



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS – CECEN
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE HISTÓRIA LICENCIATURA

ELINDA MARIA AGUIAR GONÇALVES

AS REPRESENTAÇÕES DA BALAIADA NA ARTE DOS QUADRINHOS: a HQ
Balaiada - a Guerra do Maranhão como possibilidade didática no ensino da História

SÃO LUÍS

2022

ELINDA MARIA AGUIAR GONÇALVES

AS REPRESENTAÇÕES DA BALAIADA NA ARTE DOS QUADRINHOS: a HQ
***Balaiada - a Guerra do Maranhão* como possibilidade didática no ensino da História**

Monografia apresentada ao curso de graduação em História, da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, como requisito para a obtenção do diploma de Licenciatura em História.

Orientadora: Prof.^a Elizabeth Abrantes

SÃO LUÍS

2022

Gonçalves, Elinda Maria Aguiar.

As representações da Balaiada na arte dos quadrinhos: a HQ Balaiada - a Guerra do Maranhão como possibilidade didática no ensino da História / Elinda Maria Aguiar Gonçalves. – São Luís, 2022.

74 f.; il.

Monografia (Graduação) – Curso de História. Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientador: Profa. Dra. Elizabeth Sousa Abrantes.

1. Balaiada. 2. Linguagem dos Quadrinhos. 3. Recurso Didático. 4. Ensino de História. I. Título.

CDU 93/94:37.091.39(812.1).052

AS REPRESENTAÇÕES DA BALAIADA NA ARTE DOS QUADRINHOS: a HQ
***Balaiada - a Guerra do Maranhão* como possibilidade didática no ensino da História**

ELINDA MARIA AGUIAR GONÇALVES

Monografia apresentada ao curso de graduação em História, da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, como requisito para a obtenção do diploma de Licenciatura em História.

Aprovada em: 22/12/2022

BANCA EXAMINADORA

Elizabeth Sousa Abrantes

Prof. Dra. Elizabeth Sousa Abrantes (UEMA)

Orientadora

Márcio dos Santos Rodrigues

Prof. Me. Márcio dos Santos Rodrigues (UEMA)

Arguidor

Nilma Bastos Santos

Prof. Ma. Nila Michele Bastos Santos (IFMA)

Arguidora

DEDICATÓRIA

Ao meu querido, esposo Osminaldo Gonçalves, por compartilhar as tarefas domésticas para, assim, poder dedicar-me às pesquisas que compuseram esta monografia, e aos meus filhos Myrla e Ricardo que serviram de inspiração para a escolha do tema.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho, particularmente à minha família que me deu apoio em momentos difíceis; e também aos professores da UEMA, com os quais tive contato e pude apreender algum conhecimento durante as aulas nas disciplinas do curso, especialmente; a professora Elizabeth Abrantes, pois sua dedicação na orientação da monografia foi muito importante para a conclusão deste trabalho; e a professora Sandra Regina que orientou-me em momentos importantes durante o estágio de Gestão Escolar, importantíssimo para compreender a realidade que tange os processos de ensino e aprendizagem no campo escolar. Essas experiências contribuíram de forma significativa para a conquista e realização desta monografia.

*Com a palavra, ou antes dela, a imagem
acompanhou o homem em todas as suas
necessidades, para se comunicar, para ensinar,
para criticar os erros, para elevar, para destruir.*

(Cagnin, 1975).

RESUMO

Esta monografia tem como finalidade apresentar as análises da HQ *Balaiada: a Guerra do Maranhão* tanto em suas características como objeto quanto pelo seu conteúdo histórico, fazendo uma relação da historiografia da Balaiada com a narrativa representada na linguagem dos quadrinhos. O objetivo é trazer abordagens e possibilidades didáticas que possam ajudar no ensino da História do Maranhão, no sentido de trazer uma contribuição para a construção do conhecimento da história regional de forma significativa aos estudantes da Educação Básica, em especial do Ensino Médio, tendo em vista a dificuldade de materiais didáticos que tratam desse tema. Nessa perspectiva, o percurso metodológico deste trabalho foi de natureza qualitativa, baseado no levantamento bibliográfico de livros, teses, dissertações e artigos de autores que defendem os quadrinhos como potencialidade didática no aprendizado. Também foi realizada a análise da obra quadrinhística *Balaiada: A Guerra do Maranhão*, e as declarações dos próprios autores da HQ por meio de vídeos via *Youtube* e suas entrevistas em sites.

Palavras-chave: Balaiada. Linguagem dos Quadrinhos. Recurso Didático. Ensino de História.

ABSTRACT

This monograph aims to present the analyses of the Comic, *Balaiada: The War of Maranhão* both in its characteristics as an object and for its historical content, making a relationship between *balaiada*'s historiography and the narrative represented in the language of comics. The objective is to bring approaches and didactic possibilities that can help in the teaching of the History of Maranhão. In order to bring a contribution to the construction of knowledge of regional history in a significant way to students of Basic Education, especially high school. In view of the difficulty of teaching materials that deal with this theme. In this perspective, the methodological path of this work was qualitative in nature, based on the bibliographic survey of books, theses, dissertations and articles by authors who defend comics as didactic potential in learning. It was also performed the analysis of the comic work *Balaiada: A Guerra do Maranhão*, and the statements of the authors of the Comic themselves through videos via Youtube and their interviews on websites.

Keywords: *Balaiada*. Language of comics. Didactic Resource. History teaching.

LISTAS DE IMAGENS

Imagem 1: ilustração da página do jornal A Vida Fluminense, nº 57 de 1869	15
Imagem 2: imagens em sequência do personagem “The Yellow kid”	16
Imagem 3: ilustração da revista ComicStation de nº 4.....	20
Imagem 4: ilustração do quadrinho “Escarra Brasa: o cangaceiro gentil” (2022)	22
Imagem 5: ilustração da Praça da Mãe d’Água e Catedral da Sé, na São Luís pós-apocalíptica de “Escarra Brasa”	22
Imagem 6: ilustração do quadrinho “Tobias zalazar: o detetive baixa renda” (2022)	23
Imagem 7: ilustração da HQ – A luta contra Canudos.....	25
Imagem 8: biblioteca da escola.....	25
Imagem 9: ilustração da HQ - A revolta de Canudos.....	32
Imagem 10: representação dos quadrinhos produzido pelos alunos A e B do 9º ano.....	33
Imagem 11: ilustração da 2ª edição da HQ, A Balaiada: a Guerra do Maranhão.....	38
Imagem 12: representação do mapa do Maranhão 1938.....	44
Imagem 13: representação da invasão à cadeia na Vila da Manga por Gomes.....	45
Imagem 14: representação Gomes contra a Lei dos Prefeitos e o Tempo do Pega.....	47
Imagem 15: representação de Raimundo Gomes e seu manifesto.....	49
Imagem 16: representação da leitura do manifesto de Gomes na Assembleia.....	51
Imagem 17: representação da participação de Manuel dos Anjos, o “Balaio”	53
Imagem 18: representação da versão oficial da entrada do “Balaio” na revolta.....	54
Imagem 19: representação da tomada da cidade de Caxias por Gomes e seus homens.....	56
Imagem 20: representação da canção cantada pelos balaio após a tomada de Caxias.....	57
Imagem 21: representação da participação do indígena Matroá na Balaiada.....	58
Imagem 22: representação da participação de Cosme na Balaiada.....	59
Imagem 23: representação do “Duque de Caxias” na história oficial.....	61
Imagem 24: representação do “Tempo da Guerra”	63

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQS): UM RECURSO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA HISTÓRIA	14
1.1 OS QUADRINHOS: UM BREVE CONTEXTO	14
1.2 UM PANORAMA DOS QUADRINHOS MARANHENSES	19
1.3 INSERÇÃO DAS HQS NO ENSINO	25
2. POSSIBILIDADES E USOS DAS HQS NO ENSINO DE HISTÓRIA	30
2.1 BNCC: USO DE DIFERENTES LINGUAGENS NA ÁREA ESPECÍFICA DE HISTÓRIA	30
2.2 EXPERIÊNCIA COM QUADRINHOS EM SALA DE AULA	32
2.3 EXEMPLOS DE ALGUMAS HQS QUE ABORDAM TEMAS HISTÓRICOS	35
3 ANÁLISE DA OBRA QUADRINHÍSTICA BALAIADA: A GUERRA DO MARANHÃO E AS PERSPECTIVAS NO ENSINO DA HISTÓRIA	38
3.1 REPRESENTAÇÕES DA BALAIADA NA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	41
3.2 A HQ BALAIADA: A GUERRA DO MARANHÃO COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS	72

INTRODUÇÃO

A História não é imutável, por isso, ela tem sido escrita e reescrita de forma que o passado seja cada vez mais ressignificado, buscando uma compreensão mais clara dos acontecimentos, e assim, trazer mudanças para a sociedade atual. A problematização das mais diversas fontes de conhecimento possibilitou novos olhares sobre o campo da pesquisa historiográfica, especialmente após a influência dos Annales, mais precisamente com a corrente da Nova História Cultural.

Dentre o universo de possibilidades que permitem um olhar sobre o passado, a linguagem visual que se expande em diversas áreas do conhecimento como as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser uma fonte interessante.

Antes de adentrar a proposta deste trabalho vale destacar o envolvimento e o interesse na temática dos quadrinhos como recurso didático no ensino de História. Mesmo conhecendo as Histórias em Quadrinhos desde criança, a escolha do tema não foi devido à paixão pelos quadrinhos na infância, como destaca alguns autores que se interessaram pelo tema. Porém, foi durante a experiência em sala de aula com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, por meio da aplicação do projeto de História do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

A participação do PIBID foi importante para adquirir conhecimentos experienciais, que aprimoram o processo inicial da docência, pois promove um diálogo que proporciona uma aproximação entre o campo acadêmico e as escolas da educação básica. Foi a partir dessa experiência que o tema dos quadrinhos foi escolhido para compor o assunto desta monografia, especialmente, no que tange a sua importância quanto às possibilidades didáticas no processo educativo.

Diante dessas considerações, e por acreditar na potência dos quadrinhos como um recurso didático, este trabalho pode contribuir para ampliar o conhecimento da história da Balaiada ao destacar episódios da historiografia representados na linguagem dos quadrinhos. Destaca-se a sua historicidade e os cuidados metodológicos indispensáveis para o melhor aproveitamento desse recurso na aprendizagem. Longe de ser apenas um entretenimento, as HQs instigam o interesse, a curiosidade, o questionamento e a sensibilização do discente, considerando que a linguagem dos quadrinhos, em certa medida, já faz parte do mundo cultural dos estudantes.

Apesar de ter feito uma série de pesquisas que contribuíram para o melhor entendimento sobre a revolta da Balaiada, a intenção desta monografia não é falar da Balaiada de forma

profunda. Como aponta Assunção (1998, p. 68), “estamos longe ainda de uma historiografia “definitiva” da Balaiada”.

Entretanto, esta monografia visa apresentar as análises da HQ, *Balaiada: A Guerra do Maranhão* tanto em suas características como objeto quanto pelo seu conteúdo histórico, fazendo uma relação da historiografia da Balaiada com a narrativa representada na linguagem dos quadrinhos. Com o objetivo de trazer abordagens e possibilidades didáticas que possam ajudar no ensino da História do Maranhão, por meio do discurso apresentado na HQ *Balaiada: a Guerra do Maranhão* (2018), de autoria de Iramir Araújo (roteirista), Ronilson Freire e Beto Nicácio (ilustradores). Tendo em vista a dificuldade de materiais didáticos que tratam desse tema.

A organização deste trabalho foi dividida em três capítulos:

O primeiro capítulo faz um breve contexto da expansão dos quadrinhos no Brasil e a trajetória dos quadrinhos no Maranhão, também fala da inserção das HQs no ensino, trazendo uma relação com os conceitos de “aprendizagem significativa” e “cultura histórica”.

O segundo capítulo descreve as possibilidades pedagógicas por meio das HQs na educação, em especial no ensino de História, com embasamento de autores que defendem as potencialidades das HQs no ensino, entre os quais estão: Vergueiro (2018), Palhares (2009), Ramos (2009), Fronza (2016), entre outros.

O terceiro capítulo trata especificamente de abordagens a partir da análise da HQ *Balaiada: a Guerra do Maranhão* que trazem uma relação com a historiografia e a narrativa representada na HQ com possibilidades didáticas que podem contribuir no ensino da História do Maranhão. Dentro dessa perspectiva, a base de análise foi centrada na referida HQ e em uma historiografia mais crítica da história da Balaiada, com destaque para os autores Assunção (1998, 2011), Abrantes (2022), Mateus (2022).

1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQs): UM RECURSO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA HISTÓRIA

A influência das HQs no ensino não é uma temática propriamente nova, porém, nota-se que é pouco divulgada e incentivada entre os professores. Isso talvez se explique por conta do desconhecimento da linguagem dos quadrinhos.

Este capítulo se divide em três seções: a primeira seção descreve um breve contexto dos quadrinhos e da sua expansão no Brasil. A segunda seção traz um panorama dos quadrinhos maranhenses e a terceira seção fala sobre a inserção das HQs no ensino, trazendo uma relação com os conceitos de “aprendizagem significativa” e “cultura histórica”.

1.1 Os quadrinhos: um breve contexto

Com a “invenção da imprensa a palavra escrita deu um grande salto e o avanço da tecnologia e dos novos meios de impressão possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa que contém a expressão gráfica e visual” (PALHARES, 2009, p. 06).

Palhares (2009) faz um panorama da história dos quadrinhos:

Os “comics” verdadeiramente modernos, com a forma atual, começaram a aparecer em 1889, na França e em 1896, nos Estados Unidos da América. Do ponto de vista cultural era grande o interesse popular pela representação imagética neste período. Esta superava todas as preferências, principalmente com a leitura dos periódicos enriquecidos com desenhos. A nova forma de linguagem que surgia, criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época. A linguagem dos quadrinhos, de forma inconsciente ao leitor, criava sensações de profunda significação cultural e social. Entre os precursores das histórias em quadrinhos estão o suíço Rudolph Töpffer, o alemão Wilhelm Busch, o francês Georges (“Christophe”) Colomb, e o brasileiro Ângelo Agostini. (PALHARES, 2009, p. 6-7).

Ângelo Agostini foi um cartunista italiano radicado no Brasil e autor de desenhos cômicos e de cunho crítico. Agostini utilizava em suas criações algumas características dos quadrinhos atuais como a narrativa visual, cortes gráficos desenhados e legendas escritas. Todavia, há de sermos cautelosos e não qualificar uma produção como essa como quadrinhos. O historiador Márcio dos Santos Rodrigues, em seu capítulo “Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos” destaca que:

Na pesquisa acadêmica em Histórias em Quadrinhos, a busca de origens é esforço que tende ao anacronismo, pois se mostra de modo demasiado presa ao que entendemos sobre HQs hoje em dia. Daí acontece que concepções de hoje são imputadas a algo produzido em uma temporalidade passada, formulado com categorias de pensamento

que não são as do nosso tempo (...). Então sejamos mais cautelosos com o olhar que lançamos para produções de outro tempo (RODRIGUES, 2021, p. 39).

Ainda segundo Rodrigues (2021, p. 39):

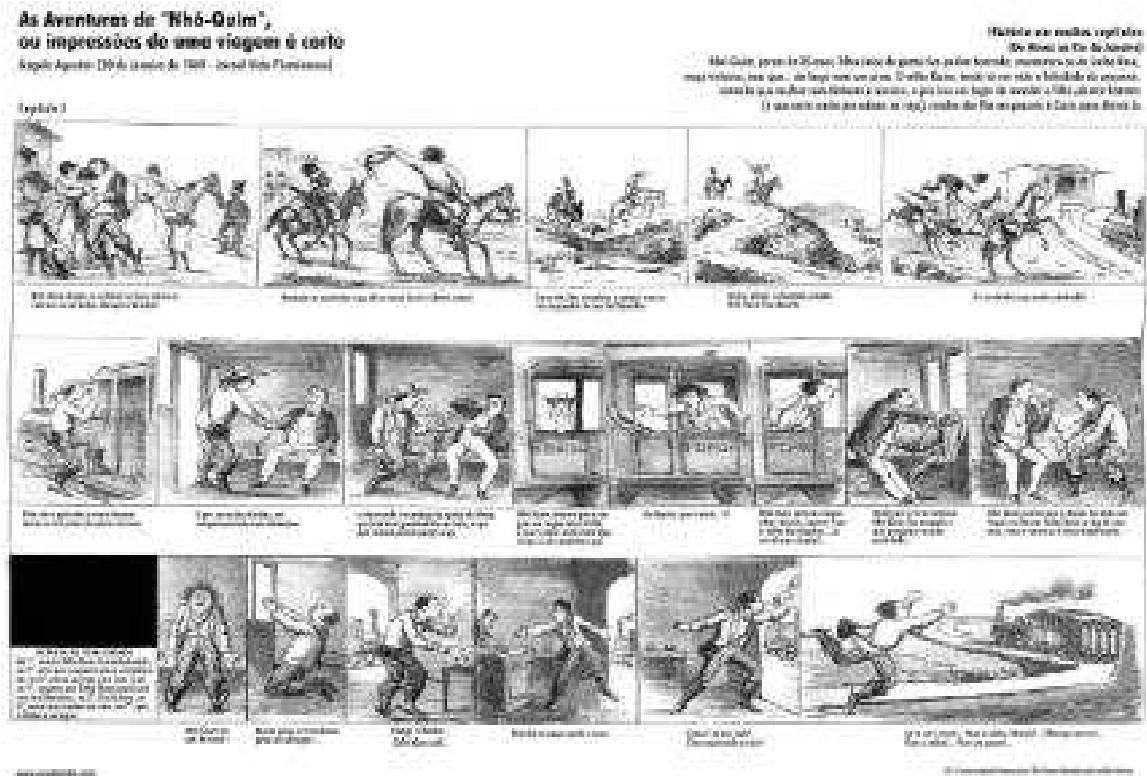
Rodolphe Töpffer, autor suíço do século XIX, responsável pelo *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* (apontada como a primeira história em quadrinhos de todos os tempos e publicada em 1837, embora tenha sido criada dez anos antes), *Histoire de Mr. Cryptogame* e *Histoire de Mr. Jabot*, não produziu o que produziu com o mesmo repertório cognitivo que hoje dispomos para compreensão de narrativas gráficas classificadas como história em quadrinhos. Ele, ao produzir o que produziu, estaria com seu roman en estampes diante de algo muito distinto do objeto cultural que nos dias de hoje denominamos quadrinhos. Do mesmo modo que o norte-americano Richard Felton Outcault ou o inglês William Hogarth. Este último, gravurista inglês do século XVIII, figura no livro de Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay* (2009), como o pioneiro dos pioneiros. Poder-se-ia argumentar como defesa que estaríamos diante dos rudimentos de uma linguagem, mas isso seria atribuir uma visão evolucionista e até mesmo depreciativa sobre uma produção do passado.

