

## O ensino de História Medieval pelos quadrinhos<sup>1</sup>

**Johnni Langer**

Pós-Doutor em História pela USP  
Professor adjunto em História Medieval na UFMA  
e-mail: [johnnilanger@yahoo.com.br](mailto:johnnilanger@yahoo.com.br)

**Resumo:** O presente artigo relaciona algumas propostas metodológicas para a aplicação das histórias em quadrinhos com temática medieval no ensino. Também elencamos algumas indicações de uso temático e reflexões críticas sobre as representações sobre o medievo em alguns quadrinhos disponíveis em português e francês.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Idade Média; Histórias em Quadrinhos; História e imagem.

As histórias em quadrinhos, apesar de terem surgido no início do século XX, ainda são muito pouco empregadas como recursos didáticos. Em parte, isso advém de uma herança dos antigos sistemas educacionais, que concebiam este tipo de arte como “negativa” para a formação das crianças (Alves 2001). E, também, um dos sinônimos brasileiros para histórias em quadrinhos, *gibi*, passou a ser identificado com o consumo de uma faixa específica de idade, a infância e os adolescentes, esquecendo que na Europa e nos Estados Unidos (e mesmo no Brasil) existem produções destinadas especialmente ao público adulto. Apesar de ser uma arte estreitamente vinculada ao cinema e a literatura, os quadrinhos nunca conseguiram obter um *status* na academia em geral semelhante a essas duas formas de comunicação e entretenimento, ao menos em nosso país. Outro motivo que também pode explicar a sua maior ausência no ensino é o fato de que a grande maioria dos professores não tem uma formação adequada para analisar as imagens e os suportes iconográficos junto a seus alunos.

Antes de tratarmos as implicações e os usos das Hqs no ensino de História Medieval, vamos esclarecer alguns pontos básicos pertinentes a este suporte. Os quadrinhos possuem variadas

---

<sup>1</sup> O presente texto foi originalmente escrito para a coletânea *A Idade Média na sala de aula*, organizado pelo prof. Dr. José Rivair Macedo e prof. Dr. Johnni Langer (no prelo). A versão atual sofreu modificações e atualizações, além da inserção de imagens comentadas.

formas de composição, como toda obra de artes plásticas: as mais simples, de coloração preto e branca, até as colagens, misturando cores e as mais variadas técnicas. Os processos de enquadramento, de narração e seqüência vão ser bem diferentes, conforme o contexto histórico e artístico da obra. Outra diferença também envolve a autoria e o mercado – enquanto os quadrinhos norte-americanos geralmente são produzidos para as grandes massas, passando por uma longa equipe de produção, as Hqs européias são mais individualizadas, próximas da noção de arte de vanguarda, merecendo até exposições em museus e galerias. É importante que o professor conheça um pouco a história dos quadrinhos, seus variados autores clássicos e estilos, disponíveis em vários livros, artigos e dissertações no país (especialmente Moya, 1993; Luyten, 1997; Iannone 1994).

Outro elemento importante a ser considerado é a análise das imagens. O educador pode, junto a seus alunos, desenvolver a idéia de que as imagens também são fontes históricas, desde as representações visuais constantes nos manuais didáticos (as tradicionais pinturas históricas) até os ícones que abundam no cotidiano de todas as pessoas de hoje em dia. Alguns procedimentos para treinar a percepção visual do estudante e a relação entre texto e imagem na história podem ser vislumbrados em Saliba, 2002; Macedo, 2003; Cavalcanti 2006. O mais importante é fazer com que os alunos percebam a importância de refletir o que vêem – e a partir disto, poder criar um entendimento sobre a história e suas possíveis reinterpretações. Muitos dos diversos estereótipos sobre o passado, presentes no ensino, na mídia e na sociedade de consumo são proliferados justamente por imagens (ver Langer 2004; Gomes 2007), e o entendimento de seu processo como documento e sujeito da história é um passo importante para podermos entender as hqs. Sobre essa relação, o professor Elias Saliba considera em seu estudo as denominadas *imagens canônicas*, formas de representação que todos consomem (na forma de recepção no ensino e na cultura de massa), mas poucos refletem sobre os mecanismos de sua perpetuação ou uma consciência direta das mesmas. A relação entre a produção, circulação e consumo das imagens é uma das grandes perspectivas atualmente conduzidas pelos historiadores ao se investigar qualquer fonte iconográfica histórica (Burke 2004).

## 1. Hqs e estereótipos sobre o medievo

Pensar e entender os estereótipos pode constituir um grande exercício de análise iconográfica, e nisto os quadrinhos podem ser excelentes instrumentos. Aqui, neste momento, não importa a faixa etária do estudante ou o nível de escolaridade. O que importa é o mecanismo de reflexão, tanto para o ensino fundamental quanto o médio. Assim, uma hq simples como *Hägar, o horrível*, de Dik Browne, pode ser exemplar para qualquer idade. Encontrada em vários jornais do país, geralmente possui historietas curtas e bem humoradas, satirizando situações do cotidiano familiar e social norte-americano, do qual é uma metáfora. Mas os estereótipos que mantém, na realidade, são muito mais antigos, advindos do século XIX, com o sucesso das óperas alemãs. A começar pela imagem fantasiosa dos guerreiros chifrudos. Quase todos os personagens portam elmos com protuberâncias animais, do cachorro ao pato, da mulher de Hägar a seu filho. Essa profusão de cornos pode ter relação direta com um contexto humorístico, mas no imaginário do leitor acaba reforçando a sua sobrevivência. E também as delineações, contornos e detalhes da arquitetura, do ambiente (árvores escuras, névoas, castelos com formato de caveira) e até das habitações, a incidência de monstros horripilantes, a corriqueira situação de conflitos armados, tudo contribui para a permanência de outro estereótipo famoso, elaborado no Renascimento: a de que o período medieval foi uma era de trevas, de atraso e de barbárie. Neste caso não importando o tipo de comportamento e de relações sociais entre os personagens (que remetem aos valores de nossa própria época), estas imagens canônicas sobrevivem porque apelam à fantasia, são de natureza sutil ou pouco compreendida. Outra hq, de sucesso tanto entre crianças quanto adultos é *Asterix*, de Goscinny e Uderzo. Apesar de focar a antiguidade, em determinados momentos ocorrem fusões cronológicas, como no álbum *Asterix e os normandos*, uma ponte entre história antiga e medieval. Aqui os estereótipos e anacronismos podem tanto ser trabalhados com alunos da 5ª série do fundamental quanto do ensino médio, especialmente os vinculados ao comportamento da figura do outro (romanos, escandinavos) em relação aos gauleses (entendam-se franceses modernos).



