacionalista, antisemita, racista, lgbtfóbico etc., e desta forma, promove a perseguição e eliminação sistemática de toda minoria e oposição, como ocorre com o pai de Evey, que havia feito parte de um grupo socialista e então foi levado

Figura 10 — Cena em que o líder recebe informações de diferentes departamentos a respeito de “codinome V”.



Fonte: Moore; Lloyd (2012, p. 17).

No trecho mostrado pela figura 10 somos apresentados a alguns dos principais membros do sistema hierárquico do governo a que V antagoniza. O estado fascista de *V de Vingança* estrutura-se como um corpo: Adam Susan é “a Cabeça”, o grande líder; o sistema de videovigilância, chefiado por Conrad Heyer, é “o Olho”; o de escutas, chefiado por Brian 'Bunny' Etheridge, “o Ouvido”; o serviço de investigação (New Scotland Yard), chefiado por Eric Finch, é “o Nariz”; a polícia secreta, chefiada por Derek Almond, “o Dedo”; e por fim, o sistema de propaganda, chefiado por Roger Dascombe, é “a Boca”. A HQ mostra uma sociedade marcada pelo domínio de um estado vigilante e controlador.

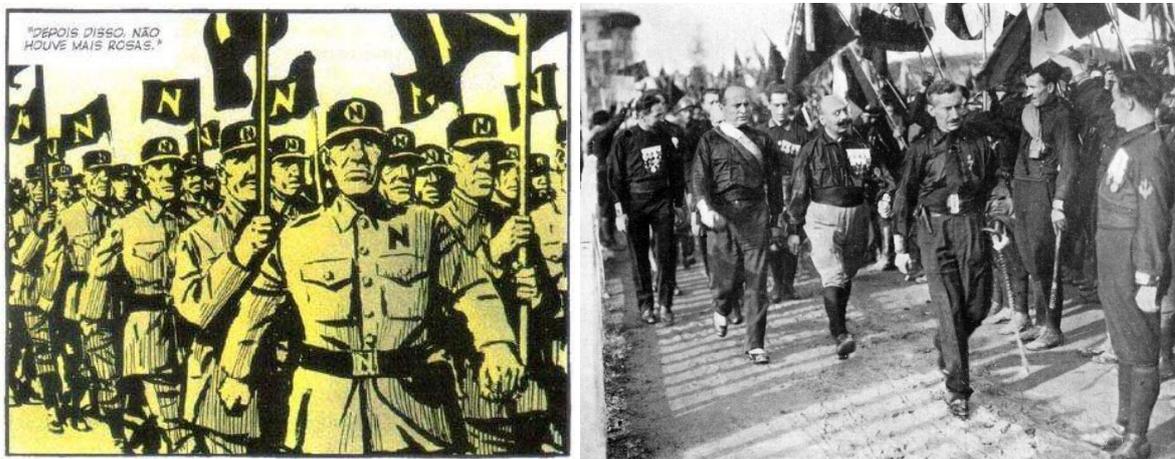
Figura 11 — O líder do Estado fascista, Adam Susan, e sua visão de mundo.



Fonte: Moore; Lloyd (2012, p. 39).

No excerto apresentado pela figura 11, destaca-se Adam Susan, o líder supremo do Nórdica Chama, e algumas de suas principais ideias. Ao longo dos quadrinhos, Adam Susan expõe suas motivações e seu *modus operandi*. Chama atenção o quinto quadro, em que podemos perceber braços levantados para frente, com a palma da mão para baixo, saudação que foi adotada pelo Partido Nacional Fascista italiano e posteriormente pelo Partido Nazista, na Alemanha, como um sinal da lealdade e culto da personalidade de seus líderes.

Figuras 12 e 13 — À esquerda, a marcha de integrantes do *Norsefire*, partido de extrema-direita, fictício, do universo de *V de Vingança*. Ao lado, Benito Mussolini caminha por Nápoles acompanhado por membros do Estado maior fascista, da esquerda para a direita: Italo Balbo, Mussolini, Cesare Maria De Vecchi e Michele Bianchi.