Agostini publicou em 30 de janeiro de 1869, “As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte¹”. Como marco dessa data foi instituído o Dia Nacional das Histórias em Quadrinhos, data carregada de interesses mais do momento em que foi criada do que propriamente explicaria essa produção como uma HQ propriamente dita. (RODRIGUES, 2021).

A imagem 1 abaixo representa uma das páginas do jornal *A Vida Fluminense*, nº 57, de 30 de janeiro de 1869.

¹ *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte* viajou o mundo e foi consagrada tanto por ser uma obra pioneira no gênero como também, aqui no Brasil, por contar a história de um personagem representativo interiorano, ingênuo e desastrado, dando margem para que Ângelo Agostini se posicionasse criticamente diante dos graves problemas que apareciam nos centros urbanos brasileiros, principalmente os sociais, os culturais e os políticos. Fonte: <https://jornal.usp.br/ciencias/as-aventuras-de-nho-quim-sao-marco-historico-dos-quadrinhos-no-brasil-e-no-mundo/>

Imagem 1: ilustração da página do jornal A Vida Fluminense, nº 57, de 30 de janeiro de 1869.



Fonte: https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/Nh_Quim.jpeg

“Em *As Aventuras de Nhô-Quim*, aproveitava-se das desventuras de um caipira rico, ingênuo, trapalhão e exilado na Corte pela família para tecer uma sucessão de críticas irreverentes aos problemas urbanos, modismos, costumes sociais e políticos da época”. (CARDOSO, 2013, p. 23).

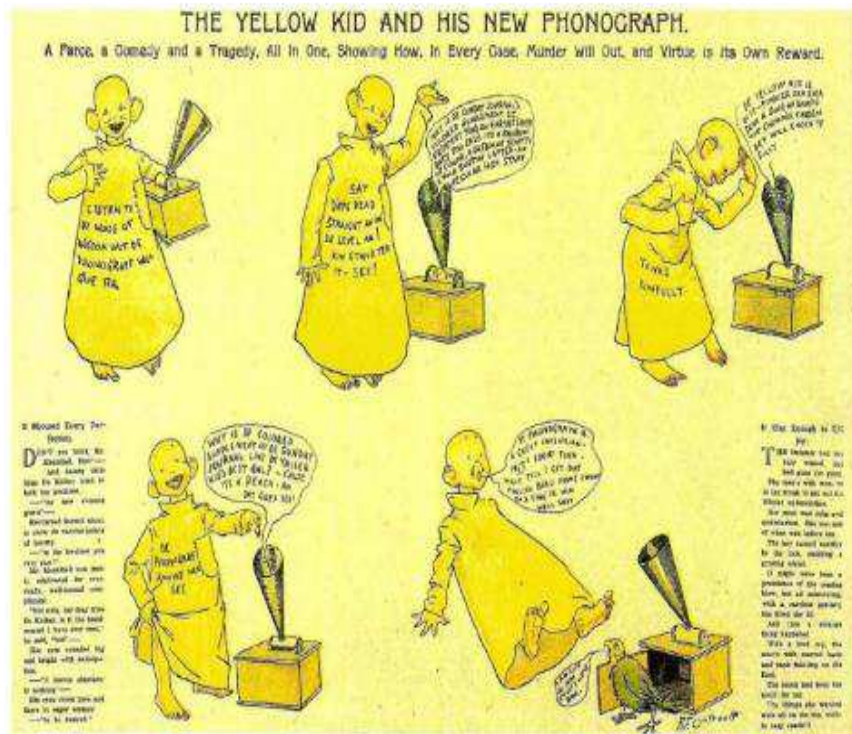
Segundo Cardoso (2013), o contexto brasileiro daquele período era caracterizado com as dificuldades de comunicação, e índices de alfabetização e poder aquisitivo muito baixo. A *Revista Ilustrada* era o único jornal totalmente independente, o de maior prestígio e o de maior circulação do Brasil daquela época. Tinha um recorde de 4.000 assinantes.

Em vista disso, pode-se dizer que os quadrinhos foram propagados com o jornal, com a intenção também de atrair uma massa menos alfabetizada, e assim aumentar as vendas. Com esse intuito o personagem The Yellow Kid, em 1896, de Richard Outcault, passou a fazer parte das tiras de jornais estadunidenses, onde as falas do personagem eram escritas dentro de balões.

Segundo Palhares (2009), para muitos autores essa forma é a mais parecida com as características presentes nos quadrinhos atuais.

A imagem 2 ilustra em sequência “The Yellow Kid”.

Imagem 2: ilustração das sequências de imagens do personagem “The Yellow Kid”.



Fonte: <https://nanquim.com.br/wp-content/uploads/2020/05/richard-outcault-1020x660.jpg>

Cagnin em “*Os Quadrinhos*”, obra da década de 1970, fala das vicissitudes diversas dos quadrinhos e, hoje, um lugar entre os estudos da Semiologia², da Comunicação, da Sociologia, da Filosofia, da História e outras áreas do conhecimento. “[...] devido à pressa da produção e da difusão, recebeu nomes ditados por aspectos e circunstâncias diferentes nas diversas partes onde se estabeleceu”. (CAGNIN, 1975, p. 22).

Em cada país os quadrinhos receberam nomes diferentes como destaca Cagnin (1975):

Nos Estados Unidos: comics, funnies, porque as primeiras historinhas procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Eram publicadas diariamente em tiras nos jornais, por isso eram chamadas de comic strips; em seguida apareceram as publicações em livros, os comic books.

² Semiologia é a ciência geral dos signos. A semiologia é uma área do conhecimento que se dedica a compreender os sistemas de significação desenvolvidos pela sociedade. Tem por objeto os conjuntos de signos, sejam eles linguísticos, visuais, ou ainda ritos e costumes. <https://www.significados.com.br/semiologia/>

Na França: bandes-dessinées. Eram tiras, bandes, publicadas diariamente nos jornais, como nos Estados Unidos.

Na Itália: fumetti. Os balões ou fumacinhas que indicam a fala das personagens batizaram as histórias em quadrinhos italianos. Distinguem-se também as suas duas formas de publicação: *striccia giornaliera* é a tira; *tavola domenica/e*, a página do domingo.

Na Espanha: *tebeo*, nome de uma revista infantil, o TBO.

Na América Espanhola: *historieta*.

Em Portugal: *história aos quadrinhos*.

No Brasil: *história-em-quadrinhos*. [...] e o de *gibi* para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal "Gibi", editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S. A., em outubro de 1974. (CAGNIN, 1975, p. 22).

Os variados nomes dados aos quadrinhos, apresentados por Cagnin “com certo tom ufanista”, não passam de nomenclaturas dada por cada país. No entanto, esses nomes se referem a uma mesma coisa, “uma forma narrativa por meio de imagens fixas”. (CAGNIN, 1975, p. 22).

No Brasil, por exemplo, muitos ainda, chamam os quadrinhos de “gibi³”, por conta da revista *Gibi*, de mesmo nome, já no Japão os quadrinhos são chamados de mangá. As publicações da revista *Gibi*, pode-se dizer consolidaram o mercado editorial dos quadrinhos no Brasil, como aponta Vergueiro e Santos (2014, p.183) “[...] a publicação que se popularizou a tal ponto que seu nome é, ainda hoje, sinônimo de revista de histórias em quadrinhos, foi Gibi”.

O primeiro número da revista trazia ainda seções com curiosidades, textos educativos, notícias e contos de autores nacionais e estrangeiros. Fazia também a divulgação do Grande Concurso Gibi, com mais de 2000 prêmios para os concorrentes e que constituía uma estratégia de marketing para divulgação dos títulos de quadrinhos de Roberto Marinho.

As grandes vedetes da revista agora eram Mandrake, de Lee Falk e Phil Davis; Brick Bradford, nela batizado como Dick James, de William Ritt e Clarence Gray; Inspetor Wade, originalmente criado pelo escritor inglês Edgar Wallace, que nos quadrinhos tinha roteiros de Sheldon Stark e desenhos de Neil O’Keefe; O Rei da Polícia Montada, de Zane Grey e Charles Flanders; o marinheiro Popeye, criado por Elzie Crisler Segar; o Fantasma Voador, de Lee Falk e Ray Moore; Pinduca, de Carl Anderson, entre outros. (VERGUEIRO; SANTOS, 2014, p. 184).

A revista *Gibi*, lançada em 1939, representou um modelo de produção em quadrinhos, com uma proposta editorial já vitoriosa no mercado estadunidenses. Segundo Vergueiro e Santos (2014):

Com essa opção, ajudou a introduzir no Brasil uma série de personagens que iriam se transformar em ícones no gênero e atuou de forma decisiva na criação de uma cultura quadrinhística no país, sendo essencial no fortalecimento de uma comunidade leitora entusiasmada com o meio.

³ A palavra “gibi” significava "moleque" e ficou tão popular entre seus leitores que emprestou seu nome para designar todos os tipos de HQs no Brasil. (PALHARES, 2009).

Tendo sido publicada ininterruptamente – como Gibi ou Gibi Mensal – por mais de duas décadas, deixou de circular quando seu modelo de publicação já manifestava exaustão e outras fórmulas editoriais encontravam maior receptividade junto ao público. (VERGUEIRO; SANTOS, 2014, p. 189).

Diante desses apontamentos, pode-se dizer que a forma coerente para tratar dos quadrinhos, é que eles são produtos de um contexto sociocultural, mais notavelmente de uma época de expansão dos meios gráficos, de um mercado consumidor e da disputa de ideologias que envolvem relação de poder com imposição de valores. Ao longo de sua trajetória, os quadrinhos também passaram a ser um elemento ativo para fins didáticos, com possibilidades interpretativas e leitura de mundo, ao transmitir sentido e utilidade dentro do contexto sociocultural, no qual se encontra inserido.

1.2 Um panorama dos quadrinhos maranhenses

No documentário *Quadrinhos produzidos no Maranhão*, apresentado no Canal do Zilson Costa, em 2012, via *Youtube*⁴, os quadrinistas maranhenses falam de suas trajetórias na produção de quadrinhos no Maranhão. O ilustrador e escritor Beto Nicácio comenta que no final na década de 1980 surge a *Singularplural*, uma referência inicial de quadrinho local. Nos anos seguintes surgiram a revista *Fúria* e a revista *Fusão*.

O grupo que formava a *Singularplural* era composto por: Rômulo Freire, Ronilson Freire, Iramir Araújo, Ricardo Borges, Joacy Jamys e o próprio Beto Nicácio. A revista trazia uma combinação de trabalhos com estilo e técnicas variadas. As histórias eram baseadas na ficção científica, no terror e nas policiais.

A revista *Fúria* foi o segundo trabalho dos quadrinistas maranhenses. Foi publicada em três números, tendo uma maior expressão e recepção em relação a revista anterior. Além disso, *Fúria* tinha uma linha mais editorial e profissional, voltada para os super-heróis. Nicácio comenta que nesse trabalho os personagens foram criados pelos mesmos integrantes da *Singularplural*, como o “Caolho” de Iramir Araújo. Nicácio, também fala das dificuldades na produção e publicação de quadrinhos no Maranhão. Visto que, os recursos eram próprios e o patrocínio era mínimo.

Depois surgiu a revista *Fusão*, esse trabalho tinha uma similaridade com a *Singularplural*. Percebe-se que os nomes das revistas já traziam uma ideia parecida, pois

⁴ O documentário apresentado no Canal do Zilson Costa em 2012 fala a respeito da produção de Histórias em Quadrinhos no Maranhão, entre a década de 1980 e as primeiras décadas do século XXI. Com destaque para os grupos *Singularplural*, *fator RHQ* e *Gibitales*.

apresentavam uma junção de trabalhos. Por conta das dificuldades enfrentadas pelos quadrinistas houve uma pausa nos trabalhos, e tiveram que recorrer aos fazines (produções autorais, feita a mão).

O trecho retirado da entrevista com Ronilson Freire no *Site Bigorna*, em 2011, descreve bem esse trajeto percorrido:

Eu e alguns amigos quadrinistas conseguimos lançar algumas revistas, como a *Singular/Plural*, que infelizmente durou apenas um número. As histórias eram autorais e sem pretensões comerciais. Algum tempo depois lançamos dois títulos com linhas editoriais diferenciadas. A revista *Fúria* seguia um pouco os moldes da *Singular/Plural*, mas tentamos não incorrer no mesmo erro. Era mais refinada, com capa colorida e impressa em papel de melhor qualidade e no formato americano. As histórias continuaram autorais. A outra revista foi a *Fusão*, essa sim com personagens fixos e histórias em capítulos que continuavam por várias edições. Chegamos ainda a publicar três números, mas infelizmente teve o mesmo destino que as demais. Paralelo aos projetos do grupo ainda publiquei nas revistas *Metal Pesado* e *Fêmea Feroz*, ambas de São Paulo. (SITE BIGORNA, 2011).

As palavras de Ronilson Freire demonstram o difícil caminho que os quadrinistas maranhenses passam para publicar suas criações. Mesmo assim, na década de 1990, surge o grupo *Fator RHQ*, e o *Novo Sistema*. O *Fator RQH* não tinha uma linha editorial bem definida, mas teve muitos trabalhos destacados em meados dos anos 2000 como a revista *Área* e a revista *ComicStion*. Segundo Tony Machado, a *ComicStion*, “foi a revista mais presente nas bancas de quadrinhos maranhenses chegando ao número 8 da revista”. (CANAL DO ZILSON COSTA, 2012).

Os Quadrinistas Tony Machado e Zilson Costa (Zeck) contam que a criação de seus personagens como o “visagem” e o “homem-caveira” para a *ComicStion*, carregavam moldes dos quadrinhos americanos, representado nos uniformes que os personagens usavam, (o próprio nome da revista também já demonstra isso).

Por outro lado, esses quadrinistas se preocuparam em fazer quadrinhos que pudessem trazer elementos da cultura local, ao utilizarem como pano de fundo as lendas urbanas. Segundo Machado, a cidade de São Luís é “cheia de mistérios”, e isso favorecia o enredo da história.

A imagem 3 abaixo ilustra a revista *ComicStation* de nº 4 de Ricalle Sullivan, Tony Machado e Zeck.

Imagem 3: ilustração da revista ComicStation de nº 4



Fonte: <https://quadrinhosemgeral.blogspot.com/2021/12/quadrinhos-maranhenses-comicstation-1-4.htm>

É notório que os quadrinhos brasileiros, e também os maranhenses tiveram muita influência dos quadrinhos estadunidenses que traziam os super-heróis, mas também houve muito interesse nos quadrinhos europeus pelos quadrinistas do Maranhão nesse período. Segundo eles, os quadrinhos europeus possibilitaram uma visão bem mais ampla e interessante de ideias e criatividade.

Nicácio lembra que a referência dos quadrinhos europeus serviu de base de inspiração para os quadrinistas maranhenses. Em um determinado trecho do documentário *Quadrinhos produzidos no Maranhão* ele diz: “essa liberdade criativa que os quadrinhos europeus faziam, é que fez com que a gente bebesse dessa fonte e quisemos fazer isso, mas queríamos também fazer com referenciais locais”. (CANAL DO ZILSON COSTA, 2012).

Essas referências vão levar quadrinistas como Iramir Araújo, Beto Nicácio e Freire a se interessar em retratar temas da história do Maranhão em criações como *Balaiada - a Guerra do Maranhão*, *Corpo de Delito*, *A Jurujuba - A Fundação da Cidade de São*, *A lenda da carruagem encantada de Ana Jansen*, entre outras.

Na live, *Além dos quadrinhos*, apresentada no Canal Literatura Maranhense em 2021, o historiador, roteirista e professor Iramir Araújo discute o seu olhar a respeito dos quadrinhos e enfatiza a amplitude que envolve as HQs. O roteirista comenta que a ideia inicial dessa empreitada surgiu com a comemoração dos 170 anos da Balaiada em 2008, e a partir de suas pesquisas sobre a Revista *Flexa*, publicada no Maranhão no final do século XIX, mais exato em 1879, por João Affonso Nascimento com a colaboração de Aluísio de Azevedo.

Araújo comenta que por meio de seus estudos conseguiu encontrar na revista *Flexa* elementos dos quadrinhos. Nas palavras de Araújo, “a revista *Flexa* aqui no Maranhão trouxe as histórias em quadrinhos, assim como a revista ilustrada do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini fazia no Rio de Janeiro”. (CANAL LITERATURA MARANHENSE, 2021).