Figura 1: *Hägar, o horrível*, de Chris Browne (filho do criador do personagem, Dick Browne – 1917/1989 - e atual desenhista da hq). Fonte: [http://www.mestrejoel.com.br/uploaded\\_images/MJ\\_hagar\\_coragem-720491.gif](http://www.mestrejoel.com.br/uploaded_images/MJ_hagar_coragem-720491.gif) Acessado em 05 de janeiro de 2009.

Nesta seqüência, percebemos imagens corretas e anacrônicas sobre a Idade Média. Em primeiro lugar, o formato da casa escandinava da Era Viking, está adequado dentro dos parâmetros da cultura material: janela sem vidro, cobertura de palha ou turfa, frente do telhado terminando na intersecção de dois dragões ou pontas estilizadas. A armadura completa de placas metálicas está correta, mas seu uso somente popularizou-se a partir do século XIII e nunca foi conhecida entre os vikings. O escudo de metal para os nórdicos é errôneo (utilizavam madeira) e o capacete com chifres é um estereótipo que foi criado durante o século XIX (Langer 2002a). Apesar da mulher escandinava ter um grande poder dentro da esfera doméstica, a relação entre Helga e seu marido Hägar não corresponde às fontes medievais: é antes um reflexo da sociedade norte-americana pós anos 1950 e a crescente visibilidade da mulher nos novos papéis sociais. Ao analisar as séries quadrinísticas de *Hägar*, o professor deve estar atento em fazer os seus alunos perceberem como os vikings (e a própria Idade Média) servem de contraponto aos valores modernos, onde o cômico é uma ferramenta poderosa para criticar, refletir, repensar ou imaginar o passado e o presente.

O estereótipo também pode ser atrelado a representações do tipo *clichê*, a exemplo da tradicional fórmula para se pensar o período medieval: dragão, castelo, donzela, cavaleiro de armadura. Quase todos os quadrinhos infanto-juvenis passam por esta fórmula, a exemplo das

produções *Disney* (especialmente Mickey e Tio Patinhas). Devido à ênfase ao heróico, ao aventureiro e ao exótico, a fórmula consegue ganhar uma sobrevida impressionante também em outras formas de expressão artística e de cultura de massa. Neste caso, a hq pode ser usada para explorar o próprio universo mental dos alunos, por exemplo, de 5ª a 6ª série: porque é enfatizado esse tipo de Idade Média? Porque imaginar sempre o medieval através de dragões, castelos e cavaleiros? Assim, um dado possivelmente pré-existente no referencial do aluno, pode ser utilizado para a reflexão das imagens sobre o passado. Com o atual modismo das princesas (especialmente Branca de Neve e Bela Adormecida), os quadrinhos podem servir de contraponto para a desconstrução de clichês no ensino fundamental: praticamente nenhuma história infanto-juvenil apresenta como protagonistas figuras femininas advindas do campesinato ou plebe, como se o medieval fosse constituído somente por membros da aristocracia ou realeza. Mas mesmo as princesas são idealizadas, tanto em comportamento (sempre bondosas, puras, ingênuas, delicadas) quanto em características físicas (geralmente loiras). As razões e motivações destas idéias devem ser buscadas tanto pelos alunos quanto pelos professores.

Os estereótipos-clichês também ocorrem nas hqs para adultos. Na obra *A balada do rei*, feita por um dos desenhistas do personagem *Conan*, o prestigiado John Buscema, apresenta a história de um mago medieval, portando um manto e um chapéu de formato cônico, com desenhos de estrelas e luas e um laboratório repleto de instrumentos alquímicos – algo muito semelhante do que é encontrado em lojas de festas para crianças nos dias de hoje. Enquanto produtos para consumo pela massa, o quadrinho realiza esse intercâmbio entre arte e público. Por mais que seus autores tenham uma preocupação com fidelidade histórica ou vínculos com determinados estilos realistas, existe sempre o fator final, o das vendagens. Apresentar padrões icônicos que estejam deslocados do imaginário coletivo é sempre um risco ao artista, especialmente para os quadrinhos norte-americanos. O comportamento e o próprio roteiro das histórias também podem apresentar estereótipos. O mais comum, referente à Idade Média, é o combate do bem (representado por um cavaleiro loiro ou com vestes claras), enfrentando um cavaleiro moreno (ou portando armadura negra), presentes na hq *No tempo dos cavaleiros*, de 1980. O maniqueísmo, herança oriental via judaísmo e cristianismo, envolve toda uma gama de valores, princípios e situações que fazem parte das narrativas quadrinísticas e devem ser refletidas pelos professores.

Em algumas situações, o maniqueísmo pode fundir-se a outros esterótipos-clichês, a exemplo do popular binômio civilização *versus* barbárie. Geralmente os bárbaros são representados como invasores – cruéis, selvagens, bestiais, portando vestimentas animais, enquanto os protagonistas são condizentes com uma cultura sofisticada, com uma religiosidade nobre, com um comportamento heróico e honesto. Alguns dos povos mais retratados na primeira categoria são os escandinavos, como nas hq *Os vikings invasores*, ou os hunos, a exemplo do clássico *Príncipe Valente*, de Hal Foster. Neste caso, identificar as causas desse confronto é um exercício tanto de reflexão histórica como de percepção da arte enquanto instrumento ideológico, que legitimaria ou conservaria as estruturas sociais vigentes. Muitas vezes os povos caracterizados apenas realizam suporte para relações maniqueístas no presente (os hunos foram uma metáfora para os alemães durante os anos 1930-1940) ou uma herança de antigas oposições no passado não tão remoto (a imagem dos vikings como bárbaros foi originada no século XIX, por sociedades não-nórdicas como a dos ingleses e franceses, ver Langer 2002a).



Figura 2: Cena do quadrinho *Nordman*, de Bardet e Stalner. Fonte: <http://www.bdnnet.com/9782723422413/alb.htm> Uma boa opção como recurso didático ao ensino de história medieval, são os álbuns de quadrinhos históricos produzidos na França – e que apesar de muitos não terem sido ainda traduzidos em nosso país, são encontrados em gibitecas, bibliotecas e institutos de ensino da língua

francesa nas principais cidades do Brasil. Tratam-se de obras conjugando uma parceria de escritores especializados com artistas gráficos de ponta. A exemplo da série *Nordman*, abordando a instalação dos escandinavos na França alto-medieval, onde a riqueza de detalhes do cotidiano e a reconstituição de padrões técnicos e materiais dos nórdicos é impressionante. As ações e caracterizações dos personagens também são bem fiéis às fontes literário-históricas da Idade Média. A coloração, enquadramento e sequências foram influenciadas pelo estilo belga dos quadrinhos. Para a efetiva utilização junto aos estudantes de ensino fundamental e médio, a dificuldade pode advir do entendimento da língua francesa, e neste caso, a interferência do professor é fundamental: a reflexão sobre os quadrinhos deve ser antecedida de aulas envolvendo a história material dos vikings, a utilização do cinema e o contato dos alunos com a cultura visual dos povos medievais. O álbum *Nordman* possui 20 páginas de notas históricas e textos explicativos, auxiliando um melhor aproveitamento didático deste recurso.