Fonte: Moore; Lloyd (2012, p. 160); https://commons.wikimedia.org/wiki/File:March_on_Rome_1922_-_Mussolini.jpg.

Segundo momento: Discussão e reflexão em torno das concepções de fascismo elaboradas por Umberto Eco em *O fascismo eterno* e das apreendidas a partir da leitura de *V de Vingança*

No segundo momento, pensou-se em trabalhar com a turma de alunos o texto *O fascismo eterno*, de Umberto Eco. O texto pronunciado em inglês em um simpósio organizado pelos departamentos de italiano e de francês da Columbia University, em 25 de abril de 1995, pode parecer àqueles que o leem pela primeira vez como se Eco o tivesse pronunciado hoje, em uma conferência no Brasil. Nele, o autor comenta memórias da sua infância na Itália de Mussolini e aponta 14 características típicas daquilo que chamou por “Ur-Fascismo” — recorrendo ao uso psicanalítico da partícula “ur”, como originário ou primordial —, ou “fascismo eterno”. São elas: 1. O culto da tradição; 2. A recusa da modernidade; 3. O culto da ação pela ação (irracionalismo); 4. O desacordo é traição (intolerância); 5. Medo da diferença (portanto, o Ur-Fascismo é racista por definição); 6. O apelo às classes médias frustradas; 7. A obsessão da conspiração (apelo à xenofobia); 8. Um duplo olhar sobre o inimigo, no qual eles são, ao mesmo tempo, fortes demais e fracos demais; 9. O pacifismo é conluio com o inimigo porque a vida é uma guerra permanente (culto à violência); 10. Desprezo pelos fracos; 11. Todo cidadão é educado para se tornar um herói; 12. Machismo; 13. Populismo qualitativo (o líder se apresenta como intérprete da vontade popular); 14. O Ur-Fascismo fala

a “novalíngua”. De acordo com Eco, “tais características não podem ser reunidas em um sistema; muitas se contradizem entre si e são típicas de outras formas de despotismo ou fanatismo [...] mas é suficiente que uma delas se apresente para fazer com que se forme uma nebulosa fascista”¹¹⁸.

O professor deve contextualizar autor e obra, mas não há necessidade de leitura integral do texto. Propõe-se que sejam listadas no quadro as características supracitadas e que o professor comente-as uma por uma. O professor pode citar, também, frases. É fundamental que nesse momento os alunos estejam com as anotações feitas durante a leitura de *V de Vingança* em mãos para que possam repensar e reinterpretar suas observações. Após a exposição do professor, abre-se o assunto para discussão. O professor pode estimular a reflexão em torno das observações atribuídas a ambos os documentos a partir de questionamentos como:

- O que acharam da HQ? E da fala de Eco?
- Quais as partes da HQ e/ou da fala de Eco acharam interessantes? Por quê?
- Quais os personagens aparecem na HQ e qual a sua função na trama?
- Em sua opinião algum trecho de *V de Vingança* apresenta alguma relação com as características apontadas para o fascismo por Eco? Aponte quais e explique por quê.

Terceiro momento: Criação de histórias em quadrinhos

No terceiro e último momento, os alunos deverão produzir uma histórias em quadrinhos que gire em torno do conceito de fascismo(s) elaborado(s) nos momentos anteriores. Deve-se organizar a turma em duplas ou em trios e propor a organização de um roteiro de criação em que os alunos tenham liberdade para desenvolver as suas ideias. De acordo com Vilela,

esse tipo de atividade, além de permitir a interdisciplinaridade da História, Língua Portuguesa e Artes, pode estimular os estudantes a desenvolverem a competência de representar e comunicar (comunicação escrita, gráfica e pictórica). E também a habilidade de trabalhar em dupla: um aluno pode elaborar o roteiro da história em quadrinhos e outro, desenhá-la; ou em equipe: um pode escrever, outro fazer o desenho a lápis e passar para outro finalizar os desenhos com nanquim ou canetinha preta; e outros podem ainda se incumbir dos balões, das letras, e de colorir.¹¹⁹

O autor salienta que “atividades como essas também contribuirão para que os

¹¹⁸ ECO, op. cit., loc. 217—319.