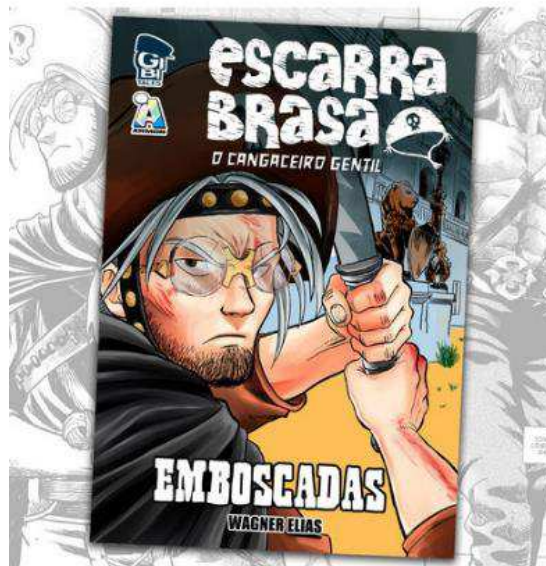
Não cabe aqui entrar no mérito da origem dos quadrinhos como se observa em muitos trabalhos já debatidos. Como lembra Groensteen (2015, p. 22), “buscar a essência dos quadrinhos é ter a certeza de encontrar não escassez, mas uma profusão de respostas”. Então, seguir por esse caminho, há grandes chances de encontrar respostas que tendem a lugar nenhum.

Voltando para as criações iniciais desses quadrinistas, é perceptível que elas serviram para influenciar uma nova geração de quadrinistas maranhenses. Assim, nos anos 2000 surge o grupo *Gibitales* composto por Rafa Santos e Wagner Elias. Santos comenta que as inspirações surgiram com a *ComicStation*.

Os quadrinhos intitulados *Escarra Brasa - O cangaceiro gentil* e *Tobias Salazar: o detetive baixa renda* são exemplos de criações dessa dupla de quadrinistas. Wagner Elias e Rafa Santos construíram enredos ambientados em locais de São Luís.

As imagens 4 e 6 abaixo ilustram os novos quadrinhos maranhenses:

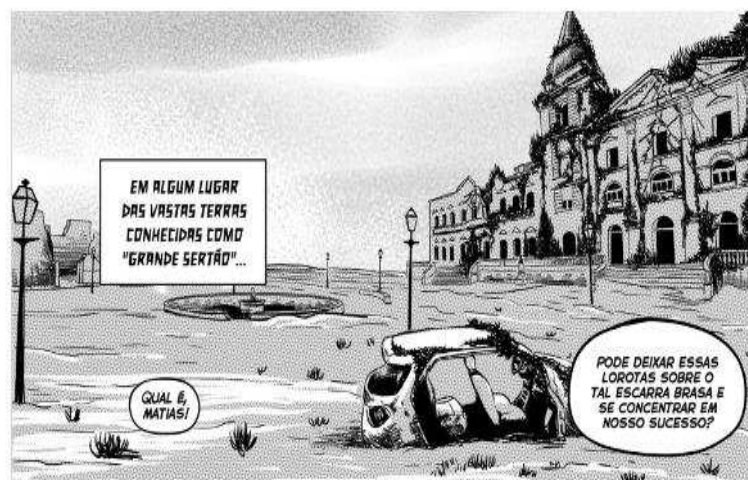
Imagem 4: ilustração do quadrinho “Escarra Brasa: o cangaceiro gentil” (2022)



Fonte: www.estudioarmon.iluria.com/pd-924b90-escarra-brasa-

O quadrinho *Escarra Brasa: o cangaceiro gentil*, retrata a capital maranhense em um futuro pós-apocalíptico onde um lendário cangaceiro tenta achar a cura para o seu mal. A HQ traz cenários que representam locais do centro histórico de São Luís, como ilustra a imagem 5 abaixo.

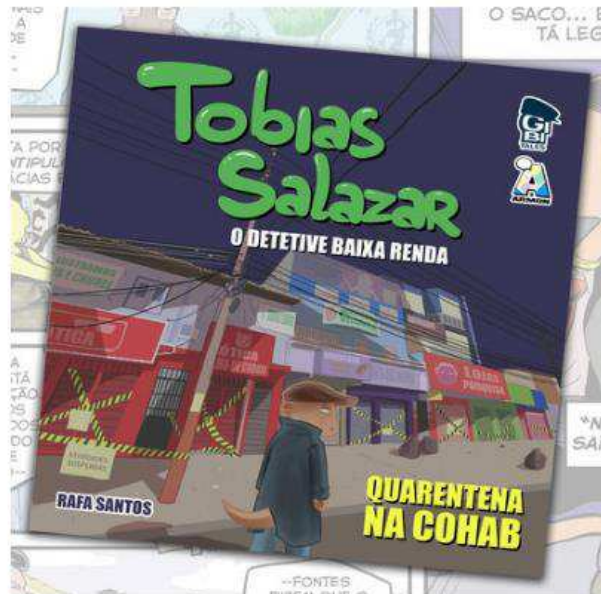
Imagem 5: Praça da Mãe d’Água e Catedral da Sé, na São Luís pós-apocalíptica de “Escarra Brasa”



Fonte: <https://g1.globo.com/ma/maranhao/vem-ver-pequeno/noticia/2021/12/26/quadrinistas-criam-historias-em-sao-luis-pos-apocaliptica-e-misterio-com-goncalves-dias-confira.ghtml>

O quadrinho Tobias Salazar traz como personagem principal um lagarto que desvenda mistérios por São Luís de uma forma bem humorada.

Imagem 6: ilustração do quadrinho “Tobias Salazar: o detetive baixa renda” (2022)



www.estudioarmon.iluria.com/pd-924b90-escarra-brasa-emboscadas.html

Nos trechos retirados do portal G1 Maranhão, Wagner Elias, coautor da obra, diz o seguinte:

Eu criei o Escarra Brasa há uns 10 anos. Eu queria fazer um personagem genuinamente brasileiro e que tivesse uma característica marcante como o *Luffy de One Piece*⁵ (grifo meu). Daí pedi ao Rafa pra fazer o roteiro. Fizemos um capítulo piloto que foi vencedor do prêmio Brazil Manga Awards e publicado pela editora JBC em um almanaque dividindo espaço com outras obras, mas sempre foi nossa vontade fazer um livro exclusivo do Escarra brasa. (G1 MA, 2021).

Sobre o quadrinho *Tobias Salazar* Wagner Elias comenta:

O Tobias nasceu da minha vontade de criar uma história que referenciasse nossa cidade e os costumes locais. Isso não é uma coisa inédita porque me inspirei em outros artistas locais que já fizeram isso. Por exemplo, o Zilson é um quadrinista local que até desenha para editoras gringas, mas já criou super heróis e histórias que se passam em São Luís (seu fanzine do "homem-caveira"). Tem também o Tony Machado que é outro nome desse cenário de quadrinhos autorais independentes que criou o "Visagem" (um herói estilo spawn/Batman que lida com o sobrenatural nas redondezas do Centro Histórico). Um das inspirações também é a dupla das antigas, Iramir e Beto Nicácio, que criaram décadas atrás a história policial "corpo de delito" sobre um detetive casca grossa resolvendo casos na cidade. (G1 MA, 2021).

⁵ Luffy é um personagem de anime e mangá

As declarações desses quadrinistas demonstram o interesse em fazer quadrinhos que juntam elementos da cultura local com as referências trazidas dos quadrinhos americanos, europeus e japoneses com o sentido de carregar em suas criações uma certa brasilidade.

Assim, com seus traços e ideias podem chamar a atenção de novos adeptos e incentivar um número maior de leitores de quadrinhos, com o propósito de valorizar a história e a cultura local, e também os criadores de quadrinhos maranhenses. Além de fomentar o mercado de quadrinhos regionais.

1.3 Inserção das HQs no ensino

Quanto ao processo de inserção dos quadrinhos no ensino, as HQs, de renegadas passaram a ser consideradas, assim, como a Literatura e o Cinema, uma forma de arte. “E a Historiografia e o ensino de História viram-nas como promissoras fontes de pesquisa para os estudos das mentalidades, comportamentos, cotidianos, resistências” etc. (TAMANINI; COSTA, 2020, p. 5).

Tamanini e Costa (2020) explicam que o grande número de adaptações de personagens dos quadrinhos para o cinema foi muito expressivo após o ano 2000.

Com o advento das modernas tecnologias de computação gráfica, foi possível reproduzir, com maior realismo, as façanhas dos super-heróis nas telonas, por exemplo. No Brasil, incentivadas por programas governamentais de apoio à leitura, editoras como Nemo e Autêntica começaram a publicar os clássicos da Literatura no formato de HQs. (TAMANINI; COSTA, 2020, p.5).

As novas tecnologias com certeza influenciaram nas diversas modalidades de ensino. As editoras com incentivo do governo têm distribuído uma variedade de HQs nas escolas públicas como alternativas que incentivem a aprendizagem. Visto que a presença dos quadrinhos nos vestibulares “levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor”. (RAMOS, 2009, p.13).

O estímulo do governo para que os quadrinhos fossem usados no processo de ensino-aprendizagem, teve maior expressão com o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), criado em 1997, desde então as bibliotecas de escolas públicas, tiveram um número significativo de exemplares de HQs com temas interdisciplinares envolvendo as áreas da História, Arte, Literatura, entre outras.

Assim as HQs deixaram de ser vistas apenas para crianças, e passaram a ser entendidas não só como uma forma de entretenimento, mas também como transmissão de saberes que podem atingir diferentes públicos e faixas etárias, inclusive com o surgimento de novas formas de quadrinhos como as *graphic novels*⁶.

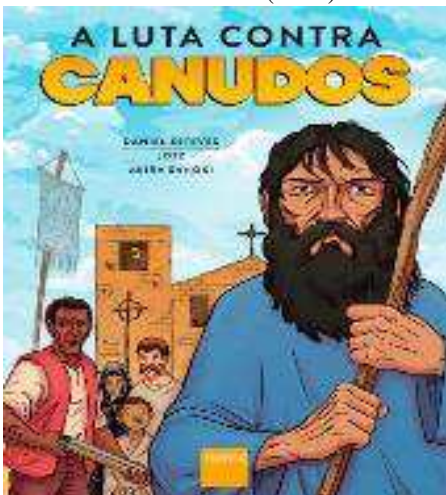
Segundo Vergueiro (2017), o crescimento das *graphic novels* permitiu a utilização da linguagem dos quadrinhos para a exploração de diversos temas que antes eram tratados marginalmente. Isso levou a novos olhares e ao crescimento de pesquisas e trabalhos que desconstruíram as ideias pejorativas e preconcebidas a respeito dos quadrinhos, vistos apenas como narrativas ficcionais e de pouca complexidade.

Por causa disso, diversos autores se preocuparam no assunto e publicaram diversos trabalhos em livros, artigos e dissertações, com o intuito de divulgar o potencial dos quadrinhos na educação, trazendo o reconhecimento e valorização das HQs como fonte de conhecimento nas mais diversas áreas.

Hoje há universidades de referência que possuem núcleos de estudos sobre quadrinhos, como é o caso da Universidade de São Paulo, com o núcleo NPHQ – Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos, coordenado pelo Professor Doutor Waldomiro Vergueiro.

Um exemplo de HQ que faz parte do acervo da biblioteca escolar está ilustrado na imagem 7:

Imagem 7: ilustração da HQ *A luta contra Canudos* (2014)



Fonte: <https://revoltacanudos.blogspot.com/2014/09/hq-luta-contracanudos.html>

Imagem 8: Biblioteca da escola Santa Teresa em 2022



Fonte: Arquivo pessoal

⁶ A definição de "graphic novel" foi popularizada por Will Eisner depois de aparecer na capa de sua obra, *A Contract with God (Um Contrato com Deus)* publicada em 1978, um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas ordinárias no mundo real. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_g%C3%A1fico.

Na biblioteca da escola Santa Teresa, onde realizei o estágio obrigatório do ensino médio do curso de História, notou-se diversas obras em HQ, entre as quais destaco, na imagem 7 acima, a ilustração da HQ “*A Luta contra Canudos*” de autoria de Daniel Esteves (roteiro) e Jozz e Akira Sanoki (arte) publicada pela Editora Nemo no ano de 2014. A HQ destacada trata da guerra de Canudos, importante acontecimento da História do Brasil.

Aproveitar esse recurso disponível nas bibliotecas das escolas é mais uma forma de enriquecer o aprendizado do aluno. Os professores (as) ao trabalhar com os quadrinhos em sala de aula poderão instigar os alunos na aprendizagem da História, provocando nestes a problematização a partir do conteúdo que os quadrinhos podem apresentar.

As orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatizam a valorização da leitura das fontes históricas em suas diferentes linguagens. O termo “atitude historiadora” destacado no texto da BNCC (2017) incentiva os sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem (professores e alunos) a exercerem em suas práticas a problematização sobre o conhecimento histórico nas mais diferentes linguagens.

Nessa perspectiva, acredita-se que o uso das HQs como possibilidade pedagógica no ensino de História seja um instrumento fundamental no desenvolvimento da “aprendizagem significativa”⁷ que, segundo Moreira (1999), “ocorre quando a nova informação se ancora em *conceitos ou proposições relevantes*, preexistentes na estrutura cognitiva do aprendiz”. (MOREIRA, 1999, p. 153, grifos do autor). Moreira em “*Teorias de Aprendizagem*” explica melhor o conceito de “aprendizagem significativa” da teoria de Ausubel⁸:

Para Ausubel, aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto especificamente relevante da estrutura do conhecimento do indivíduo, ou seja, este processo envolve a interação da nova informação com uma estrutura de conhecimento específica, a qual Ausubel define como *conceito subsunçor*⁹, ou simplesmente *subsunçor* existente na estrutura cognitiva do indivíduo. (MOREIRA, 199, p. 153).

[...] a essência do processo de aprendizagem significativa é que ideias simbolicamente expressas sejam relacionadas de maneira substantiva (não-litera) e não arbitrária ao que o aprendiz já sabe, ou seja, a algum aspecto de sua estrutura cognitiva especificamente relevante para a aprendizagem dessas ideias. Este aspecto especificamente relevante pode ser por exemplo uma imagem, um símbolo, um conceito, uma proposição já significativos. (MOREIRA, 199, p. 155-156).

⁷ “Aprendizagem significativa” é o conceito central da teoria de aprendizagem de David Ausubel.

⁸ Ausubel, foi professor Emérito da Universidade de Columbia em Nova Iorque e dedicou a sua carreira acadêmica à psicologia educacional.

⁹ Moreira (1999) destaca que a palavra “subsunçor” da teoria de aprendizagem de Ausubel, não existe em português. Seria mais ou menos equivalente a inseridor, facilitador ou subordinador. Uma maneira de aporuguesar a palavra inglesa, “subsumer”.

Tomando como base os conhecimentos prévios dos alunos como nos orienta Ausubel, considera-se que a inserção dos quadrinhos no ensino de História pode ajudar a incorporar conhecimentos e também pode auxiliar na superação de dificuldades encontradas no processo de ensino e aprendizagem. Visto que a relação cultural e de afinidade que os jovens têm com os quadrinhos é notável, pois eles já nascem e se encontram nesse contexto. “E a mensagem visual para ser bem recebida, supõe a existência desse contexto”. (CAGNIN, 1975, p.16).

De acordo com Vergueiro (2009), as HQs apresentam uma interação contínua entre as linguagens verbal e não verbal, o que permite em tempo real a compreensão clara da mensagem em sua plenitude, permitindo uma comunicação rápida entre a narrativa quadrinhística e o leitor, proporcionando uma aprendizagem significativa e enriquecedora do conteúdo apresentado.

Segundo Cagnin (1975), as Histórias em Quadrinhos podem ser vistas nas seguintes perspectivas: *Literárias*: as HQs como um fenômeno paralelo aos estudos tradicionais; *Históricas*: a linguagem gráfica sempre acompanhou o homem, desde quando deixou impressas suas mãos nas paredes das grutas¹⁰; *Sociológicas*: a influência sobre a sociedade e a orientação ideológica que exerce ou que pode exercer; *Didáticas*: a adequação das histórias em quadrinhos ao mundo lúdico; o enriquecimento da realidade; *Estético-psicológicas*: produz mais eficazmente a emoção; *Publicitárias*: a necessidade de persuadir, de criar imagem do produto por meio de instrumentos eficazes.

No que tange a perspectiva didática, especificamente, o uso adequado das HQs em sala de aula pode ser um excelente meio de transmissão de conhecimento, capaz de promover a interação e o diálogo entre professor e aluno nas aulas de História.

Fronza (2016) em seu artigo “As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos” levanta dados relevantes de sua investigação, estruturada nas relações entre a cultura jovem, as histórias em quadrinhos e a “cultura histórica”¹¹ de uma sociedade.

A análise de Fronza em relação aos sujeitos envolvidos e as narrativas gráficas apontam, pressupostos metodológicos que permitem uma aprendizagem significativa do conhecimento histórico:

¹⁰ Nesse ponto há de se questionar Cagnin pelo viés anacrônico e evolucionista.

¹¹ De acordo com Fronza (2016), “cultura histórica” é um conceito desenvolvido por Jörn Rüsen, segundo o qual “é a expressão da memória histórica de uma comunidade”.

O primeiro pressuposto, que o professor historiador precisa ter claro, é que sua intervenção pedagógica na aula de História necessita respeitar a estrutura narrativa e conceitos próprios à natureza desses artefatos culturais. Valorizar a empatia que os quadrinhos causam nos jovens em relação ao conhecimento histórico é fundamental. (FRONZA, 2016, p. 51).