## **2. Hqs e o ensino de História Medieval**

As possibilidades didáticas dos quadrinhos são muito amplas (para aplicações, ver: Rama et ali, 2004; Santos 2007; Oliveira 2007; Nogueira 2007. Para críticas e limites: Alves 2001). Pode-se recorrer à escolha de uma temática em especial, cruzar informações e refletir sobre as formas de adaptação artística sobre o passado, neste caso confrontando a hq com filmes e obras literárias. Várias questões e problemáticas podem ser desenvolvidas para qualquer forma de quadrinho, tanto como auxílio para o professor preparar sua aula quanto para os alunos desenvolverem suas reflexões, após a leitura do material selecionado. Algumas delas podem ser desenvolvidas com a colaboração de professores de outras áreas, como educação artística (no quesito arte e imagem) e português (especialmente para questões de redação e linguagem):

- Quem são os autores dos quadrinhos, qual suas origens e o contexto de sua produção? São autores renomados e conhecidos no Brasil? A obra foi produzida em equipe ou é de autor individual?

- Qual a técnica artística empregada? (óleo, nanquim, aquarela, lápis, colagem, técnica mista). Como ela interferiu no resultado geral da obra?

- Os planos, enquadramentos e montagens utilizadas (para detalhes técnicos, ver Rama 2004) condizem com a narrativa e a reconstituição histórica?

- O tema e o roteiro são somente históricos ou possuem elementos fantasiosos ou de outros estilos, como o terror, a ficção científica, a comédia e a aventura?
- Após a leitura da hq, qual a impressão de Idade Média que você obteve?
- Ocorreu alguma situação da trama que você gostaria que fosse diferente ou que não tenha gostado? Por quê?
- O que você mudaria nesta obra, tanto em sua trama quanto na composição, arte ou nos personagens?

Um procedimento interessante do ponto de vista didático pode ser o uso combinado de fontes diferenciadas, levando o estudante a pensar os diversos suportes para um mesmo tema.

### *2.1 Fontes iconográficas medievais e hq*

A Idade Média produziu suas próprias imagens e auto-representações, que podem ser acessíveis nos dias de hoje. Em especial, existem reproduções fotográficas de iluminuras, pinturas, ilustrações, esculturas e arquiteturas que podem ser materiais muito ricos para comparações com as HQs. Algumas são disponíveis nos vários livros didáticos existentes no mercado, outras nos estudos medievalistas publicados em nosso país. Em alguns casos, como na excelente série *Ramiro*, de Vance e Stoquart, retratando a Espanha do período da reconquista, cada álbum contém uma introdução com farto material fotográfico detalhando as principais cenas e situações históricas da obra, com texto de medievalistas. Em ambos os casos, o professor deve tomar o cuidado para perceber as sutilezas e as significações da arte para o medieval, sendo necessário a leitura de materiais para apoio (como em Shaver-Crandell, 1992; Schmitt 2007).

O medieval também produziu o que podemos denominar de arte seqüencial, um claro antecessor das histórias em quadrinhos. O mais famoso, sem dúvida, é a tapeçaria de *Bayeux*, feita pela rainha Matilde em comemoração à batalha de Hastings, durante o século XI. Com o comprimento de 70 metros, várias cenas possuem textos em latim, originando uma grande narrativa visual. A internet possui diversos *sites* com explicações e filmagens de cada cena. Um excelente exercício comparativo com esta tapeçaria pode ser a utilização do quadrinho

*Guillaume, le conquérant*, de Michel Conversin, facilmente encontrado em gibiterias e gibitecas de todo o país. Os alunos podem contrastar todo o processo que antecede a batalha de Hastings: o cotidiano, os vestuários, equipamentos e tecnologia dos normandos, tanto na própria tapeçaria quanto na hq (p. 27-35). Um pouco mais complexa, mas também muito importante, é a discussão sobre a ideologia política e nacionalista envolvida em ambos os suportes artísticos de origem francesa, tanto a fonte medieval quanto a sua reinterpretação contemporânea. Como os ingleses são percebidos em ambas? Como a arte colabora para a manutenção de valores e representações do passado?

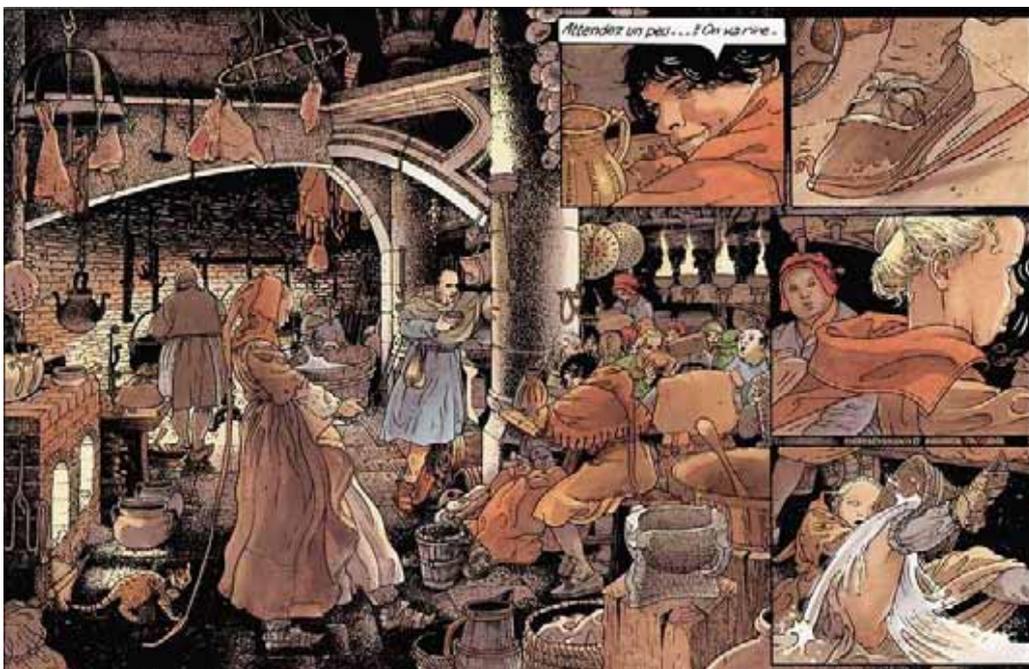


Figura 3: Cena do quadrinho *Os companheiros do crepúsculo*, de François Bourgeon. Fonte:

[http://lh5.ggpht.com/agudus/SJCs2NaQFcl/AAAAAAAAAJ-s/eiSuFobZrUU/s800/COMPANÑEROS%20CREPUSCULO%20\(10\).jpg](http://lh5.ggpht.com/agudus/SJCs2NaQFcl/AAAAAAAAAJ-s/eiSuFobZrUU/s800/COMPANÑEROS%20CREPUSCULO%20(10).jpg)

Poucas vezes as histórias em quadrinhos tiveram a oportunidade de contar com uma arte tão sofisticada quanto a do francês François Bourgeon. Não atentando apenas para os pequenos detalhes e uma magistral coloração, a série empolga pelo extremo refinamento do roteiro, uma pesquisa historiográfica acurada e pela atenção dada às protagonistas femininas – características presentes também em outras coleções históricas e de ficção científica realizadas pelo autor (*Passageiros do vento*; *O ciclo de Cyan*). A série em questão foi traduzida ao português pela editora Meribérica Líber, podendo ser encontrada em gibitecas brasileiras e, com alguma sorte, nos grandes sebos de São Paulo e Rio de Janeiro. Uma das principais opções como recurso didático desta coleção é a possibilidade dos professores discutirem com seus alunos as representações sobre o

cotidiano feminino no medievo, desde hábitos cotidianos até as normas de comportamento e visibilidade social presentes na sociedade da época. (Para maiores detalhes sobre as caracterizações da mulher medieval nos quadrinhos de François Bourgeon, consultar Gilleir 2002).

## *2.2 Literatura medieval e hq*

As fontes literárias do medievo proporcionaram várias adaptações aos quadrinhos. Sempre é um desafio aos artistas transporem textos escritos para a arte visual em seqüência. Neste caso, o professor pode trabalhar com a questão da seleção de quais cenas e momentos da fonte foram transpostos e sob quais valores e significados a hq reelaborou a trama original. Neste caso os poemas épicos constituem opções formidáveis, seja pela sua força dramática, quanto pela sua relação com as sociedades onde foram elaboradas. Recentemente traduzido ao português, o poema *A canção de Rolando*, é um bom exemplo. Foi escrito durante o século XI, mas retratando situações do VIII: Carlos Magno, forçado a regressar à Alemanha, deixou em sua retaguarda o marquês Rolando, que acabou morrendo tragicamente, originando diversas lendas na Espanha e França. Uma interessante adaptação aos quadrinhos foi feita em 2005, *Rolando*, de Amaya, Moon e Ba, com uma interessante pesquisa iconográfica, reproduções de cenários e ambientações. Os traços dos personagens, as cores vibrantes e o encadeamento das ações foram voltados para o público adolescente, especialmente os fãs de RPG, mas sem perder a sua qualidade. Pode ser utilizado tanto em turmas de 8ª série do ensino fundamental quanto no médio. Várias questões podem ser enfatizadas pelos educadores, como as relações entre o senhor e o vassalo, as exigências e recompensas do sistema feudal, utilizando o contraste entre as duas fontes.

## *2.3 Cinema e hq*

Desde o início do século XX foram realizadas adaptações de quadrinhos ao cinema e também de modo oposto, versões de filmes para as hqs. O interessante é que as relações entre estas duas formas de expressão artística são muito próximas. Tradicionalmente os diretores empregam, antes de iniciar a filmagem, o recurso dos *storyboards*, uma variedade de quadrinho que sintetiza todo o roteiro de forma visual, sem o uso de legendas, balões ou onomatopéias. Elas são fundamentais especialmente em animações e muitas são disponibilizadas na internet, a

exemplo de *El Cid, a lenda*, do diretor espanhol Jose Pozo, ou incluídas nos extras de DVDs, como no épico *Conan, o bárbaro*, de John Milius. Neste caso, as imagens dos *storyboards* serviram como guias imagéticos para as produções dos filmes, permitindo aos diretores uma melhor performance no momento das filmagens. Para a relação entre HQs e cinema, a relação é semelhante. O professor pode, junto a seus alunos, refletir sobre a adaptação de quadrinhos, como por exemplo, as filmagens de *Príncipe Valente* de Hal Foster, tanto o clássico de 1954 (direção de Henry Hathaway), quanto o de 1997 (direção de Anthony Hickox). Nem todas as cenas, situações, personagens e elementos da trama quadrinística foram aproveitados pela direção/produção e estas omissões podem estar relacionadas ao contexto ideológico tanto do momento histórico em que as filmagens ocorreram quanto aos valores perpetuados pelo diretor, ainda mais se pensarmos que o contexto dos filmes épicos dos anos 1950 foi bem diferente da década de 1990. Outra possibilidade de cruzamento de fontes, que exige um preparo prévio mais intenso por parte do educador, são os usos conjugados de literatura/cinema/quadrinhos. Por exemplo, no caso das diversas adaptações do ciclo arturiano: *A morte do rei Artur* (anônimo, século XIII), entrecruzada com os filmes *Excalibur* (de John Boorman) ou *Rei Arthur* (de Antoine Fuqua), e a série em quadrinhos *Arthur, uma epopéia celta* (de Chauvel, Lereculey e Simon). Muitos elementos podem colaborar para os alunos pensarem especialmente a interpretação do medieval no mundo moderno: quais valores foram destacados pelo filme e quadrinho? O comportamento dos personagens arturianos corresponde aos descritos no livro? Os ideais da cavalaria medieval ainda estão presentes ou foram modificados nas adaptações? A visão de Idade Média nos quadrinhos corresponde ao do filme?

Outra possibilidade didática do uso de quadrinhos no ensino de história é o trabalho com temas específicos, quem podem ser os mais diversos. O professor não pode utilizar a HQ apenas como uma ilustração ou reforço para o conteúdo desenvolvido nas aulas, mas sim enfatizar a mesma como um instrumento de reflexão; que ela não é simplesmente uma obra de diversão ou passatempo, mas um produto social e histórico, portanto, com idéias e valores sobre o passado; que tanto a arte quanto o ensino (portanto, também os manuais didáticos) estão dentro de uma mesma rede simbólica, que remete aos valores contemporâneos sobre o medieval – e neste caso, tanto os professores quanto os alunos e historiadores constroem constantemente as representações históricas; e finalmente, qualquer uso de quadrinhos deve levar em conta a sua linguagem, o seu

contexto narrativo e visual, portanto, sendo necessário uma adequação para certas idades e nível de ensino. Como conclusão, apresentamos abaixo algumas propostas de uso temático para as hqs, enfatizando especialmente alguns assuntos pouco explorados nos livros didáticos e no ensino em geral.