¹¹⁹ VILELA, op. cit., p. 128.

estudantes desenvolvam a criatividade; muitas vezes desestimulada no ensino tradicional”¹²⁰. Destaco na fala do autor, a possibilidade de trabalhar essa atividade em conjunto com outras disciplinas escolares, como Língua Portuguesa e Artes, o que sem dúvidas pode contribuir muito para o melhor desenvolvimento da atividade. Esse terceiro momento pode servir como uma forma de avaliação para a sequência didática.

¹²⁰ Ibidem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o exposto nos capítulos anteriores, acredito que pude pôr luz às histórias em quadrinhos, valorizando sua história, e acima de tudo, chamando atenção para o seu potencial como ferramenta pedagógica para a disciplina de história. Um dos meus principais intuítos com a presente pesquisa foi o de oferecer mais do que um trabalho que pudesse contribuir para a reflexão em torno da utilização de quadrinhos no ensino de história, que contribuísse com uma proposta concreta de por que e como utilizá-las. Desde que me decidi por isso, a pergunta que mais ouvi foi “Mas por que utilizar *V de Vingança*?”. A resposta reside em um conjunto de fatores e momentos que me fizeram chegar a essa decisão.

Um deles, talvez o mais marcante, ocorreu em 2016, quando poucos meses após termos vivido um novo golpe ao regime democrático brasileiro, fui à ComicCon RS, convenção multi-gênero de entretenimento, e naquele ano a principal atração do evento era David Lloyd. Ao encontrá-lo, pude pedir um autógrafo para a minha edição de *V de Vingança* e trocar um par de palavras a respeito do contexto político brasileiro e da minha vontade de estudar o quadrinho, no que fui prontamente incentivado.

Por outro lado, a escolha pela HQ e por abordar o tema fascismo(s) na sequência didática proposta vai de encontro à política obscurantista observada atualmente no Brasil e da ascensão de um discurso de extrema-direita no mundo. Cabe lembrar que em 2019 presenciamos no Brasil atos de censura, inclusive a obras quadrinísticas, como os promovidos pela Câmara de Vereadores de Porto Alegre a uma exposição de charges, tirinhas e cartuns — alguns de conteúdo crítico ao governo —, e por Marcelo Crivella, prefeito do Rio de Janeiro, que mandou recolher a HQ *A Cruzada das Crianças*, vendida na Bienal, devido a uma cena de “beijo gay”. Chamo atenção, também, para manifestações como as de Charlottesville, de 2017, em que autoproclamados fascistas e supremacistas marcharam nas ruas da cidade universitária contra negros, imigrantes, gays e judeus, e para as de parte da torcida da Lazio, clube de futebol italiano, que em abril de 2019, estendeu cartazes em homenagem à memória de Benito Mussolini na praça Loreto de Milão; na mesma época, Matteo Salvini, ex-vice-primeiro-ministro do país, se recusou a comemorar o Dia da Libertação da Itália da ocupação nazista.

O empreendimento de pesquisa e produção deste trabalho passou pela minha posição terminantemente contra todas as situações supracitadas. Como denunciado por Umberto Eco, o Ur-Fascismo ainda está ao nosso redor e pode se servir de trajes civis¹²¹. “Nosso dever é

¹²¹ ECO, op. cit., loc. 336.

desmascará-lo e apontar o dedo para cada uma de suas novas formas — a cada dia, em cada lugar do mundo”, afirma o autor¹²². Este trabalho buscou servir pesquisadores e professores de um material para combatê-lo através da Educação. Posto isso, acredito que ao trabalhar com a *graphic novel V de Vingança* em sala de aula proporciona-se ao público jovem o contato a um conteúdo ficcional politizado, denso e profundo, capaz de incentivá-lo à reflexão acerca de questões relacionadas ao mundo contemporâneo de uma perspectiva antifascista.