Os resultados que Fronza apresenta em seu trabalho de investigação relativos à aprendizagem histórica proporcionam a compreensão de que as HQs, enquanto narrativas históricas ou ficcionais, permitem aos jovens as formas de subjetividades construídas em suas experiências culturais e a relação com o meio escolar.

Assim, percebe-se na prática que “a cultura juvenil fornece critérios estéticos e cognitivos para que sejam avaliados os modos como esses sujeitos apropriam-se das experiências do passado e quais os valores que eles utilizam para selecioná-las e significá-las”. (FRONZA, 2016, p. 68).

Freire (1996, p. 47) nos lembra que “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Nessa perspectiva, cabe aos professores (as) a necessidade de conhecer e respeitar os saberes que os alunos possuem ao chegarem na instituição escolar.

Diante dessas considerações, as narrativas gráficas como formas de representação de um determinado acontecimento histórico podem desenvolver no aluno uma capacidade rememorativa da consciência histórica. Pois, ao aproveitar os saberes dos educandos, o ensino dos conteúdos no ambiente escolar ganha um sentido maior, ao relacionar a cultura do aluno.

2. POSSIBILIDADES E USOS DAS HQS NO ENSINO DE HISTÓRIA

A partir da década de 1970, a Nova História ampliou os temas de abordagens e objetos historiográficos. A influência dessa corrente historiográfica favoreceu a expansão das pesquisas que abordam a narrativa visual. Além do saber acadêmico, as fontes visuais também se constituíram como elementos importantes na construção de conhecimentos na cultura escolar. Assim, no início do século XXI, outras linguagens e materiais didáticos começaram a ser empregados de forma mais sistemática e a integrar as propostas curriculares da área de História.

Com base nos estudos realizados percebe-se que nos últimos anos uma das principais discussões no campo do ensino de História é a do uso de diferentes linguagens na sala de aula. Dessa maneira, observa-se que o fazer docente é repleto de possibilidades que permitem aos professores (as), promoverem em sala de aula o desenvolvimento da aprendizagem.

A fotografia, a música, o filme, os objetos de cultura material, os acervos de museu, os jogos virtuais, a literatura, as HQs dentre outras, compõem uma vasta opção de linguagens ou fontes que permitem, a partir da orientação docente e do agir discente, a problematização de temas variados que favorecem a construção do conhecimento histórico.

2.1 BNCC: uso de diferentes linguagens na área específica de História

Com a reforma do ensino médio houve a redução dos conteúdos disciplinares na área de Ciências Humanas, especificamente na disciplina de História. Levando em consideração essas mudanças na educação, é necessário, cada vez mais, pensar em formas e meios alternativos que proporcionem um envolvimento maior dos alunos aos conteúdos de História.

Além desses fatores, há a percepção de outros também muito persistentes no ambiente escolar, vale destacar a leitura deficiente dos alunos tanto em textos verbais e não verbais e o desinteresse ou mesmo apatia nas aulas de História. “A deficiência de leitura tanto de textos narrativos quanto de imagens por parte dos estudantes é, sem dúvida, um problema nas nossas escolas”. (AZEVEDO; LIMA, 2011, p. 64).

Partindo dessas problemáticas, em *Leitura e Compreensão do Mundo na Educação Básica: o Ensino de História e a utilização de diferentes linguagens em sala de aula*, Azevedo

e Lima (2011) mencionam que as Histórias em Quadrinhos (HQs) são uma linguagem capaz de articular leitura textual e visual, possível de uso em sala de aula.

Hoje, realmente, é comum encontrarmos livros didáticos de História que utilizam HQs tanto na narrativa textual dos capítulos quanto nas atividades propostas. No Brasil, na década de 1990, principalmente devido às avaliações do Ministério da Educação por intermédio do Programa Nacional de Avaliação dos Livros Didáticos (PNLD), muitos autores passaram a diversificar os tipos de linguagens em seus livros. Entre esses tipos, a linguagem dos quadrinhos aparece [...]. (AZEVEDO; LIMA, 2011, p. 65 e 66).

Sobre o que apontam Azevedo e Lima (2011), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), na versão de março de 2017, destaca a necessidade de diversificar os métodos de ensino e o conhecimento das linguagens contemporâneas na educação básica. O item II, do artigo 3º, traz que o ensino será ministrado com base no seguinte princípio: II - Liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber. (BRASIL, 2017, p. 09).

Além da LDB, há também outro documento importante que orienta as propostas pedagógicas na educação básica brasileira. Se trata da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) regida por normas que definem um conjunto de “aprendizagens essenciais” que, articuladas nos termos da LDB/96, propõem competências para a educação básica para fins pedagógicos que possibilite a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a formação de atitudes e valores.

O texto da BNCC propõe 10 competências gerais da educação básica e 7 competências específicas de História para o ensino fundamental. Entre estas competências destacam-se a competência geral 3 e a específica 4, na ordem mencionada:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BRASIL, 2017, p. 9).

Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito. (BRASIL, 2017, p. 402)

No que tange a área específica de História no ensino fundamental, a BNCC destaca o seguinte: “Para se pensar o ensino de História, é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documentos (escritos, iconográficos, materiais, imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais que os geraram”. (BRASIL, 2017, p. 398).

Seguindo o que aponta os textos da BNCC, Vilela em *A Utilização dos Quadrinhos no Ensino de História: avanços, desafios e limites*, reforça que: “As HQs como qualquer produção cultural possuem historicidade” (VILELA, 2012, p. 90).

Dessa maneira, a associação dos quadrinhos no ensino de História, podem mobilizar a compreensão do passado histórico, na medida que a linguagem gráfica sequencial traga uma articulação entre a coerência semântica e a coerência plástica, onde os elementos figurativos e representados tragam sentidos ao leitor.

Vale dizer que não existe uma regra ou fórmula exata para a utilização dos quadrinhos no processo educacional. Depende da forma como essa ferramenta é vista ou entendida e de como os objetivos de trabalho são previamente traçados pelo docente, para que haja um bom aproveitamento, no sentido de atingir o objetivo da aprendizagem.

É importante destacar que os quadrinhos ao serem utilizados como recurso didático de aprendizagem, deve-se levar em consideração: a comunicação, o entendimento básico da linguagem e a análise crítica, com base nos métodos pedagógicos aplicados pelos professores e professoras.

2.2 Experiência com quadrinhos em sala de aula

Muitos autores defendem que os quadrinhos permitem a possibilidade de novas metodologias na aprendizagem, auxiliando o professor e a professora na abordagem dos conteúdos a serem ensinados. Luyten (2011), em *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem* menciona que:

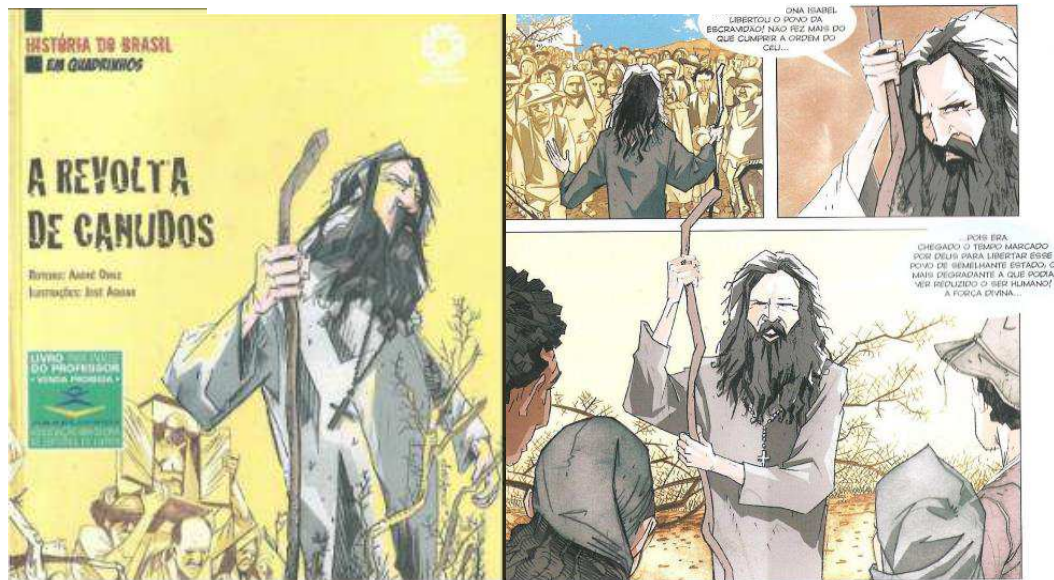
No plano pedagógico, os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante. (LUYTEN, 2011, p. 6).

Luyten (2011) ainda destaca que as Histórias em Quadrinhos envolvem os alunos num formato literário que eles conhecem e se identificam. Pensando nisso, foi realizada uma atividade em sala de aula por meio do uso dos quadrinhos, durante o projeto do PIBID de História do qual participei¹².

¹²O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem por intenção integrar as secretarias estaduais e municipais de educação e as universidades públicas, a favor da melhoria do ensino nas escolas públicas. Por meio do subprojeto PIBID-UEMA, “*Promovendo a integração entre o ensino superior e a educação básica*”

Na elaboração da atividade do projeto, o grupo do PIBID composto por três integrantes, entre os quais fui uma das participantes, utilizou em sala de aula a HQ da coleção *História do Brasil em Quadrinhos*, apresentada na imagem 9 abaixo, que narra a revolta de Canudos. A atividade teve o propósito de incentivar a interação dos alunos nas aulas de história.

Imagem 9: HQ - A Revolta de Canudos



Fonte: <https://www.mateuaticapremio.com.br/ guerra-de-canudos-em-quadrinhos/>

O objetivo da atividade foi apresentar aos alunos do 9º ano do ensino fundamental, a partir da leitura da HQ, elementos que pudessem ampliar os conhecimentos sobre os conflitos que ocorreram nas primeiras décadas da República, como o movimento de Canudos, visto que o livro didático da escola tratava essa temática em apenas, pouquíssimos parágrafos.

A atividade com a HQ seguiu primeiramente com a explanação do conteúdo que tratava a guerra de Canudos. Em seguida, foi disponibilizada para os alunos a HQ no formato digital. A partir da explanação do tema e da leitura do quadrinho os alunos conseguiram responder as questões da atividade e produziram suas próprias histórias em quadrinhos. Nessa experiência foi valorizada a criatividade e a reflexão interpretativa dos estudantes sobre o conteúdo trabalhado com o auxílio dos quadrinhos.

foi proporcionado aos graduandos de licenciatura do curso de História realizarem atividades pedagógicas em escolas públicas visando uma articulação entre teoria e prática e a aproximação dos graduandos com a realidade escolar. Assim, foi possível realizar atividades didáticas com o quadrinho “*A Revolta de Canudos*” de André Diniz na tentativa de aprimorar a aprendizagem da história de Canudos em sala de aula.

A recepção dos alunos com a história em quadrinhos foi bastante positiva, foi observado o interesse na linguagem, o que ajudou na execução da atividade. Os alunos conseguiram desenvolver a imaginação interpretativa com a produção dos quadrinhos relacionando os conhecimentos adquiridos com a leitura da HQ, conseguiram demonstrar elementos essenciais da Revolta de Canudos a partir de suas interpretações. A imagem 10 demonstra exemplos da atividade desenvolvida pelos alunos.

Imagem 10: Representação dos quadrinhos produzido pelos alunos A e B do 9º ano



Fonte: arquivo próprio

A imagem 10 acima ilustra os quadrinhos produzidos pelos alunos. Nos quadrinhos produzidos destaca-se a percepção dos alunos ao retratar a força do exército com o suporte das armas sobre a população carente de Canudos. O aluno por meio dos traços desenhados consegue representar de forma expressiva o líder do movimento de Canudos, Antônio Conselheiro.

Por meio das expressões marcantes do rosto, o aluno consegue demonstrar o estado mortífero de Antônio Conselheiro. Nesse aspecto é o próprio aluno-leitor que dá sentido às imagens, por meio dos traços e expressões que podem transmitir uma resposta emocional ao leitor.

Como demonstra a imagem 10 acima, os alunos por meio de suas liberdades criativas, conseguiram narrar aspectos da história de Canudos em suas criações. Destacaram os personagens e suas ações. Os alunos fizeram um recorte temporal da época, destacando o espaço geográfico da Revolta de Canudos com mapas.

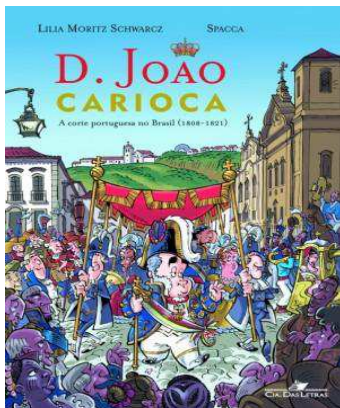
A utilização das HQs no ensino de História desenvolve habilidades no aluno. Segundo Silva (2016, p. 148) “permitem o desenvolvimento das potencialidades criativas do aluno e sua aproximação ao conhecimento histórico, tido muitas vezes como algo distante, restrito aos livros”.

2.3 Exemplos de algumas HQs que abordam temas históricos

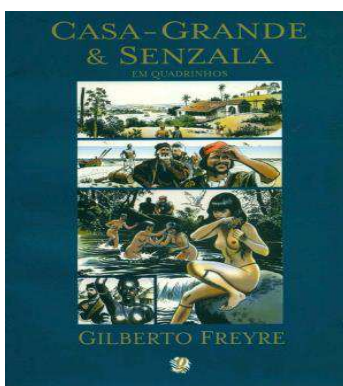
Diversos autores já demonstraram as potencialidades dos quadrinhos no aprendizado das mais diversas áreas do conhecimento. Especificamente, ao tratar de temas históricos, historiadores bastante conhecidos como Lilia Schwarcz, André Toral, e tantos outros autores, que se utilizaram da história, da literatura, da arte e da ficção para retratar eventos da História do Brasil trazendo características próprias da sociedade política, econômica e social na linguagem dos quadrinhos, com o propósito de instigar cada vez mais o leitor e o alunado no aprendizado da História.

Um exemplo é *Cumbe*, lançada em 2014 pelo brasileiro Marcelo D’Saete, uma HQ que aborda o período colonial no Brasil e ilustra a trajetória de luta dos negros escravizados. O quadrinho foi inspirado em pesquisas do autor, que buscou mostrar as tensões de uma sociedade pautada na violência. Seu trabalho foi premiado com o *Eisner Awards* em 2018, um prêmio de grande importância na categoria dos quadrinhos.

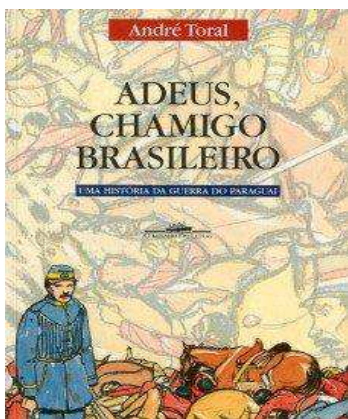
O quadro abaixo apresenta algumas HQs que tratam de temas históricos.



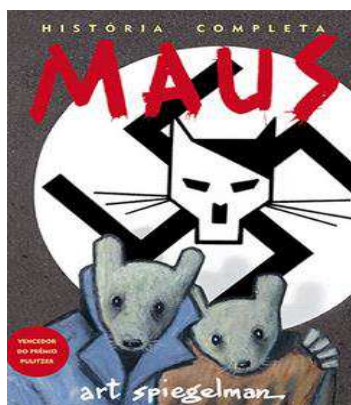
O cartunista Spacca e a historiadora Lilia Moritz Schwarcz recontam o período joanino da colônia brasileira usando a linguagem dos quadrinhos. A HQ *D. João carioca* foi elaborada a partir de extensa pesquisa, não só documental e historiográfica, como fielmente pautada na iconografia da época. Evidenciando as características dos personagens, cenários e vestimentas.



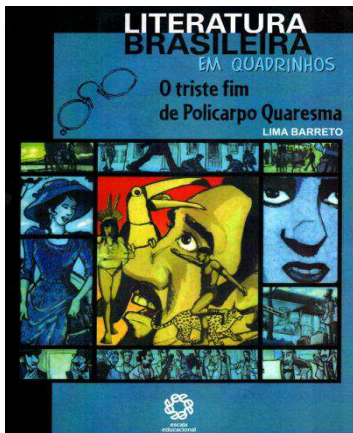
Casa-grande & senzala teve sua primeira versão quadrinizada, publicada em 1981. Gilberto Freyre fez adaptação extraindo da obra original o essencial para abordar as contribuições portuguesas, indígenas e africanas na formação do povo brasileiro. Nessa edição de 2005 os desenhos, originalmente em preto e branco, foram coloridos.



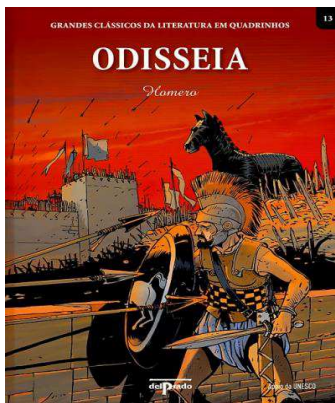
A HQ *Adeus, chamigo brasileiro* traz o contexto da Guerra do Paraguai, mostrado em detalhes. Como os nordestinos eram “convocados” para o combate (ou iam ou morriam nas mãos dos policiais); mortes em batalhas sangrentas; e aliança entre dois sobreviventes inimigos – um brasileiro e um paraguaio -, para que ambos pudessem sobreviver. Nesse álbum, André Toral mostra como esse evento mudou drasticamente a vida de várias pessoas.