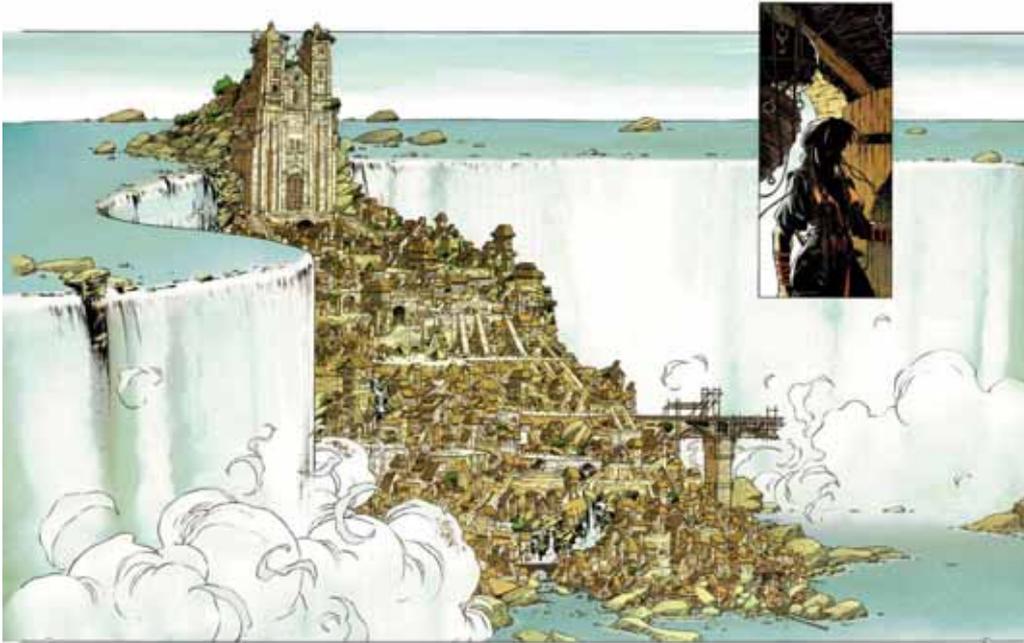


Figura 4: Cena panorâmica do quadrinho *A saga dos cavaleiros dragões*, de Varanda e Ange.

Fonte: [http://cache01.stormap.sapo.pt/fotostore02/fotos//87/29/f7/51346\\_0001qpep.jpg](http://cache01.stormap.sapo.pt/fotostore02/fotos//87/29/f7/51346_0001qpep.jpg)

Uma típica fusão de temas medievais com a perspectiva fantástica: uma cidadela construída sob a base de uma imensa cascata. Apesar da perspectiva arquitetônica ter sido baseada em modelos históricos, seu contexto é imaginário. Esse quadrinho é um bom exemplo de como a Idade Média é um grande referencial para a diversão dos adolescentes contemporâneos: servindo para cenários de jogos e diversões (entre os quais o RPJ e as festas medievais) e para modelos de comportamento (as jovens protagonistas do álbum estão aquém das mulheres medievais, comparando-se muito mais as heroínas do rock e de esportes). O tema dos dragões está mais popular do que nunca, servindo inclusive de tema a uma vasta literatura e filmografia que concebe estes seres fantásticos com uma existência real no passado. O professor deve ter cuidado no momento de analisar e refletir essa abordagem com seus alunos, visto que estes tomam o referencial fantástico muitas vezes com extrema convicção (perceptível nas comunidades de *orkut*): mas uma coisa é o imaginário criado pelos medievais e outra é a percepção que o homem moderno mantém sobre essa herança cultural.

#### *2.4 A mulher na Idade Média*

Vários álbuns possuem como protagonistas personagens femininos, possibilitando o aprofundamento das representações sobre a mulher, os papéis de gênero e sexualidade no medievo, a visibilidade social, os valores e representações religiosas e sociais atrelados ao comportamento feminino. Em especial, a série *As torres de Bois Maury*, de um dos mais consagrados estilistas da escola belga de quadrinhos pós-guerra, Hermann Huppen, pode servir como importante referência. Ambientada na Península Ibérica do século XI a XIII e tendo como contexto principal o convívio entre cristãos e mouros, a narrativa explora as rivalidades familiares, os choques entre as categorias sociais e disputas pelo poder, especialmente as relacionadas às personagens Babette e Eloísa de Montgri. Esta série vem sendo utilizada no ensino de história medieval em Portugal, também para pensar questões relativas ao confronto entre cultura popular e erudita e ao dinamismo do mundo rural, comercial e artesanal do período.

### *2.5 Religiosidade, misticismo e magia*

Crenças e fé são temas que sempre despertaram interesse, e a Idade Média produziu muito neste sentido. O ensino privilegia geralmente as formas religiosas mais relacionadas ao institucional, ao teológico, deixando de lado as crenças populares. Aqui os quadrinhos podem colaborar bastante, também podendo ser utilizado pelo professor como apoio o manual: *Religiosidade e messianismo na Idade Média*, de José Rivair Macedo. Uma fonte contemporânea muito proveitosa, tanto em termos visuais quanto textuais, pode ser a espetacular série *Os companheiros do crepúsculo*, de François Bourgeon. A trama se desenrola na França do século XIV, onde uma moça chamada Mariotte, testemunha a sobrevivência de práticas e crenças do paganismo em comunidades do interior deste país. O autor funde em todos os álbuns da coleção uma série de elementos míticos, místicos e sobrenaturais, fazendo com que a trama também transite, além das referências históricas bem detalhadas e minuciosas, pelo terreno da fantasia com referências medievais. Essa coleção de Bourgeon é considerada uma obra-prima das hqs européias, conseguindo fundir em uma narrativa empolgante, traços e cores de uma beleza poucas vezes vislumbrada nesta arte. Um dos principais pontos a serem discutidos com essa obra podem ser os aspectos mágicos da Idade Média, de como ela consegue encantar o homem moderno e

qual o papel dessa herança em nossa sociedade. Muitas dos sistemas de crenças e diversas representações surgidas durante esse período sobre praticantes de magia, ainda fazem parte de nosso cotidiano ou de nossas fantasias. Sem dúvida, um dos mais importantes é o fenômeno da bruxaria, cujo imaginário foi consolidado ao final do medievo e cujas perseguições promovidas durante a Era Moderna pela inquisição ainda ecoam na mente humana. Um excelente álbum para se pensar esse período de transição é *Bruxaria, uma história de vingança* (Parte um: donzela), de Robinson, Snejberg e Kristiansen, cujo enredo se passa em Londres do século XIV. Uma ótima oportunidade para o professor verificar quais as representações presentes em seus alunos sobre o assunto, verificar quais os estigmas e ou preconceitos religiosos ainda estão presentes, além de outros temas igualmente controvertidos: o corpo feminino como depositário de controle social/religioso; a magia e suas relações com a tensão social e familiar; a feitiçaria como forma de resistência cultural.