Temos ainda um caminho longo a ser percorrido, e a pesquisa em torno das histórias em quadrinhos relacionada aos campos da Educação, e principalmente ao do da História, ainda tem muito o que crescer. O caminho não está traçado, mas, como o nosso protagonista V afirma, “ideias são à prova de bala”, e com elas pode-se ir longe no desafio de promover uma educação que aproxime ainda mais do mundo que queremos.

¹²² Ibidem.

FONTES E BIBLIOGRAFIA

Fontes

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Tradução e adaptação de Helcio de Carvalho e Levi Andrade. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

Referenciais escritos

BRASIL. Secretária da Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências Humanas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, p. 72—73. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf. Acesso em: 10 dez. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Arte**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998, p. 67. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: História**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf. Acesso em: 10 dez. 2019.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CARVALHO, B. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. Orientador: Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro. 2017. 175 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) — ECA/USP, São Paulo, 2017.

ECO, Umberto. **O fascismo eterno**. Tradução de Eliana Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2018. *E-book*.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**.

Tradução de Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GOMES, Ivan L. Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil. *In*: ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, 6. 2008, Niterói. **Anais...** Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2008. 15 p. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/Uma%20breve%20introducao%20a%20historia%20das%20historias%20em%20quadrinhos%20no%20Brasil.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2019.

GUAZZELLI, Cesar A. B. Visões do Passado na História em Quadrinhos. **Vydia**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, v. 19, n. 33, janeiro/junho 2000. p. 141—160.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos: O breve século XX / 1914—1991**. Tradução de Marcos Santarrita. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KRAKHECKE, C. **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos *Batman* — *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* (1979—1987)**. Orientador: Prof. Dr. Luciano Aronne de Abreu. 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) — FFCH/PUCRS, Porto Alegre, 2009.

LE GOFF, Jacques. A crítica dos documentos: em direção aos documentos/monumentos. *In*: _____. História e Memória. Tradução de Bernardo Leitão. 4ª ed. São Paulo: UNICAMP, 1996.

LINZ, Juan. Some notes to word a comparative study of fascism in sociological perspective. *In*: LAQUEUR, Walter (ed.). **Fascism: a reader guide**. Berkeley: California University Press, 1976.

LUCCHETTI, Marco A. O Menino Amarelo: O nascimento das histórias em quadrinhos. **Revista Olhar**. São Carlos: UFSCar, v. 5/6, janeiro/dezembro 2001. p. 70—74.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

MIGUEL, L. **Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em *V de Vingança***, de Alan Moore e David Lloyd. Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva.

2018. 130 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) — Faculdade de Letras/UFJF, Juiz de Fora, 2018.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: O Mago das Histórias**. Tradução de Alexandre Callari. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (Orgs.). **Histórias em quadrinhos e Práticas Educativas, volume II: Os gibis estão na escola, e agora?** 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2015.

OLIVEIRA, M. **A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura**. Orientadora: Prof.ª Dra. Nelly Novaes Coelho. 2008. 207 p. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literatura) — FFLCH/USP, São Paulo, 2008.

PESAVENTO, Sandra. **História & História Cultural**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Revista Estudos Linguísticos**. São Paulo: Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, v. 38, n. 3, set.—dez. 2009. p. 355—367. Disponível em:

http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf.

Acesso em 14 dez. 2019.

ROCHA, E. **Representações da Guerra Fria na História em Quadrinhos *Batman* — *O Cavaleiro das Trevas***. Orientador: Prof. Dr. Enrique Serra Padrós. 2010. 72 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) — IFCH/UFRGS, Porto Alegre, 2010.

RODRIGUES, M. **Representações políticas da Guerra Fria: As histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Patto Sá Motta. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em História) — Fafich/UFMG, Belo Horizonte, 2011.

SÁ, Simone; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério. Apresentação: O Pop não poupa ninguém? *In*: _____; _____; _____. (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 9—16.