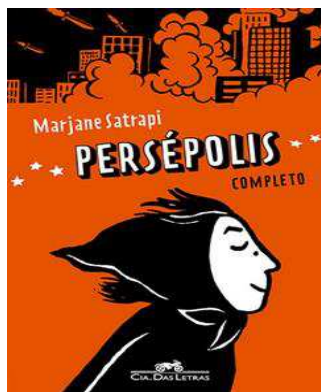
Nesse quadrinho *Maus* os judeus são representados como ratos e nazistas como gatos. Com essa alegoria, o cartunista Art Spiegelman faz retratos a partir de relatos reais de seu pai, um judeu polonês que sobreviveu ao Holocausto. Em suas páginas, *Maus* traz as nuances da guerra e as marcas que atravessam gerações. A HQ ganhou prêmio Pulitzer, e permanece atual na linguagem e nas ilustrações, ensinando sobre a história do holocausto.



A HQ *O triste fim de Policarpo Quaresma* é a versão em quadrinhos do romance homônimo. Fala de Policarpo Quaresma, um funcionário público que pretende valorizar a cultura do país. A história se inicia em fins do século XIX, e tem como espaço a cidade do Rio de Janeiro. Uma das ações de Quaresma é propor ao ministro o reconhecimento da língua tupi como língua nacional. Para Policarpo Quaresma, os índios são os verdadeiros brasileiros.



A HQ *Odisseia* trata do retorno de Ulisses-Odisseus para seu palácio, em Ítaca, 20 anos após sua partida para a guerra de Tróia. Quando Odisseus retorna precisa enfrentar um derradeiro desafio, pois sua casa foi ocupada por príncipes pretendentes à mão da rainha Penélope, sua mulher. Eles passam o dia comendo e bebendo, consumindo as riquezas de Ulisses e de seu filho Telêmaco e cobiçando Penélope.



Marjane Satrapi vivenciou fatos históricos que transformaram o Irã em uma república islâmica teocrática, que foi registrada na *graphic novel Persépolis*. O pano de fundo é a Revolução Iraniana em 1979. A narrativa de Marjane usa todos os elementos dos quadrinhos e um texto divertido, extremamente didático, abordando também temas como adolescência, relacionamentos e ideologias.

A maior parte das HQs apresentadas no quadro acima falam de temas históricos, especialmente da história brasileira, algumas trazem a interdisciplinaridade entre a História e a Literatura. Vale enfatizar que o trabalho com as HQ no ensino precisa ser previamente planejado com objetivos que implicam no aprimoramento da aprendizagem histórica. Além disso, é necessário ter pelo menos um conhecimento básico da linguagem dos quadrinhos e se atentar para a faixa etária adequada.

3 ANÁLISE DA OBRA QUADRINHÍSTICA *BALAIADA: A GUERRA DO MARANHÃO* E AS PERSPECTIVAS NO ENSINO DA HISTÓRIA

No capítulo anterior foi exposto, mediante bases teóricas, argumentos que defendem as potencialidades das HQs no processo educativo. Segue agora, particularmente neste capítulo, uma descrição da análise exploratória da HQ intitulada *Balaiada: a Guerra do Maranhão*, de Iramir Araújo (roteirista), Beto Nicácio e Ronilson Freire (ilustradores), em sua segunda edição, lançada pela Editora Dupla, no ano de 2018, com o apoio da Secretaria de Educação do Estado do Maranhão.

Ao analisar determinado objeto ou fonte, o historiador/professor deve estar atento às influências do tempo que poderão ser encontradas em suas análises como ideologias, intenções e anacronismos. Lembrando que muitas das vezes há uma grande distância entre o tempo em que o objeto/fonte foi construído e o fato ocorrido.

Assim, o contexto em que a HQ foi construída não se insere naquele contexto. Os autores ao se debruçarem na narrativa tiveram suas intenções, pensamentos, motivações e ideais políticos. Esses aspectos podem ser perceptíveis a partir de um olhar crítico sobre o objeto/fonte analisado.

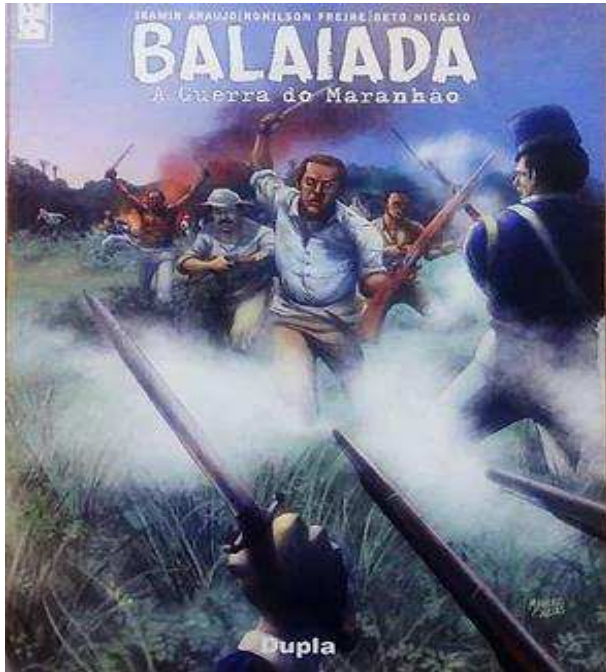
Para Túlio Vilela uma revista em quadrinhos pode ser considerada um artefato cultural e pode ser objeto de investigação arqueológica e historiográfica, podendo ser analisada tanto por suas características como objeto quanto pelo seu conteúdo.

Poderíamos analisá-la tanto por suas características como objeto (o tipo de papel em que foi impresso, o estado de preservação, a técnica de impressão que foi utilizada, se as páginas estão grampeadas ou coladas, com a lombada quadrada etc.) quanto poderíamos analisá-la pelo seu conteúdo. Faríamos em relação ao seu conteúdo, as mesmas perguntas básicas que faríamos em relação a qualquer outro documento ou fonte histórica. Quem o produziu? Quando? Onde? Como? Com qual finalidade? A quem se destinava? (VILELA, 2012, p. 90).

Nessa linha de pensamento segue, Douglas Mota Xavier de Lima, Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense, em seu artigo *Histórias em quadrinhos e ensino de História*, menciona que a obra quadrinhística “reforça a necessidade de problematizarmos as HQs como produto de seu tempo, isto é, de o ensino de História levar em consideração a historicidade do discurso presente na HQ” (LIMA, 2017, p. 161).

Tomando como base os pressupostos de Vilela e Lima, a HQ foi analisada tanto quanto pelas suas características como objeto, quanto pelo seu conteúdo histórico, fazendo uma relação com a historiografia e o discurso representado na HQ com possibilidades didáticas.

Imagem 11 – ilustração da 2ª edição da HQ, A Balaiada: a Guerra do Maranhão



Roteiro: Iramir Araújo

Arte: Beto Nicácio e Ronilson Freire

Páginas: 84

Formato: 17 x 24cm

Acabamento: capa cartonada e papel de qualidade.

Cores: arte em cores na capa e preto e branco nas páginas.

A imagem 11 ilustra a 2ª edição da HQ *A Balaiada: a Guerra do Maranhão*, ao lado dela consta sua autoria e suas características. A HQ retrata a revolta da Balaiada que ocorreu no Maranhão e nas províncias vizinhas do Piauí e Ceará, entre os anos de 1838 e 1841. Por meio de pesquisas bibliográficas e da arte gráfica, os autores se empenharam em retratar esse acontecimento.

Sobre os autores da HQ:

Iramir Alves Araújo é historiador de formação, mestre em História Social pela Universidade Federal do Maranhão, escritor, roteirista e editor. Além da *‘Balaiada - a Guerra do Maranhão’* publicou outras obras em quadrinhos entre as quais: *‘Corpo de Delito’*- Quadrinhos policiais inspirados na crônica policial de São Luís, *‘A Jurujuba - A Fundação da Cidade de São Luís’*, *‘Jurados de morte’*, *‘O Mulato’*, que é uma adaptação em quadrinhos da obra de Aluísio Azevedo, *‘A Flecha, a Pedra e a Pena’* sobre a primeira revista ilustrada do Maranhão, editada pelo jornalista João Afonso do Nascimento, *‘Úrsula – uma história em Quadrinhos’*, entre outras.

Beto Nicácio é ilustrador, educador e publicitário, publicou tiras diárias no jornal *‘O Estado do Maranhão’*, publicou a revista em quadrinhos *‘A lenda da carruagem encantada de Ana Jansen’*, projeto contemplado no Programa de cultura 2006, além de vários outros trabalhos.

Ronilson Freire é ilustrador, e também publicou tiras diárias no jornal “*O Estado do Maranhão*”, e ilustrações em livros infantis, além de vários outros trabalhos em parceria com Arújo e Nicácio. Em 2000 publicou “Metal Pesado”, em 2007 começou a produzir profissionalmente para o mercado norte americano.

Na live, *Além dos quadrinhos*, Araújo comenta sobre a motivação que o levou a se debruçar nesse trabalho. Em suas palavras:

Fui motivado pelo fato de que no ensino médio eu não tive história do Maranhão, eu nunca havia estudado história do Maranhão até chegar na Universidade, o que para mim era algo absurdo como é que estudante do Maranhão no ensino médio não estuda, naquela época pelo menos, história do Maranhão. (CANAL LITERATURA MARANHENSE, 2021).

O motivo mencionado por Iramir o levou a construir, em parceria com os ilustradores Nicácio e Freire, a HQ *Balaiada: A Guerra do Maranhão* com a intenção de mobilizar conhecimento histórico por meio da linguagem dos quadrinhos, a fim de atingir um público mais amplo, especialmente os estudantes do ensino médio.

Por meio de desenhos caricaturados e o contraste de traços em preto e branco, os autores se preocuparam em representar a história da Balaiada, destacando os principais líderes desse acontecimento. Na perspectiva de dar voz aos que foram invisibilizados na historiografia oficial. No discurso narrativo dos autores apresentado na HQ, percebe-se um engajamento militante e uma preocupação em trazer a experiência daqueles que foram marginalizados na história.

Para Bakhtin (2003), os gêneros do discurso são compreendidos como tipos relativamente estáveis de enunciado, fortemente marcados por seu conteúdo temático que diz respeito às escolhas e propósitos comunicativos do autor em relação ao assunto abordado, seu estilo se refere a um modo de apresentação do conteúdo (formal e informal) e pela construção composicional.

Pensando nas possibilidades de compreensão do passado, Varela (2020) considera que as HQs podem trazer essa finalidade ao mencionar que:

A relação entre história e história em quadrinhos aponta para a possibilidade de contribuírem para compreensão do passado histórico, das experiências do tempo e das temporalidades. O diálogo das narrativas gráficas que apresentam uma representação do passado com a produção historiográfica é, em primeira instância, uma operação de recorte de texto com a história, na medida em que está, em alguns discursos, é uma narrativa histórica. (VARELA, 2020, p. 117).

No quadro abaixo está o percurso utilizado na análise da narrativa representada na HQ.

Categorias	Características apresentadas nas imagens quadrinhística
Quem? (personagens)	Identificação dos participantes e fatores do acontecimento, exemplo: Raimundo Gomes, Negro Cosme, Manuel dos Anjos, o “Balaio”, o indígena Matroá, entre outros.
Onde? (local e espaço do acontecimento)	Localização das imagens no espaço geográfico e espaço das imagens no quadrinho, exemplo: Vila da Manga, Caxias, e outros locais da Província do Maranhão.
Quando? (tempo, época e período do acontecimento)	Localização das imagens no tempo: tempo cronológico e momento da imagem no quadrinho, exemplo: 1838, madrugada, dia, noite, século XIX.
Detalhes analisados nas imagens dos quadros	Expressões faciais, vocabulário da época, trajes da época, estilo de moradias, situação social, etc.

3.1 Representações da Balaiada na Linguagem dos Quadrinhos

Diante dos vastos conceitos de representação, Wanner e Gondim (2018), em *Paisagens Sígnicas*, com base nos trabalhos de Santinella, destacam apontamentos que correspondem o que seria o termo mimese e representação nos pensamentos de Platão e de Peirce, respectivamente:

Levantado por Platão, mimese, portanto, é uma imitação bem-sucedida do mundo natural, o que desloca seu conceito do sentido de cópia para o de representação, esta última entendida não como reprodução, mas como apresentação de algo como sendo real. Do mesmo modo, na semiótica peirceana, a palavra “representação”, primeiramente usada no lugar de signo, significa apresentação de um objeto a um interpretante de um signo ou a relação entre signo e objeto. Igualmente, representar é estar para isto, é desempenhar uma função significativa; também podendo ser definida como distinguir entre aquilo que representa e o ato ou relação de representar; é um signo baseado numa relação de semelhança. (WANNER; GONDIM, 2018, p. 22).

Nesse sentido Dominique Vieira Coelho dos Santos, doutor em História pela Universidade Federal de Goiás, em seu trabalho *Acerca do Conceito de Representação*, explica que:

A expansão da palavra “*repraesentare*” começa nos séculos XIII e XIV, quando se diz que o papa e os cardeais *representam* a pessoa de Cristo e dos apóstolos. Um outro exemplo é o dos juristas medievais que começaram a usar o termo para personificar a vida coletiva. Desta forma, uma comunidade seria uma *persona non vera sed repraesentata*. Assim, a partir deste momento, o termo *representação*, passa a significar também “retratar”, “figurar” ou “delinear”. O termo passa a ser aplicado a objetos inanimados que “ocupam o lugar de” ou correspondem a “algo ou alguém”. (SANTOS, 2011, p. 29).

Alguns exemplos que demonstram formas de representação estão no livro *Lendo Imagens: uma história de amor e ódio*, de Alberto Manguel (2003), onde destaca que, por volta do “século I d.C., no trigésimo quinto livro da história natural, do erudito Plínio, o Velho”, escreveu que embora com algumas reclamações, havia um consenso entre egípcios e gregos “de que a arte de reproduzir figuras humanas começara pelos desenhos do contorno da sombra humana”. (MANGUEL, 2003, p. 89).

Segundo Plínio, a filha de um certo ceramista apaixonou-se por um jovem estrangeiro. Quando chegou a época de seu amado partir, ela traçou o contorno da sombra do rosto dele em uma parede e pediu ao pai para preencher as linhas com argila, criando, assim, uma imagem do seu amante ausente (...) apreender fielmente a realidade por meio do contraste entre sombra e luz parecia a Plínio o objetivo da arte e ele a louvava, por exemplo, o *trompe-l'oeil* do artista Zêuxis, que criou uma representação de uvas tão perfeitas que os pássaros vieram voando para bicá-las. (MANGUEL, 2003, p. 89)

Analisando esses trechos do livro percebe-se que se trata de uma forma de representação do real, que, por muitos séculos, esteve sob a ótica da pintura e da escultura. Os exemplos de Plínio apontam que as pinturas podiam representar uma realidade fidedigna do mundo, para ele a subjetividade “era nociva à obra de arte”. (MANGUEL, 2003, p. 90).

Segundo Chartier (1986), a objetividade da análise das estruturas não é suficiente para o estudo das representações, a subjetividade ganha importância uma vez que as representações precisam ser interpretadas. É preciso considerar as representações como matrizes das práticas construtoras do próprio mundo social.

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas. (CHARTIER, 1988, p.17).

Manguel (2003, p. 90) complementa: “E [...] aquilo que lemos em um quadro varia conforme a pessoa que somos e conforme aquilo que aprendemos – um fato que confere pouca segurança à crença de que podemos compartilhar uma visão do mundo comum”. O pensamento de Manguel propõe que as imagens não são apenas uma ilustração, pois cada imagem ou desenho tem um significado e um significante, cada pessoa que olha uma imagem ou desenho passa a vê-los com um determinado olhar e busca uma mensagem nas representações.

Os argumentos expostos a respeito do termo representação, ou melhor, “representações”, demonstram que as narrativas existem no tempo, e as imagens, no espaço.

Durante a Idade Média, um único painel pintado poderia representar uma sequência narrativa, incorporando o fluxo de tempo nos limites de um quadro espacial, como ocorre nas modernas histórias em quadrinhos, com o mesmo personagem aparecendo várias vezes em uma paisagem unificadora, à medida que ele avança pelo enredo da pintura. (MANGUEL, 2001, p. 24-25).

Ao representar o acontecimento da Balaiada por um outro olhar, Araújo, Freire e Nicácio (2018) basearam-se numa historiografia mais crítica. Nessa perspectiva, o roteirista Iramir Araújo se fundamentou em trabalhos de autores que tentaram valorizar os grupos invisibilizados, como Matthias Assunção (1998), Carlota Carvalho (2000) entre outros.

A Balaiada, também conhecida como “Guerra dos Bem te-vis”, foi um acontecimento muito significativo da história do Maranhão, ocorreu entre 1838-1841, no período Imperial do Brasil, mais especificamente, no final do período regencial e início do Segundo Reinado, no século XIX. Esse período foi marcado pela atuação de facções políticas e grupos que disputavam de forma antagônica a influência do poder na província.

Diversas interpretações foram construídas sobre essa revolta popular e muitas surgiram “na época mesma do movimento e se articulam a luta entre os dois partidos políticos do Império, o conservador e o liberal” (ASSUNÇÃO, 1998, p. 71).