### *2.6 Conflitos sociais*

Os conflitos fazem parte da história humana e de quase todos os povos. A Idade Média não seria diferente, apesar de muitos ainda pensarem que se trata de um dos períodos mais violentos. Para essa e outras discussões, pode-se empregar a obra *Giraldo, o sem pavor*, de José Projecto, cuja trama desenrola-se no século XII, em Évora, no momento em que mouros e cristãos debatem-se pela posse de Portugal e Espanha. Sendo um personagem histórico muito controverso (herói, rebelde, bandido ou traidor?), pode-se aproveitar isso para debater a construção social, política e histórica dos grandes heróis durante o tempo. Um excelente estudo histórico e iconográfico de Feliciano Mendes ao final do álbum auxilia tanto os estudantes quanto o professor a entender melhor o contexto da hq. De igual modo, os conflitos também podem servir de reflexão nas duas histórias do álbum *Os Vikings*. A primeira, de Eduardo Coelho e Jean Ollivier (*Os drakkars a leste*), enfoca a colonização dos povos eslavos pelos suecos medievais, enquanto a segunda (*Os reis do mar*), mostra a colonização nórdica do Atlântico Norte e os conflitos entre noruegueses e indígenas norte-americanos. Mais uma série de debates: a violência na história é uma questão relativa, ou pode ser atrelada a causas específicas? Existem vilões e heróis? Ou a verdade é sempre subjugada pelos vencedores? Outra oportunidade dos professores

debaterem alguns tópicos relacionados com conflitos e violência na Idade Média é com a série *A história do mundo em quadrinhos*, de Larry Gonick. Com uma linguagem textual e gráfica de obras paradigmáticas e quadrinhos no formato de *cartum*, mesclando grande irreverência, humor e sátira para os personagens famosos e fatos históricos, a coleção pode ser utilizada com muito proveito para todas as séries do ensino fundamental e médio. A grande quantidade de mapas e infográficos desta obra pode também contribuir para um melhor entendimento da Alta Idade Média, muito ausente das obras quadrinísticas em geral.



Figura 5: Cena do quadrinho *Príncipe Valente*, de Hal Foster. Fonte: <http://www.cartage.org.lb/en/themes/Biographies/MainBiographies/F/FosterF/foster16.jpg> Sem sombra de dúvida, um dos quadrinhos mais importantes de todos os tempos, seja por sua audaciosa proposta gráfica, quanto pelo vigor das narrativas e personagens. Imprescindível para todos os interessados em Idade Média, seja como simples curiosidade, ou aplicado à pesquisa e ao ensino. A série é facilmente encontrada no Brasil, tanto em bibliotecas e gibitecas, como em dezenas de reedições em diversos formatos para livrarias e bancas de jornal. Devido à grande quantidade de estereótipos e mesclas históricas (fundindo temas da Alta e Baixa Idade Média), fantásticas (o autor incorpora nas narrativas com caráter histórico, temas fantásticos, como monstros e seres imaginários) e sócio-políticas (temas contemporâneos ao autor, como o nazismo) é preciso uma leitura prévia por parte dos educadores para com estes álbuns. Recomendamos a utilização de Cavalcanti 2006 e Guimarães 2005. Na imagem em destaque, evidenciamos alguns dos estereótipos relacionados aos

escandinavos: machado com lâmina dupla; vestimentas semelhantes aos romanos (blusa semelhante a uma toga, onde o guerreiro não utiliza calça); capas e vestimentas feitas de pele; capacetes com chifres e asas; escudo de metal ovóide, do estilo normando após a feudalização.

## 2.7 Mitologia medieval

O período medieval foi rico em narrativas mitológicas, inspirando muitas obras no mundo contemporâneo. Para explorar este rico universo, o professor deve ter algum tipo de leitura teórica sobre os mitos, facilitando a análise das fontes. Recomendamos como referencial básico o livro *O que é mito*, de Rocha (1986), que também pode ser lido e aproveitado por alunos do ensino médio. Vários são os aspectos que podem ser explorados com a mitologia medieval: influências sociais e culturais, simbolismos religiosos, idealizações acerca da origem do universo e do homem. As reinterpretações e adaptações artísticas destes mitos também podem contar muito sobre as sociedades e os contextos históricos em que foram elaboradas, sendo as hqs exemplares neste sentido. Em especial, após o sucesso das filmagens de *O senhor dos Anéis*, de Tolkien, foi publicado o quadrinho *O Hobbit*, de David Wenzel e Charles Dixon. A obra literária do escritor inglês já manifestava uma série de influências mitológicas do medievo, em suas vertentes escandinavas e celtas. Mas assim como a série de livros e de filmes, o quadrinho conserva alguns elementos advindos do contexto ideológico em que Tolkien estava inserido: um maniqueísmo típico do mundo pré e pós Segunda Guerra Mundial. O educador deve levar o aluno a questionar quais elementos podem ter sido influenciados pelo medievo, mas também a pensar como esses mitos são integrados à cultura moderna, qual o seu papel e influência. Outra possibilidade é pensarmos a sobrevivência de estereótipos e clichês sobre o medievo, de que já tratamos no início deste trabalho. Por sua vez, o álbum *O anel do Nibelungo*, de Roy Thomas e Gil Kane, explora a mitologia germano-escandinava, com um traço típico dos anos 1970 e uma influência da estética dos quadrinhos norte-americanos, especialmente de super heróis. O longo texto de prefácio pode colaborar para o estudante perceber também as apropriações visuais que a narrativa recebeu das óperas românticas do século XIX, que moldaram nossa concepção sobre os mitos e heróis germânicos. Para um belo vislumbamento da mitologia nórdica, existe o álbum *A bandeira do corvo*, de Alan Zelenetz e Charles Vess, explorando especialmente os mitos

relacionados ao deus Odin e o paraíso dos guerreiros Vikings, o Valhala, mas do mesmo modo recebendo uma influência estética das óperas wagnerianas. Uma outra oportunidade de contemplar fusões de estilos, mas tendo a mitologia medieval como pano de fundo, é com a série *Thorgal*, de Rosinski e Vahn Hamme. Ainda que a Escandinávia da Era Viking seja a principal influenciadora da elaboração dos personagens e localidades, também se fazem presentes elementos originados da mitologia celta, do mundo romano, além de influências do cinema épico e da literatura de ficção científica. Para o ensino fundamental, existe a possibilidade de uso das várias versões quadrinísticas do personagem *Thor*, da Marvel. Neste caso, o educador precisa estar ciente das diversas transformações e mutações que a mitologia nórdica sofreu pela indústria cultural norte-americana, utilizando estudos específicos atrelados ao ensino (Langer, 2006b).