SANTO, Janaína. MEIRA, Ligiane de. Ensino de História e Arte Sequencial: algumas reflexões. CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 7; ENCUESTRO DE GEOHISTORIA REGIONAL, 35; SEMANA DE HISTÓRIA, 20, 2015, Maringá. **Anais...** Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2015. p. 2333—2343. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2015/trabalhos/1232.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2019.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS — Revista Científica**. São Paulo: Universidade Nove de Julho, n. 27, janeiro/abril 2012. p. 81—95.

SEFFNER, Fernando; PEREIRA, Nilton M. O que pode o ensino de História? Sobre o uso de fontes na sala de aula. **Revista Anos 90**. Porto Alegre: PPG em História da UFRGS, v. 15, n. 28, dez. 2008. p. 113—128.

SILVA, F. C. T. Os Fascismos. *In*: FILHO, D. A. R.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. (Orgs.). **O Século XX**. v. 2. O tempo das crises: revoluções, fascismos e guerras. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 109—164.

TILLEY, Carol L. Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. **Information & Culture: A Journal of History**. Austin: University of Texas Press, v. 47, n. 4, 2012. p. 383—413.

TRAVERSO, Enzo. **Le totalitarisme: le XXème en débat**. Paris: Seuil, 2001.

VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26. 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011, p. 12. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921069_ARQUIVO_HistoriasemQuadrinhosANPUH2011.pdf. Acesso em: 24 nov. 2019.

_____. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Visualidades** — Revista do Programa

de Mestrado em Cultura Visual — FAV/UFG. Goiânia: UFG, v. 7, n. 1, 2009. p. 14—41.

_____; RAMOS; Paulo. (Orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

WEINER, Stephen. How the Graphic Novel Changed American Comics. *In*: WILLIAMS, Paul; LYONS, James. **The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts**. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. p. 3—13.

Sites pesquisados

COMIC BOOK RESOURCES. **Doctor Who: Adventures in Space, Time & Comics**. Disponível em: <https://www.cbr.com/doctor-who-adventures-in-space-time-comics/>. Acesso em: 2 dez. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. **HQ suíça de 1833 ganha primeira edição brasileira**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/03/1869069-hq-suica-de-1833-ganha-primeira-edicao-brasileira.shtml>. Acesso em: 29 out. 2019.

OMELETE. Alan Moore: Biografia e obra comentada. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/v-de-vinganca/alan-moore-biografia-e-obra-comentada>. Acesso em: 2 dez. 2019.

OMELETE. **A trajetória de Frank Miller**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/batman/a-trajetoria-de-frank-miller>. Acesso em: 26 nov. 2019.

OMELETE. **O legado de Will Eisner**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/o-legado-de-will-eisner>. Acesso em: 13 nov. 2019.

OMELETE. **Roy Crane e Wash Tubbs**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/roy-crane-e-wash-tubbs>. Acesso em: 30 out. 2019.

THE GUARDIAN. **Generator X**. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2000/aug/12/features>. Acesso em: 11 nov. 2019.

THE NEW YORKER. **The Horror: Congress Investigates the comics**. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2008/03/31/the-horror>. Acesso em: 5 nov. 2019.

Podcasts pesquisados

QUADRINHOS: Entre rupturas e permanências | HQ Sem Roteiro Podcast. [Locução de]: Pedro PJ Brandão. [S.l.]: Iradex, 10 jul. 2017. *Podcast*. Disponível em: <http://iradex.net/11974/quadrinhos-entre-rupturas-e-permanencias-hq-sem-roteiro-podcast>.

Acesso em: 23 out. 2019.

O OLHAR DOS MANGÁS SOBRE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL | HQ Sem Roteiro Podcast. [Locução de]: Pedro PJ Brandão. [S.l.]: Iradex, 5 ago. 2019. *Podcast*. Disponível em: <http://iradex.net/17820/o-olhar-dos-mangas-sobre-a-segunda-guerra-mundial-hq-sem-roteiro-podcast>. Acesso em: 23 out. 2019.