A revolta se expandiu envolvendo milhares de sertanejos, escravos e segmentos das camadas médias rurais e fazendeiros liberais, movidos por interesses distintos e próprios de cada segmento. De acordo com Assunção (1998), a Balaiada não teve um merecido valor na historiografia brasileira, como um movimento social importante. Sobre essa questão o autor destaca o seguinte:

Foi, sem dúvida, uma das maiores insurreições populares ocorridas durante o Brasil Império. Mobilizou pelo menos 12.000 homens contra os governos de duas províncias, controlou extensas faixas de território nacional durante os anos 1839-40 e requereu intervenção maciça do governo central para ser finalmente subjugada. Apesar disso, não tem recebido muita atenção por parte da historiografia e tem sido frequentemente mal interpretada. (ASSUNÇÃO, 1998, p. 67).

Assunção (1998) em seu artigo *História do Balaio: Historiografia, memória oral e as origens da Balaiada* justifica que um dos fatores de desvalorização da Balaiada, como um acontecimento importante na História nacional, se dá por conta do carácter periférico do local atingido pela revolta. Assunção é um dos poucos autores que enfatiza a importância da Balaiada como uma das primeiras grandes revoltas camponesas no Brasil. O autor destaca a amplitude que a Balaiada teve e as características diferentes em cada subárea da revolta.

“No sul do Maranhão e em grande parte do Piauí, foi uma revolta de fazendeiros de gado liberais. No vale do rio Itapecuru e na região conhecida como Maranhão Oriental, pelo contrário, foi acima de tudo uma revolta de escravos e camponeses”. (ASSUNÇÃO, 1998, p. 68).

A Balaiada tratou-se de uma ação coletiva e social, abrangendo as províncias vizinhas do Piauí e Ceará. Atingiu inúmeras camadas da população maranhense. O movimento teve forte aspecto da presença das camadas subalternas, compostas por negros escravizados, quilombolas, negros forros, indígenas, brancos pobres, mestiços, artesões e vaqueiros. Por isso é considerada “uma revolta multiclassista” como denomina (ASSUNÇÃO, 1998, p. 68).

Segundo Joan Botelho (2012) os líderes da Balaiada eram gente do povo, como Negro Cosme que comandou um exército de quilombolas, o vaqueiro Raimundo Gomes, Manoel dos Anjos Ferreira (o Balaio), o indígena Matroá entre outros. “Gente do povo que aspirava pela liberdade, fim das discriminações e repressão” (BOTELHO, 2012, p. 100). A diversidade das classes subalternas pode-se dizer que é um fator que diferencia a Balaiada de outras revoltas no contexto do período regencial.

Se rebeliões populares como a Cabanagem no Pará (1835-40) e a Sabinada na Bahia (1837-38) ainda eram chefiadas por membros da elite ou classe média, a insurreição que entrou na historiografia como Balaiada (1838-41) foi liderada - no Maranhão - sobretudo por camponeses, vaqueiros e escravos. (ASSUNÇÃO, 1998, p. 195).

As razões que levaram a população subalterna a se revoltar e a reivindicar por direitos baseados na Constituição do Império, está diretamente relacionado aos fatores econômicos, sociais e políticos. Assunção (1998), explica as razões e os antagonismos que existiam na sociedade rural maranhense daquele período:

A explicação [...] reside numa conjunção de dois processos, um socioeconômico, e o outro político. Uma economia de *plantation*, baseada no cultivo do algodão e do arroz por escravos africanos, se desenvolveu no Maranhão nas últimas quatro décadas do período colonial. Nos interstícios da economia de algodão desenvolveu-se um campesinato autônomo produzindo para o mercado interno ou vivendo em autossustentação. Que antagonismos dividiam essa sociedade? Como em toda economia de *plantation*, os escravizados que garantiam o lucro dos fazendeiros, eram ao

A página (prancha) da HQ ilustrada na imagem 13, representa o início da Balaiada em 13 de dezembro de 1838, quando um grupo de vaqueiros, liderado por Raimundo Gomes, invadiu a cadeia da Vila da Manga (atual Nina Rodrigues) para libertar seu irmão e seus companheiros.

Imagem 13 – Representação da invasão à cadeia na Vila da Manga por Raimundo Gomes



5

Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 5)

Dentre os elementos apresentados na narrativa gráfica que podem causar uma sensação de proximidade com o acontecimento da Balaiada, estão o cenário panorâmico que leva a uma noção de tempo e espaço da ação contida nos quadros, a legenda que demarca o tempo

cronológico situando o início da Balaiada, os personagens e suas vestimentas, a fala dos personagens em balões e a expressão no rosto deles.

Todos esses aspectos associados às imagens nos quadros compõem uma cadeia de elementos que dão sentido à narrativa. Segundo Groensteen (2015, p. 15) [...], “nos quadrinhos, os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença”.

“O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela” (GROENSTEEN, 2015, 17).

Continua Groensteen:

Os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto no qual a história se desenrola, mas, se esse mundo deveria ser supostamente contínuo e homogêneo, tudo acontece como se o leitor, uma vez dentro desse mundo, não saia nunca mais da imagem que lhe abriu o acesso. Atravessar os quadros torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e é este espaço que o leitor pode habitar. (GROENSTEEN, 2015, 19).

É por meio desse mundo supostamente representado por imagens que Araújo, Freire e Nicácio (2018) tentam nos levar para entender o sentido da Balaiada.

A “origem da Balaiada” e o sentido político dessa revolta, segundo Assunção (1998):

não é tanto o fato de Gomes ter libertado recrutas presos na cadeia, mas sim o fato de ele ter justificado essa ação em um manifesto, que não somente legitimava a sua ação, mas situava-a numa situação liberal revolucionária que vinha desde as lutas pela Independência no Maranhão, e que apelava para a mobilização geral contra o poder conservador, identificado com “os portugueses” e os seus representantes mais odiados, os prefeitos. (ASSUNÇÃO, 1998, p. 76).

No quadrinho da imagem 14, Assunção, Freire e Nicácio (2018) tentam trazer uma simulação da reação de insatisfação do personagem de Raimundo Gomes contra os mandos dos cabanos.

Imagem 14 – Expressão de Raimundo Gomes contra a “Lei dos Prefeitos” e o “Tempo do Pega”.



Na perspectiva de evidenciar o sentimento de revolta com a política da época, o artista destaca no último quadro da página a expressão de fúria no rosto do personagem de Raimundo Gomes, e também utiliza a linguagem coloquial nos balões para simular a fala do personagem representado nos quadrinhos da imagem 13 abaixo: “vamos acabar com essa lei que só serve para tirar o direito das pessoas de bem! Agora vai findar o tempo da pega, do alistamento forçado pro exército e pra marinha!” (ARAÚJO; FREIRE; NICÁCIO, 2018, P. 8).

No último quadro da imagem, o artista, Ronilson Freire demonstra por meio do “*close-up*.”¹³ A expressão revoltosa no rosto de Raimundo Gomes ao falar da “Lei dos Prefeitos” e do “Tempo do Pega”. Segundo Botelho (2012), “O alistamento obrigatório causou revoltas daqueles que não queriam servir na Guarda Nacional e eram obrigados através da política dos pegas”¹⁴. (BOTELHO, 2012, p.100).

A representação de Raimundo Gomes na HQ, pode nos levar a pensar que ele era um homem branco, mas na historiografia, baseada nos registros da época, há referências sobre ele como negro ou cafuzo, e tem apelido de “cara preta”. Portanto, era um homem negro ou mestiço, um “cabra”.

Esse ponto evidencia que os acontecimentos históricos ao serem representados podem trazer alguns aspectos diferentes em relação a historiografia e aos documentos oficiais. Isso pode ser explicado por conta do senso criativo, da subjetividade ou mesmo por conta do momento, no qual o quadrinista está envolvido, para criar a sua narrativa. Os quadrinhos, carregados de imagens “parciais, distorcidas e subjetivas”, surgem para contrariar a máxima de “uma hierarquia qualitativa dos documentos para a qual o especialista deveria estar atento” (LUCA, 2008, p.112).

Em *História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa*, no capítulo, “*Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos*” o historiador Márcio Rodrigues faz uma consideração importante a respeito.

Segundo Rodrigues (2021) a aparência, os trejeitos e a maneira de ser dos personagens históricos apresentados na narrativa, “não são os da pessoa histórica real. Dizem mais a respeito

¹³ *Close-up*, é uma expressão em inglês, bastante usada no ramo da fotografia e gravação de vídeos que significa um plano onde a câmera está muito perto da pessoa ou objeto em questão, possibilitando uma visão próxima e detalhada. Em inglês *close* significa "perto" ou "fechar", então a expressão *close up* pode ser "trancar" ou "fechar". Assim, *close up*, é "fechar" o dispositivo de captura de imagem em alguma pessoa ou objeto. Esta expressão revela uma aproximação em relação a alguma coisa. Um recurso também muito utilizado nas histórias em quadrinhos. Fonte: <https://www.significados.com.br/close-up/>

¹⁴ O “pega”, isto é, o recrutamento ao qual o camponês procurava se subtrair fugindo para o mato, é uma categoria fundamental para a compreensão da visão popular da guerra. [...] “No tempo da pegação eles se escondiam pelos matos até quando passava a pegação” (ASSUNÇÃO, 1998).

do momento em que estão sendo apresentados e reconstruídos pelos quadrinistas do que propriamente do contexto que pretendem mostrar”. (RODRIGUES, 2021, p.30).

Problematizar esses aspectos é importante para compreender a intencionalidade do objeto produzido que pode está envolto de forma consciente ou inconsciente, com objetividade ou subjetividade, ao expressar a simplicidade ou a complexidade dos fatos acontecidos. Assim, Lima (2014, p. 1823) enfatiza que “[...] as histórias em quadrinhos são objetos de realidades sociais, carregados de redes de discursos, abraçando ou negando um específico imaginário, representando o mundo através dos pontos de vistas temporais e locais de seus produtores, pensado para ser consumido [...]”.

Dessa forma os autores da HQ, tentaram apresentar um discurso a partir se suas visões temporais quando se preocuparam em destacar o sentido político da Balaiada. O quadrinho da imagem 15 representa o personagem, Raimundo Gomes e o seu manifesto.

Imagem 15 – Representação de Raimundo Gomes e seu manifesto



O discurso de Gomes representado no balão do último quadro da imagem, traz o vocabulário da época: “... e por onde vosmecê passar todos devem saber que o povo do Maranhão está cansado de sofrer com a política dos cabanos!”. (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 9). Nota-se nessa cena que os autores tentaram representar aquele momento de forma mais próxima de suas pesquisas historiográficas, ou seja uma verossimilhança, ao trazerem o vocabulário encontrado nos documentos.

Em São Luís, capital da província, na Assembleia Provincial do Maranhão o manifesto de Raimundo Gomes, baseado nos artigos da Constituição do Império, é lido aos deputados, como simula Araújo, Freire e Nicácio (2018) nos quadrinhos em sequência, na imagem 16:

Ilustríssimo senhor capitão Manuel Alves de Abreu...

Como me acho nesta vila com a reunião do povo e a bem do sossego público, como consta nos artigos seguintes...

Primeiro: que seja sustentada a constituição e garantidos os direitos dos cidadãos. Segundo: que seja demitido o presidente e entregue o governo ao vice-presidente...

Terceiro: que sejam abolidos os prefeitos e subprefeitos, ficando somente a vigorar leis gerais e da província que não fossem de encontro a constituição do império.

Quarto: que sejam expulsos dos empregos os portugueses...

E sejam despejados da província dentro de quinze dias com exceção dos casados com famílias brasileiras e os com mais de sessenta anos. (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 12 e 13).

Os quadrinhos da imagem 16 simulam em sequência a leitura do manifesto de Gomes representada, nos balões, aos deputados da Assembleia na capital São Luís.

Imagem 16– representação da leitura do manifesto de Gomes na Assembleia



Em *Os Senhores dos Rios*, de Mary Del Priore e Flávio Gomes, no capítulo: *Cabanos contra bem-te-vis: a construção da ordem pós-colonial no Maranhão (1820-1841)*, Assunção comenta que a resistência coletiva dos camponeses ao recrutamento existia muito antes do assalto à prisão da Vila da Manga por Raimundo Gomes, em 13 de dezembro de 1838. Nesse sentido, pode-se até considerar que a Balaiada já havia começado, mas o que faltava era um manifesto que legitimasse como fator político a resistência ao recrutamento.

A Lei dos Prefeitos e o recrutamento forçado foram os principais fatores que contribuíram para a eclosão da Balaiada. Santos (2019) explica: “Dentre os acontecimentos que se apresentam como as causas da Balaiada citam-se a criação da Lei dos Prefeitos (1838), e a lei do Recrutamento, que já entrara em vigor a partir de 1825, na época da Guerra Cisplatina”. (SANTOS, 2019, p. 324 e 325).

A versão popular da história reforça a tese do recrutamento forçado. Para a grande parte da população maranhense, daquele período, os males e os flagelos vinham dos recrutamentos, como destaca Santos (2019):

“os males e flagelos vinham dos recrutamentos e das mortes indiscriminadas, da falta de respeito às leis demonstrada pelas autoridades, prefeitos, subprefeitos e comissários. O povo justificava sua luta considerando-a justa diante das injustiças praticadas. Sobre a questão do recrutamento, é sabido que se tornara uma prática constante e intensa, determinada pela Regência em nome do imperador, como medida para manter a defesa, a integridade e a segurança do Império. (SANTOS, 2019, p. 332 e 333).

Essas medidas provocaram uma grande insatisfação da população marginalizada daquela época, que fizeram personagens como Raimundo Gomes expressar por meio de manifesto, com ideais políticos, o seu descontentamento.

Araújo, Freire e Nicácio (2018) narram de forma gráfica a entrada de outro personagem importante na revolta, o “Balaio”. Na caixa de texto de forma retangular, em que aparece a mensagem do narrador, o roteirista coloca a seguinte mensagem:

Há duas versões para a entrada do Balaio na revolta. Uma delas dá conta de uma vingança.

Um certo Guimarães, oficial de comissão, teria deflorado as filhas do Balaio enquanto ele estava na roça. (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 14).

No quadrinho da imagem 17, o artista destaca por meio do *clouse-up* a ação revoltosa do personagem, Manuel dos Anjos, o “Balaio”

Na imagem 17, os quadrinhos retratam a versão oficial que motivou a entrada do Balaio na revolta.

Imagem 17: representação da entrada de Manuel dos Anjos, o “Balaio” na Balaiada



Na imagem 18, os quadrinhos simulam a versão oficial que motivou a entrada do Balaio na revolta. Ao enfatizar a expressão de revolta nos olhos inertes do personagem, o artista nos leva a entender que o “Balaio” planeja vingança por conta da violência submetida às suas filhas como conta a história oficial.

Imagem 18: Representação da versão oficial que motiva a participação de Manuel dos Anjos, o “Balaio” na guerra da Balaiada



15

Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 15)

A sequência dos quadros na imagem 18, onde aparece o 2º, 3º e 4º quadro que compõem a tira central da página (prancha). Demonstra uma representação do momento em que Manuel dos Anjos encontra suas filhas violentadas pelos guardas oficiais e jura vingança

com sangue, por conta dos delitos cometidos com sua família. O rosto de Manuel dos Anjos, o “Balaio”, aparece em primeiro plano no último quadro da tira. A conexão pode ser feita com o anglo esquerdo do 2º e 3º quadro que representa a entrada dos guardas imperiais casa do “Balaio” e reação de desespero das vítimas.

Segundo Groensteen, (2015, p. 72), a tira se apresenta como um fator importante na interpretação: “Seu significado geralmente está na sequência (sintagma); é aí que a tira se coloca como instância de interpretação. Os outros parâmetros suscetíveis para reforçar a unidade visual da tira, [...] concernem muito mais diretamente à retórica narrativa”.

As imagens representadas nos quadros em sequência podem transmitir ao leitor a sensação de proximidade com aquele acontecido, ao serem observados os movimentos dos personagens e suas expressões faciais. Assim, considera-se que a intenção do artista em retratar o momento de euforia dos personagens, foi justamente em provocar a emoção no leitor. Embora os textos ofereçam indícios valiosos, Burke (2004, p. 17) lembra que “imagens se constituem no melhor guia para o poder de representações visuais nas vidas religiosa e política de cultura passadas”.

Segundo Araújo, Freire e Nicácio (2018) a outra versão diz que “o Balaio foi defender os filhos que a tropa havia arrematado para a guerra. Ele juntou os companheiros da vila e foi resgatá-los. Venceram a tropa e continuaram a luta, juntando-se aos homens de Raimundo Gomes”. (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 14).

A respeito do “Balaio” essa versão remete à memória oral, como aponta Assunção (1998, p. 77), “tudo começou quando um lavrador da comarca do Brejo, o Balaio libertou seus filhos recrutados à força, ou “pegados”, na expressão cabocla”.

Assunção (1998) destaca que a resistência contra o recrutamento forçado, não começou com Raimundo Gomes como foi difundido na historiografia, mas com o “Balaio”, chamado Manoel dos Anjos. No entanto, as ações do Balaio e de Raimundo Gomes tiveram grande repercussão, chegando a provocar a mobilização de grande parte da população sertaneja contra o governo provincial e os prefeitos.

A tomada de Caxias, episódio retratado por Araújo, Freire e Nicácio (2018), na imagem 19 dos quadrinhos abaixo. Nos quadros 1 e 2, são representados a ação vitoriosa dos balaios com suas armas. O enquadramento do 3º quadro destaca um dos tipos de armas utilizados na ação.

Imagem 19: representação da tomada da cidade de Caxias por Raimundo Gomes e seus homens



Raimundo Gomes e seus homens chegaram a tomar Caxias, a segunda cidade mais importante da província do Maranhão daquele período. Esse feito abalou as estruturas do governo imperial. No 1º quadro e 2º quadro da página na imagem 20, aparecem de forma gráfica nos balões os trechos da canção cantada pelos balaios após a tomada da cidade de Caxias.