Outra possibilidade muito interessante para com as hqs é a respeito das representações de monstros medievais, muito em voga após os filmes *Coração de dragão*, de 1996, e *Dungeons & Dragons*, de 2000 (mas baseado no RPG homônimo de 1974). A figura do dragão tornou-se mais do nunca, emblemática para o imaginário sobre a Idade Média, propiciando o surgimento de quadrinhos como *A saga dos cavaleiros dragões*, de Varanda e Ange, um álbum com sofisticadas seqüências de ação e belos desenhos que certamente atrairão em muito a atenção dos adolescentes a partir de 14 anos. Nesta narrativa o educador pode interrogar junto a seus alunos sobre os significados das bestas medievais para o homem contemporâneo: elas possuem os mesmos valores que no passado? Qual a causa de tanto interesse na cultura jovem atual para estes monstros? Em especial, esse álbum ainda contém outro elemento marcante também nos filmes indicados acima e que refletem uma nova tendência da cultura *pop* atual - o destaque para mulheres guerreiras - que demanda outras possibilidades de problemáticas: elas realmente existiram no medievo? Qual a causa de seu sucesso entre os jovens modernos?

Mais do que um simples recurso para deixar as aulas mais atrativas, as histórias em quadrinhos são uma rica fonte para estudo das representações sobre a história e sobre o passado medieval. Cada professor deve empenhar-se por descobrir a sua própria metodologia de abordagem. Com certeza, tanto o ensino quanto as pesquisas medievalistas ficarão muito mais promissoras em nosso país.

*Agradecimentos:* Ao prof. Dr. José Rivair Macedo (UFRGS) e profa. Ms. Luciana de Camos (FAMA) pelos comentários e sugestões ao texto original.

### **3. Fontes:**

#### *3.1 Hqs com temática medieval*

AMAYA & MOON & SÁ, Gabriel. *Rolando*. São Paulo: Via Lettera, 2005.

ANÔNIMO. *No tempo dos cavaleiros*, sem autoria, Rio de Janeiro: Editora Brasil-América, 1980.

ANÔNIMO. *Os gigantes/Os monstros*, sem autoria, *Disney especial* n. 16 e 37. São Paulo: Ed. Abril, 1978/1992.

ANÔNIMO. *O elmo de ouro/Os vikings invasores*, sem autoria, *Mickey de ouro* n. 1, São Paulo: Ed. Abril, 1979.

BOURGEON, François. *Os companheiros do crepúsculo* (3 álbuns). Lisboa: Meribérica Líber, 1990.

BROWNE, Peter. *Hägar, o horrível*, de Dik Browne. Porto Alegre: LPM, 1985. Reeditado em formatinho, 2008.

CONVERSIN, Michel. *Guillaume, le conquérant*. Paris: Éditions Du Centurion, 1987.

BUSCEMA, John & PALMER, Tom. *A balada do rei*. *Aventura e ficção* n. 5, São Paulo: Ed. Abril, 1987.

CHAUVEL, LERECULEY & SIMON. *Arthur, uma epopéia celta* (7 álbuns). Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

ERIAMEL & DARVIL. *Moi Sven: compagnon d'Hastings* (álbuns: L'initiation; Méditerranée). Paris: Assor, 1992 e 1999.

ERIAMEL & DARVIL. *L'Epte: des vikings aux Plantagenets*. Paris: Assor, 1997.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente*. São Paulo: Ópera Graphica, 2006 (vol. 1); Editora Ebal (vol. 1 a 15, 1974 a 1995).

GONICK, Larry. *A história do mundo em quadrinhos* (vol. 2: A Europa Medieval; vol. 3: A ascensão do mundo árabe). São Paulo: Jaticaba, 2004.

GOSCINY & UDERZO. *Asterix e os normandos*. São Paulo: Record, 2002.

- GRACÊS, J. *Eurico, o presbítero*, de J. Gracês. Lisboa: Editorial Futura, 1984.
- HERMANN. *As torres de Bois Maury* (3 álbuns). Lisboa: Meribérica Líber, 1988.
- HERMANN & LISBOA, Yves. *A herança de Bois Maury* (álbum *Rodrigo*). Lisboa: Vitamina BD, 2002.
- JONES, Kelley & SEAGLE, Steven. *As cruzadas*. São Paulo: Vertigo, 2006.
- MULLER & BENTO, Fernando. *Com a pena e com a espada*. Lisboa: Editorial Futura, 1984.
- OLLIVIER, Jean & BIELSA, José. *Os vikings*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1984.
- PROJECTO, José. *Giraldos, o sem pavor*, de José Projecto. Lisboa: BD Futura, 1986.
- ROBINSON, James & SNEJBJERG, Peter. *Bruxaria, uma história de vingança* (volume 1: Donzela). São Paulo: Ed. Abril, 1997.
- ROSINSKI & VAN HAMME. *Thorgal* (4 álbuns). São Paulo: VHD, 1986.
- STALNER & BARDET. *Nordman: Les vikings em Normandie*. Paris: Gelnat, 1996.
- THOMAS, Roy & KANE, Gil. *O anel do Nibelungo*. São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- VANCE, William & STOQUART, Jacques. *Ramiro* (coleção de 4 álbuns). Lisboa: Meribérica Líber, 1980.
- VARANDA & ANGE. *A saga dos cavaleiros dragões*. São Paulo: Devir, 2002.
- WENZEL, David & DIXON, Charles. *O Hobbit*. São Paulo: Devir, 2002.
- ZELENETX, Alaz & VESS, Charles. *A bandeira do corvo*. São Paulo: Ed. Abril, 1989.

### 3.2 Tapete de Bayeux na internet

Imagens completas do tapete, incluindo história e análises.