Imagem 20: representação da canção cantada pelos balaios após a tomada de Caxias



Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 50)

O enquadramento dado ao 1º e 2º quadro mostram elementos contidos na narrativa que caracterizam os trajes dos personagens, as ferramentas e o destaque dos animais utilizados no trabalho de tração. Esses aspectos trazem uma representação de como a população vivia naquele período. O cenário retrata uma população completamente agrária e que vivia em péssimas condições, com grande carência de recursos que garantisse uma vida digna.

Para Mathias Assunção (1998), a Balaiada teve aspectos bastante singulares que a distinguiram de outras revoltas regionais, entre as quais: a classe social, a liderança, os objetivos e ideais. A respeito dessa singularidade houve a presença marcante dos negros nesse conflito, teve ainda, uma pequena participação dos indígenas, com a liderança do cacique Matróa, que lutou desde as guerras de Independência.

Sobre esse ponto, a HQ retrata com destaque a resistência desses grupos no conflito, nos quadrinhos da imagem 21 e 22 abaixo:

Imagem 21 – representação da participação do indígena Matróa na Balaiada

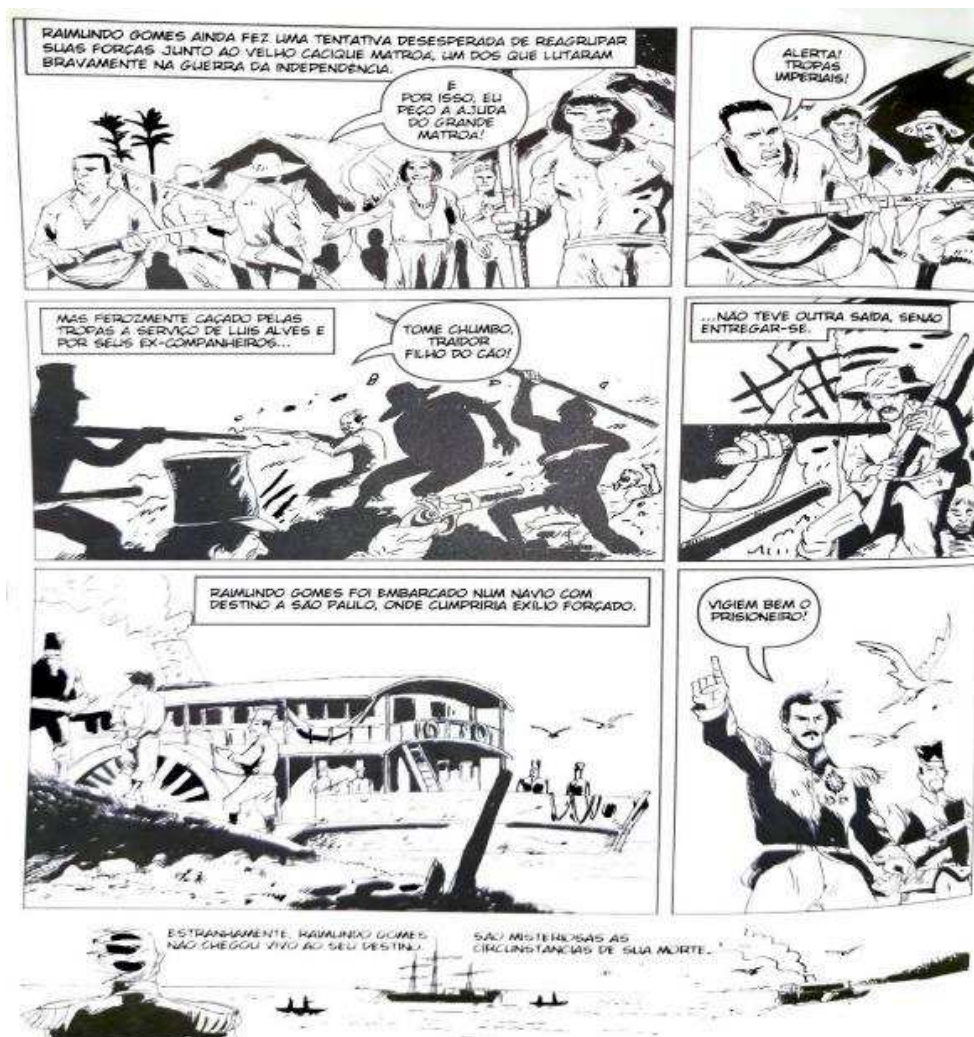


Imagem 22 – Representação da participação de Cosme ao lado de Gomes na Balaiada



70

Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 70)

Assunção (2010, p. 71) “Nessa luta de camponeses e vaqueiros livres participaram também milhares de escravos, liderados pelo Zumbi maranhense, o Cosme”. O quadrinho da imagem 18 ilustra a importância do negro Cosme, na Balaiada, denominado o “tutor da liberdade”. Cosme Bento das Chagas assumiu a liderança de dois ou três mil quilombolas, como menciona Assunção (2010):

estes passaram a jogar um papel mais ativo na revolta, que assim também foi a maior insurreição escrava da história do Brasil, tanto pelo número de insurretos quanto pela dificuldade de serem derrotados, fato pouco assimilado pela historiografia sobre essa temática. Dom Cosme teve uma visão política excepcional e procurou a aliança com os bem-te-vis para lograr a liberdade para o seu povo. (ASSUNÇÃO, 2010, p. 107).

Assunção (1998) defende que a revolta dos balaios liderada por Cosme, o “Defensor das Liberdades Bem-te-vis”, em aliança com os rebeldes, em especial com Raimundo Gomes, contribuiu para a generalização da resistência escrava daquele período, se transformando numa insurreição de grande proporção.

Em *Revoltas, motins, revoluções: homens livres pobres e libertos no Brasil do século XIX*, organizado por Mônica Dantas, o capítulo de Assunção (2011) intitulado “*Sustentar a Constituição e a Santa Religião Católica, amar a Pátria e o Imperador*”. *Liberalismo popular e o ideário da Balaiada no Maranhão* descreve como a Balaiada foi vista tanto pelas autoridades quanto pelos historiadores conservadores, da seguinte maneira:

insistiram em qualificar os rebeldes de “facínoras” e negaram-lhes qualquer motivação política além da sede de rapina e de vingança considerando a ralé incapaz de escrever manifestos. Considerando a ralé incapaz de escrever manifestos, chegaram mesmo a defender que uma “mão oculta”, ou seja, o Partido Liberal, estaria por trás da revolta”. (ASSUNÇÃO. In. DANTAS, 2011, p. 299).

Os discursos construídos pelos dirigentes descrevem os participantes desse acontecimento como uma ameaça à paz da província do Maranhão. Estes foram chamados de bandidos, assassinos, facínoras, rebeldes que infestavam a região, podiam ser identificados também como “ralé”.

Registros da época, muitas vezes elaborados pelos comandantes da repressão, referem-se à massa sertaneja maranhense como “um grupo sanguinário” que, independentemente do gênero ou da idade, praticava incontáveis assassinatos, colocando em perigo a “ordem estabelecida”.

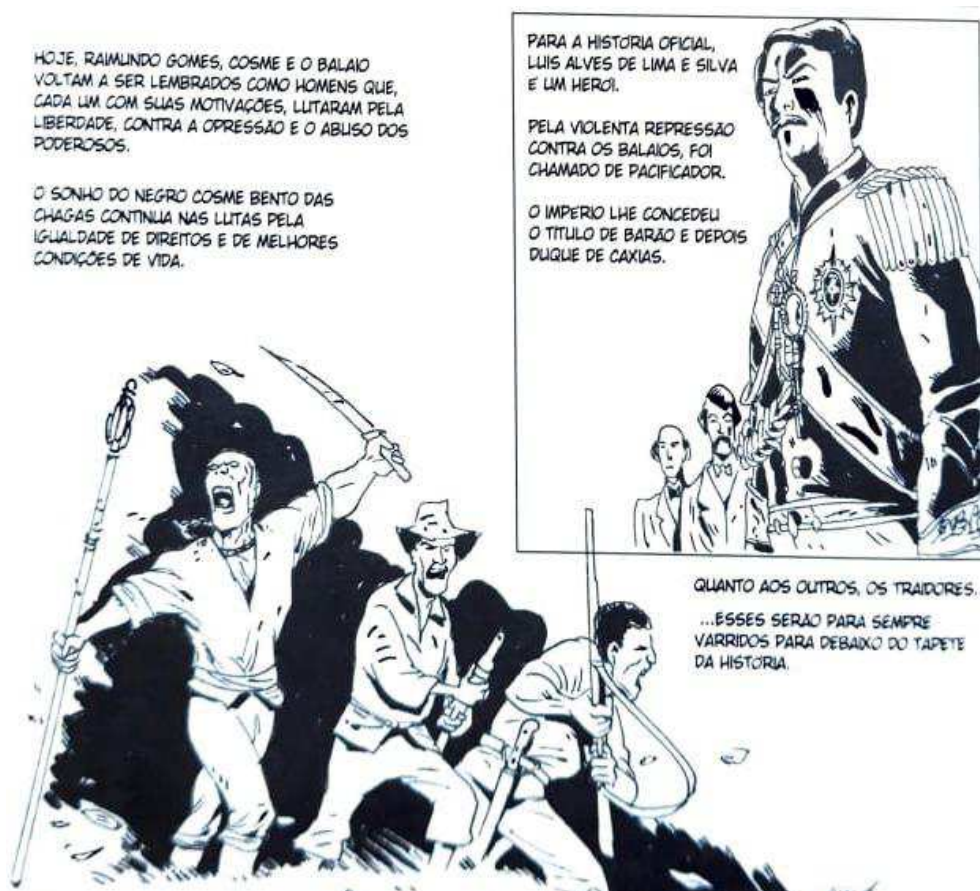
A imagem 23 apresenta quadros com dois ângulos de visão. O quadro direito permite observar a representação do enaltecimento de “Caxias”. Já o quadro esquerdo permite notar como os líderes foram retratados na história, ao observamos os traços que trazem uma forma depreciativa nos rostos dos rebeldes.

A intenção dos autores pode ser justamente essa, mas com o senso de crítica da historiografia oficial. Tendo em vista, que na análise da HQ notou-se que os líderes foram representados de maneira não depreciativa. Em certos momentos as ações dos líderes da

Balaiada nos levam a perceber um certo heroísmo nos personagens. Essa maneira de representação pode ser uma estratégia dos autores para nos envolver no enredo e ao mesmo tempo visibilizar os marginalizados da história.

Desse modo percebe-se que o discurso apresentado na HQ também tenta trazer as experiências dos vencidos.

Imagem 23– representação do “Duque de Caxias” na história oficial



Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 80)

Assunção (1998), ao procurar outras fontes além das fontes oficiais, encontrou abordagens, elaboradas a partir da tradição oral, um método que consiste em recolher depoimentos de testemunhas por meio de entrevistas sobre acontecimentos do passado, como forma de compreensão e busca de novas respostas desse passado. Descreve os métodos que utilizou, na abordagem da tradição oral, contribuindo, assim, para um novo olhar a respeito da Balaiada:

A memória oral aqui referida foi levantada em uma pesquisa de campo de nove meses no ano de 1982, cujos resultados foram publicados em 1988. A pesquisa concentrou-se sobre o Maranhão Oriental, ou seja, as então microregiões Baixada Oriental, Tapecuru, Baixo Parnaíba e Alto Munin. Recolheu-se elementos da memória oral em 20 dos 35 municípios desta área, entrevistando aproximadamente 600 pessoas idosas. (ASSUNÇÃO, 1988, p. 69).

Assunção (1998) diferencia três tipos de memória: a memória individual, quando um informante fornece notícias biográficas de sua família; a memória oral de uma comunidade, que conta a história de sua origem e o seu envolvimento na Balaiada; e a memória regional, que usa categorias próprias da memória oral da região e das quais ele destaca alguns exemplos:

- Do “Tempo do Cativoiro”: é lembrado o trabalho diurno e noturno, as atrocidades nas punições dos escravos ou as malandragens destes para conseguir alguma vantagem.
- Do “Tempo do Pega” (o recrutamento forçado): é recordado o fato que os homens andavam escondidos nos matos e que havia caboclos com rezas fortes capazes de se transformar num capim ou num toco para escapar da tropa.
- Do “Tempo da Guerra”: contam-se as fugas generalizadas (inclusive de mulheres e crianças) para os matos e das crianças aparadas na ponta da espada pela tropa. Essa memória permaneceu viva em virtude do trauma que representou a guerra para o campesinato maranhense. (ASSUNÇÃO, 1988, p. 69 e 70).

Ao dar voz aos sujeitos por meio da memória oral, Assunção tenta mostrar também a visão da memória popular:

incompleta e fragmentada, evidentemente, mas não mais deformante do que a dos historiadores que falam a partir da casa-grande. Acredito que a memória oral nos aproxima da experiência de vida, e da visão do mundo dos próprios escravizados, como eles e elas a transmitiram a seus filhos, netos e tataranetos, e também a algumas outras pessoas (ASSUNÇÃO, 2010, p. 70)

O exemplo do “Tempo da Guerra” foi muito difundido na memória oral e teve uma representação bem destacada na HQ, como demonstra a imagem 24.

Imagem 24– representação do “Tempo da Guerra”



65

Fonte: Balaiada: A Guerra do Maranhão (ARAÚJO; FREIRE e NICÁCIO, 2018, p. 65)

Os autores utilizam uma página completa da HQ para representar o “Tempo do Pega”. Os quadros 3, 4, 5, 6, 7 e 8 que formam as duas tiras da página, simulam o episódio das crianças aparadas na ponta da espada pela tropa. Os autores destacaram bem essa cena, talvez não para retratar apenas a violência ocorrida no episódio, mas por esse fato, ainda trazer um trauma vivo na memória, segundo Assunção (1988).

Os ilustradores, Beto Nicácio e Robson Freire, e o roteirista e historiador Iramir Araújo, tentaram fazer uma representação daquele passado. A Balaiada teve momentos de muita violência, pois se tratou de uma guerra sangrenta de ambos os lados. Esses momentos de

violência foram retratados na HQ não como foco principal, mas como consequência da desumanização que aqueles rebeldes sofreram por muito tempo.

Desse modo, a HQ traz uma perspectiva de visibilizar o outro lado da história, ao tentar retratar os motivos, as razões e a forma racional daqueles que se rebelaram contra a repressão de um Estado opressor e escravocrata da época. Os sujeitos dessa história ousaram uma tentativa de mudar as suas realidades por meio da luta armada, essa foi uma forma consciente que aquela população encontrou diante das circunstâncias de opressão e injustiça social sofrida por muito tempo.

3.2 A HQ *Balaiada: a Guerra do Maranhão* como possibilidade didática

Há relatos de que o tema da Balaiada é pouco abordado na sala de aula, e por outro lado, os livros didáticos apresentam essa temática de forma muito rasa, em poucos parágrafos. Além da carência de materiais didáticos que tratam da história da Balaiada diferente da História oficial nas escolas.

Segundo dados coletados pelo Centro de Cultura Negra (CCN) por meio de palestras realizadas para um público de mais de 500 estudantes do ensino médio no ano de 1997 em escolas do Liceu Maranhense, CINTRA, CEGEL, IEMA e Fundação Bradesco, apontam que desse total de alunos “apenas 40%, já tinham ouvido falar na Balaiada, mas nenhum aluno dentro desse percentual soube dizer qualquer coisa relativa ao acontecimento. Outro dado impressionante é que 100% dos alunos nunca ouviu falar do Negro Cosme” (CCN).

Sobre esse ponto, pode-se dizer que hoje as coisas não mudaram muito. Na live *História Viva – Ensino de História e Balaiada* apresentada pelo canal *Agência Tambor* em 2021 via *Youtube*. Os historiadores Elizabeth Abrantes e Yuri Sampaio Mateus, discutem a respeito dessa problemática e se preocupam na divulgação da História da Balaiada, de maneira valorizada como um movimento social, onde os participantes desse acontecimento tinham a consciência de suas péssimas condições de vida, motivo pelo qual os levaram a lutar pelos seus ideais.

Magali Gouveia Engel, no capítulo *Memória dos balaios: interpelação entre os saberes acadêmicos e a história ensinada*, do livro “*A Escrita da História Escolar Memórias e Historiografia*”, destaca as distorções, erros e falta de atualização em relação aos conhecimentos históricos que ainda são apresentados nos materiais didáticos, considerando que

frequentemente as imagens e concepções nesses materiais didáticos desqualificam politicamente o “povo brasileiro”, e diz:

Os segmentos das classes subalternas, livres, libertos e cativos, em sua extrema “ignorância” costuma ser vistos como incapazes de formular projetos políticos próprios, limitando-se a incorporar as ideias defendidas pelos representantes dos interesses hegemônicos, sem compreender seus “verdadeiros” significados, e agindo como “massa de manobra” em meio às disputas entre as diferentes frações da classe dominante. (ENGEL. In. ROCHA; MAGALHÃES, CONTIJO, 2009, p. 331)

Para Engel (2009), a “Revolta dos Balaios” foi sem dúvida um dos movimentos mais expressivos do período regencial, momento no qual seguia o processo de construção de um Estado nacional independente, onde projetos políticos eram disputados.

Em *História do Maranhão na sala de aula: formação, saberes e sugestões*, Abrantes e Mateus (2019), afirmam que a Balaiada ainda não recebeu reconhecimento merecido, tendo em vista que não há uma tradição de comemorações tanto populares como oficiais. “Não há homenagem aos seus líderes em forma de monumentos, nome de ruas e avenidas”. (ABRANTES; MATEUS. In. CAMÊLO; MATEUS, 2019, p. 197).

A memória oficial consagrou o militar Luís Alves de Lima como “pacificador” do Maranhão. O mesmo teve reconhecimento do imperador e recebeu o título de “Barão de Caxias” por conta do seu êxito na repressão da revolta da Balaiada. O enaltecimento de “Caxias” é notável na historiografia oficial, e também monumental, pois, quando passamos em frente ao quartel do 24º Batalhão de Infantaria do exército brasileiro, no bairro do João Paulo, em São Luís, se observa uma grande estátua em sua homenagem.

Por outro lado, figuras importantes da Balaiada são desconhecidas até hoje para muitos. Em *Histórias e Memórias da Balaiada*, no capítulo 1: “Antirracismo no Brasil Império: Raimundo Gomes e a luta pelos direitos do ‘Povo de Cor’ na Balaiada”, Matthias Röhrig Assunção (2022) reforça que é preciso resgatar a importância de Raimundo Gomes Vieira Jutahy. Segundo o autor, o principal líder da Guerra dos Bem-te-vis é quase um desconhecido até hoje fora do meio acadêmico.

A história oficial consagrou como herói o Duque de Caxias, o pacificador. Raimundo Gomes foi usado algumas vezes como exemplo negativo na Câmara dos Deputados no início dos anos 1840, para logo depois sumir da história pública, assim como muitos outros líderes populares das revoltas regenciais”. (ASSUNÇÃO. In. ABRANTES; PEREIRA; MATEUS, 2022, p. 65)

Como forma de conhecer o protagonismo daqueles que lutaram por suas ideias, mas não tiveram destaque na história oficial, Abrantes e Mateus (2019) em *História do Maranhão*

na sala de aula: formação, saberes e sugestões, discutem a importância das novas abordagens sobre a Balaiada, tratadas em sala de aula. Segundo esses autores as novas abordagens pretendem:

destacar o protagonismo das camadas populares a fim de mostrar aos estudantes que essa revolta pode ser tomada como símbolo de luta do campesinato maranhense e da resistência escrava, pois parte das forças rebeldes era formada por milhares de escravos, quilombolas, chefiados pelo negro Cosme. A apropriação da história do movimento da Balaiada torna-se instrumento de construção de uma identidade com as lutas populares do presente e de busca de transformação política e social, apontando uma tradição de resistência das camadas oprimidas, o que pode contribuir para a construção de uma sociedade mais democrática. (ABRANTES; MATEUS. In. CAMÊLO; MATEUS 2019, p. 197 e 198).

Assim, Abrantes e Mateus (2019) defendem que as novas abordagens sobre a Balaiada no meio escolar podem ajudar na visibilidade do protagonismo das camadas populares marginalizadas, “a fim de mostrar aos estudantes que essa revolta pode ser tomada como símbolo de luta do campesinato maranhense e da resistência escrava, pois parte das forças rebeldes era formada por milhares de escravos, quilombolas, chefiados pelo negro Cosme”. (ABRANTES; MATEUS In. CAMÊLO; MATEUS 2017, p. 197 e 198).

Foi pensando nesses pontos que Iramir Araújo se preocupou em trazer de forma interessante a história do Maranhão, sua narrativa tem como base central a linha historiográfica de Matthias Assunção que se empenhou em trazer, um olhar voltado para as experiências daqueles que foram depreciados na historiografia oficial.

Assim, em parceria com os ilustradores Nicácio e Freire surge, a HQ *Balaiada: A Guerra do Maranhão* com a intenção de mobilizar conhecimento histórico por meio da linguagem dos quadrinhos, a fim de atingir um público mais amplo, especialmente os estudantes do ensino médio. Mas qual a importância desse acontecimento, que ocorreu a mais de 180 anos, ser retratado na linguagem dos quadrinhos? Qual a relação desse passado com o presente e as novas gerações?

Sobre essas questões considera-se que as representações da Balaiada na linguagem dos quadrinhos podem permitir possibilidades didáticas que ampliem o conhecimento e assim, aprimorar os processos metodológicos de ensino e aprendizagem da história local. Além de instigar o interesse no alunado sobre o assunto.

Quanto ao uso das HQs no ensino, Palhares (2009) chama a atenção para alguns cuidados. “Cada quadrinho tem que trazer em si uma densidade de informações, para que o leitor compreenda o que o autor está tentando passar como mensagem.” (PALHARES, 2009, p. 5).

Há que haver uma complementaridade entre imagem e texto, para que aquele monte de desenhos e palavras, separados entre si por quadros, faça sentido, e passe, para quem lê, a emoção que é pretendida.

A imagem e o texto, complementando-se, devem dar conta de passar ao leitor toda a gama de emoções e informações necessárias para a compreensão do enredo. [...]. Para isso, cada quadrinho traz vários elementos que devem apresentar equilíbrio entre si, como os personagens principais e secundários, seu posicionamento na cena, as expressões faciais e corporais, o cenário, a perspectiva, o enquadramento, o jogo de sombra, luz e cores. (PALHARES, 2009, p. 5).

Dessa maneira, Palhares apresenta formas e características que precisam ser analisadas nos quadrinhos, e assim possam ser úteis na condução da aprendizagem. É importante enfatizar que os quadrinhos ao serem utilizados como objeto para fins didáticos, também são fontes históricas de conhecimento.

Os autores, Azevedo, Lima e Bittencourt destacam bem esses pontos:

As HQs devem ser trabalhadas não apenas como uma obra de diversão ou passatempo, mas como um produto histórico, e, dessa forma, detentor de ideias e valores sobre um tempo e um espaço, ou seja, como uma possibilidade documental a mais. (AZEVEDO; LIMA, 2011, p. 65 e 66).

“Os registros e vestígios das mais diversas naturezas [...] carregam em si mesmos a experiência humana, as formas específicas de produção, consumo e circulação, tanto de objetos quanto de saberes”. (BRASIL, 2017, p. 398).

Circe Bittencourt (2008), na obra *Ensino de História: Fundamentos e Métodos*, diz que a utilização das fontes históricas em sala de aula introduz nos estudantes a constituição do pensamento histórico, e propõe que os documentos utilizados como recursos didáticos sejam diversificados:

Para que o documento se transforme em material didático significativo e facilitador da compreensão dos acontecimentos vividos por diferentes sujeitos em diferentes situações, é importante haver sensibilidade ao sentido que lhe conferimos enquanto *registro do passado* (grifo da autora). Nessa condição, convém os alunos perceberem que tais registros e marcas do passado são os mais diversos e encontram-se por toda a parte: em livros, revistas, quadros, músicas, filmes e fotografias. (BITTENCOURT, 2008, p. 331).

Além de tratar especificamente da Balaiada, a HQ pode dialogar com outros temas e conceitos interdisciplinares como cidadania, racismo, identidade, resistência entre outros que abrange a área das Ciências Humanas, e são cada vez mais emergentes e importantes para a construção de uma sociedade melhor.

Dessa maneira, a proposta trazida nesta monografia, remete a possibilidades didáticas por meio da HQ, *Balaiada: a Guerra do Maranhão*, no propósito de trazer elementos essenciais para a compreensão desse acontecimento no meio escolar que demonstre os valores políticos e simbólicos dos grupos marginalizados. Pois, a história desses grupos marginalizados deixou suas marcas e ainda trazem uma relação com a sociedade atual, ao percebermos que os grupos que buscaram por mudanças políticas e sociais, ontem, deixaram seus descendentes que ainda buscam por melhorias de vida hoje.

As formas de se trabalhar com uma HQ não são explicitadas na BNCC, mas a busca em aprimorar o aprendizado vai depender dos objetivos, do planejamento prévio dos professores (as) e de seus conhecimentos e métodos. Embora os elementos característicos de uma HQ sejam evidentes a partir do primeiro contato, é preciso pelo menos um conhecimento básico da linguagem e dos gêneros dos quadrinhos, para um melhor aproveitamento desse recurso na aprendizagem da História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho quadrinhístico de Araújo, Freire e Nicácio (2018) traz aspectos que contribuem de forma positiva para o conhecimento da Balaiada, em primeiro lugar é a linguagem que os autores utilizam para tentar instigar o interesse dos alunos, para acontecimentos da história regional. Outro ponto que pode ser considerado positivo trazido na HQ é a visão menos depreciativa dos revoltosos quando destaca as motivações políticas dos injustiçados

A HQ *Balaiada: A Guerra do Maranhão* busca representar um acontecimento histórico-social por meio da arte quadrinhística, com propósito de ampliar o conhecimento a respeito da Balaiada aos estudantes do ensino médio. Os temas históricos muitas das vezes estão distantes não só pelo desinteresse do aluno, mas também por uma série de fatores: livros didáticos com temas muito reduzidos, carência de paradidáticos, carga horária reduzida da disciplina de História, e tantos outros fatores que envolvem a realidade do chão da escola.

Uma das características de maior destaque analisada na HQ é a estruturação da narrativa do ponto de vista dos oprimidos, o que contribui diretamente para a valorização das diferentes formas de resistência e, também, para a crítica da passividade da população pobre e escravizada daquele período.

Diante desses pontos, A HQ *Balaiada: A Guerra do Maranhão* analisada pode trazer possibilidades didática no ensino da história local por apresentar uma perspectiva diferente da história oficial e, contada nos livros didáticos baseada numa historiografia mais crítica e por meio de uma linguagem na qual elementos caricaturados podem ajudar na construção de sentidos, que podem favorecer a aquisição de conhecimentos.

O papel da História, juntamente com a memória de determinados grupos coletivos, contribui para resgatar o passado, muitas das vezes cruel, mas possível de reconstruir um presente melhor. Assim, é sempre necessário buscar alternativas que incentivem discussões sobre temas como racismos, lutas por direitos sociais, igualdade e resistências em sala de aula.

Assim, a temática da Balaiada trazida na HQ pode trazer utilidades no ensino da História nas escolas, visto que a Lei 11.645/2008 implica na importância de estudar a história de grupos marginalizados como negros e indígenas na disciplina de História. Essa medida contribui para que negros escravizados e povos indígenas sejam vistos não mais como objetos, mas como sujeitos ativos que contribuiriam para a construção da sociedade brasileira. Dessa maneira, será possível promover uma releitura do passado no sentido de mudar a narrativa da história única e dominante, narrada geralmente, pelo ponto de vista dos opressores.

Desse modo, a HQ traz uma perspectiva de visibilizar o outro lado da história, trazendo os motivos, as razões e a forma racional daqueles que se rebelaram contra a repressão de um Estado opressor e escravocrata da época. Os sujeitos dessa história ousaram uma tentativa de mudar as suas realidades por meio da luta armada, essa foi uma forma consciente que aquela população encontrou diante das circunstâncias de opressão e injustiça social sofrida por muito tempo.

A arte representativa utilizada para tratar desse acontecimento, ainda que tenha alguns pontos desfavoráveis para um melhor alcance da leitura visual, como os desenhos muito pequenos em alguns quadros, devido a HQ ser construída por dois ilustradores diferentes, talvez o estilo de cada um, possa ter deixado essa diferença. Ainda assim, é possível de ser trabalhada com possibilidades didáticas, pois não compromete o enredo e o entendimento da história. Portanto, embora tenha esses contrapontos apresentados, a HQ pode ser uma alternativa para aprimorar o ensino da História do Maranhão.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Elizabeth Sousa; PEREIRA, Josenildo de Jesus; MATEUS, Yuri Givago Alhadeff Sampaio (Orgs.) **Histórias e memórias da Balaiada** [recurso eletrônico] – São Luís, MA: Editora UEMA; Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2022. Disponível em: <http://www.editorafi.org> Acesso em 15/09/2022
- ARAÚJO, Iramir; FREIRE, Ronilson; NICÁCIO, Beto. **Balaiada: a Guerra do Maranhão**. 2ª ed. São Luís/MA, 2018.
- ASSUNÇÃO, M. R. **História do Balaio: Historiografia, memória oral e as origens da Balaiada**. História oral. 1- 1998. p. 66-89.
- _____. **A memória do tempo de cativo no Maranhão**. 2010.
- _____. **A guerra dos Bem-te-vis: a Balaiada na memória oral**. São Luís: SIOGE, 1988.
- BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Os gêneros do discurso: In: Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARALDI Márcio. **Entrevista: Ronilson Freire**. Bigorna.net. 07, fev. 2011. Disponível em: www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1297086211. Acesso em 28/12/2022.
- BARROS, José D'Assunção. **O Projeto de Pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico**. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Bauru, SP: EDUSC, 2004.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- BOTELHO, Joan. **Conhecendo e debatendo a história do Maranhão**. – São Luís: Gráfica e Editora Impacto 2012.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em <https://www2.senado.leg.br> Acesso em 11/09/2022
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB** – Brasília: Senado Federal, 2017. Disponível em <https://www2.senado.leg.br> Acesso em 03/09/2022
- _____. Cabanos contra Bem-te-vis: a construção da ordem pós-colonial no Maranhão 1820-1841. In: PRIORE, Mary Del; GOMES, Flavio (Org). **Os senhores dos rios: Amazônia, margens e histórias**. Rio de Janeiro: Elsevier. 2003.
- CAMÉLO, Constança Pereira; MATEUS, Yuri Givago Alhadeff Sampaio (org.). **História do Maranhão na sala de aula: formação saberes e sugestões**. – São Luís: EDUEMA, 2019. v.1.

- CANAL DO ZILSON COSTA. **Documentário: quadrinhos produzidos no Maranhão.** Youtube, jul. 2012. Disponível em: <https://youtu.be/8UES6RcGbeA>. Acesso em: 26/12/2022.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos.** São Paulo, Ática. 1975.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações.** Trad. Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editorial, 1986.
- CARDOSO, Rafael. **Quadrinistas criam histórias em São Luís,** G1 MA, 26 dez. 2021. Disponível em: [Quadrinistas criam histórias em São Luís pós-apocalíptica e mistério com Gonçalves Dias; Confira | Vem ver, Pequeno! | G1 \(globo.com\)](#). Acesso em 28/12/2022.
- DUARTE, Mônica Duarte. **Revoltas, motins, revoluções: homens livres pobres e libertos no Brasil do século XIX –** São Paulo: Alameda, 2011.
- FRONZA, Marcelo. **O Significado das Histórias em Quadrinhos na Educação Histórica dos Jovens que estudam no Ensino Médio.** Dissertação de Mestrado, 2007.
- FRONZA, Marcelo. **As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos.** Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 60, p. 43-72, abr./jun. 2016.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos - 1. ed.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015. tradução Érico Assis.
- AGENCIA TAMBOR. **História Viva – Ensino de História e Balaiada.** Youtube, 18 de set 2021. Disponível em: <https://youtu.be/8un8Tm-0uzM>. Acesso em: 09/10/2022.
- LIMA, Savio Queiroz. **A abordagem epistemológica das histórias em quadrinhos enquanto objeto-fonte.** Congresso Internacional Da Faculdades Est, 2. 2014, São Leopoldo. Anais do Congresso Internacional da Faculdades EST. São Leopoldo: EST, v. 2, 2014 - p.1814-1828.
- LIMA, Douglas Mota Xavier de. **Histórias em quadrinhos e ensino de História.** Revista História Hoje, v. 6, no 11, p. 147-171 – 2017.
- LUCA, Tania Regina de. **Fontes Impressas: História dos nos e por meio dos Periódicos.** In: PINSKY, Carla Bassanezi(org). Fontes Históricas. 2o Ed. São Paulo, Editora Contexto, 2008.
- LITERATURA MARANHENSE. **Iramir Araújo - Além dos Quadrinhos.** Youtube, 2 dez. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/vXsQa6qNkm4>. Acesso em: 27/12/2022.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem.** Ano XXI Boletim 01 – abril, 2011.
- MANGUEL, A. **Lendo Imagem.** São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias de Aprendizagem.** São Paulo: EPU, 1999.

- NETTO, Raymundo; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações** - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.
- RAMOS, Paulo. Coleção linguagem e ensino. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: contexto, 2009.
- PALHARES, Marjory Cristiane. **História em Quadrinhos: uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História**. 2009.
- REINALDO, Telma Bonifácio dos Santos; PRIVADO Rafael de Jesus Pinheiro. **A Balaiada No Maranhão: uma revisão historiográfica**. Rev. Hum. & Educ., Imperatriz (MA), v. 2, n. 3, p. 6576, jul./dez. 2020.
- RODRIGUES, Márcio dos Santos. “Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos”. In: Victor Callari; Márcio dos Santos Rodrigues. (Org.). **História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa**. 1ª ed. Belo Horizonte: Letramento, 2021, v. 1, p. 19-61.
- TAMANINI, Paulo Augusto; COSTA, Jonathan Diógenes. **As Histórias em Quadrinhos (Hqs) e o Ensino de História: Canudos entre textos e imagens**. Rev. HISTEDBR On-line Campinas, SP v.20 p.1-25 e020054. 2020.
- SILVA, Keliene Christina da. **Histórias em Quadrinhos e Ensino de História: diálogos e Abordagens**. e-ISSN: 2359-2796, v. 17, n. 1, XVII Encontro Estadual de História – ANPUH-PB. 2016.
- VARELA, Cícero Soares. **A resistência negra contra a escravidão nas histórias em quadrinhos Possibilidades de ensino de história**. In: MELO, Cecilia de Moura Cavalcante. (Org.). **História, literatura e historiografia**. Sobral, CE, Sertão Cult, 2020. Coleção história e historiografia. Ebook pdf.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. – São Paulo: Contexto, 2009.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em história em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.
- VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites**. 322 f. Dissertação (mestrado em Educação) - Faculdade de Humanidades e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.
- VILELA, Túlio. **Os quadrinhos no ensino de História**. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3o ed. São Paulo: Contexto, 2006.