<http://www.bayeuxtapestry.org.uk>

Animação sequencial do tapete com legendas explicativas

<http://www.youtube.com/watch?v=bDaB-NNyM8o>

### 3.3 Hqs na internet

Guia de histórias em quadrinhos

[www.sobresites.com/quadrinhos](http://www.sobresites.com/quadrinhos)

Universo HQ

[www.universohq.com.br](http://www.universohq.com.br)

### *3.4 Gibiterias e gibitecas no Brasil*

*Gibiterias* (venda de hqs novas e usadas):

Devir Livraria, rua Teodureto Souto n. 642, São Paulo, SP.

<http://www.devir.com.br/hqs/>

Itiban Comics shop, av. Silva Jardim n. 845, Curitiba, PR.

<http://www.itiban.rg3.net/>

*Gibitecas* (empréstimo e consulta de hqs):

Gibiteca de Curitiba, rua Carlos Cavalcanti n. 533, Curitiba, PR.

<http://www.gibitecadecuritiba.hpg.ig.com.br/>

Gibiteca de São Paulo, rua Vergueiro n. 1000, São Paulo, SP.

Gibiteca municipal de Belo Horizonte, rua Carangola n. 228, Belo Horizonte, MG.

### *3.5 Filmes e livros medievais citados*

ANÔNIMO. *A canção de Rolando*, anônimo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ANÔNIMO. *A morte do rei Artur*, anônimo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BOORMAN, John (dir.). *Excalibur*. 1982, DVD.

COHEN, Rob (dir.). *Coração de dragão*, 1996, DVD.

HATHAWAY, Henry (dir.) *Príncipe Valente*, 1954, DVD.

HICKOX, Anthony (dir.). *Príncipe Valente*, 1997, DVD.

FUQUA, Antoine (dir.). *Rei Arthur*, 2004, DVD.

MILIUS, John (dir.). *Conan, o bárbaro*, 1982, DVD.

POZO, Jose (dir.) *El Cid, a lenda*, 2003, DVD.

SOLOMON, Courtney (dir.). *Dungeons & dragons*, 2000, DVD.

#### 4. Bibliografia geral e específica

- ALVES, José Moyses. Histórias em quadrinho e educação infantil. *Psicologia: ciência e profissão* 21 (3) 2001. [http://scielo.bvs-psi.org.br/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002&script=sci\\_arttext](http://scielo.bvs-psi.org.br/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002&script=sci_arttext)
- BURKE, Peter. *Testemunha ocular: história e imagem*. São Paulo: Edusc, 2004.
- CAVALCANTI, Carlos Manoel. As mil faces do herói: o mito, o cavaleiro e suas razões androcêntricas nas HQ's de aventura. *História, imagem e narrativas* 2, 2006. [www.historiaimagem.com.br](http://www.historiaimagem.com.br)
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.
- GILLEIR, Anke. This story, shall the good man teach his son: history and femininity in François Bourgeon's Les compagnons du crépuscule. *Image and Narrative* 4, 2002. <http://www.imageandnarrative.be/gender/ankegilleir.htm>
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia de quadrinhos*. Porto Alegre: LPM, 1990.
- GOMES, Paola Basso. A formação de visualidade e os estereótipos. Laboratório de educação e imagem, 2007. <http://www.lab-eduimagem.pro.br/frames/seminarios/pdf/e1paogom.pdf>
- GUBERN, Roman. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat, 1980.
- GUIMARÃES, Edgar. *Algumas leituras de Príncipe Valente*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- IANNONE, Leila & Roberto. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.
- LANGER, Johnni. The origins of the imaginary viking. *Viking Heritage* 4, 2002a. Gotland University/Centre for Baltic Studies. Disponível em: <http://www.abrem.org.br/viking.pdf>
- \_\_\_\_\_. Os Vikings e o estereótipo dos bárbaros no ensino de História. *História & Ensino* 8, 2002b.
- \_\_\_\_\_. Metodologia para análises de estereótipos em filmes históricos. *História Hoje* 5 (2), 2004. <http://www.anpuh.uepg.br/historia-hoje/vol2n5/johnni.htm>
- \_\_\_\_\_. A volta dos bárbaros: Asterix e os Vikings no cinema e na hq. *História, imagem e narrativas* 3, 2006a. [www.historiaimagem.com.br](http://www.historiaimagem.com.br)
- \_\_\_\_\_. As representações do deus Thor nas hqs. *Brathair* 6 (1), 2006b. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)

- LANGER, Johnni & CAMPOS, Luciana de. A História antiga e medieval nos livros didáticos: Uma avaliação geral. *História e-História/NEE*, 04/05/2007. <http://www.historiaehistoria.com.br/materia.cfm?tb=historiadores&id=43>
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- MACEDO, José Rivair. *Religiosidades e messianismo na Idade Média*. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
- \_\_\_\_\_. Repensando a Idade Média no ensino de História. In: KARNAL, Leandro (org.). *A história na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Editora Contexto, 2003.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- NATAL, Benjamin. *Estereótipos e produção de sentido nos quadrinhos de Chico Bento*, 2007. [http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/c/c8/GT2\\_-\\_003.pdf](http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/c/c8/GT2_-_003.pdf)
- NOGUEIRA, Natania. Quadrinhos e educação: ensino de história com criatividade. *Gibiteca.com* 2007. <http://gibitecacom.blogspot.com/2007/03/quadrinhos-e-educacao-ensino-da-histria.html>
- OLIVEIRA, Mauro César Bandeira. *A importância das histórias em quadrinho para a educação*. Trabalho de conclusão do curso de artes plásticas, UNB, 2007. [http://www.aprendaki.com.br/livros/MONO\\_importancia\\_HQ\\_educacao.pdf](http://www.aprendaki.com.br/livros/MONO_importancia_HQ_educacao.pdf)
- RAMA, Angela et ali (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- ROCHA, Everardo P. G. *O que é mito*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e o ensino de história. *III Encontro: Perspectivas do ensino de história*. Curitiba: UFPR, 1999.
- \_\_\_\_\_. Experiências e representações sociais: reflexões sobre o uso e consumo das imagens. In: BITTENCOURT, Circe (org.). *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2002.
- SANTOS, Fúlvio Frederico Pacheco dos. O lobo da estrada e as histórias em quadrinhos como recurso didático. *Athena* 8(8), 2007. <http://www.faculdadeexpoente.edu.br/upload/noticiasarquivos/1208992639.PDF>
- SCHMITT, Jean-Claude. *O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média*. São Paulo: Edusc, 2007.
- SERPA, Dagmar & ALENCAR, Marcelo. HQ em sala de aula. *Nova Escola* 13 (111), 1998.

SHAVER-CRANDELL, Anne. *A Idade Média* (coleção História da arte da Universidade de Cambridge). São Paulo: Círculo do Livro, 1992.

SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2002.