



UNIVERSO GEEK: ACONTECIMENTOS HISTÓRICOS MEDIANTE AS PERSPECTIVAS PRESENTES NAS HQ'S

Joana D'arc Silva de Lima

Graduada em História

Universidade Católica de Pernambuco

joanalima.contato@gmail.com

João Thiago de Menezes Pereira

Graduado em História

Universidade Católica de Pernambuco

joaoothiago@gmail.com

Resumo: O presente trabalho aborda um projeto criativo de estágio supervisionado aplicado em turmas do ensino médio da Escola em Referência no Ensino Médio Ginásio Pernambucano - Aurora na cidade do Recife. Buscou-se verificar se a subdivisão escolhida do universo geek - histórias em quadrinhos - pode ser uma ferramenta eficaz para a contextualização dos conteúdos de história. Com a análise dos dados, obteve-se uma aprovação significativa da ferramenta metodológica escolhida e os dados desta investigação indicaram que, mesmo que as divisões dentro da temática geek não tenham fins educacionais, estes materiais, quando preparados/adaptados, podem ser utilizados em sala de aula como uma ferramenta metodológica para o ensino de história.

Palavras-chave: Universo Geek; Cultura Nerd; Visualidades.

Introdução

Na elaboração do trabalho, foi utilizada a subdivisão do universo *geek*, histórias em quadrinhos (HQ's), sendo desenvolvido durante a disciplina de Estágio Curricular no Ensino de História III, do curso de Licenciatura Plena em História, pela Universidade Católica de Pernambuco, na Escola de Referência em Ensino Médio Ginásio Pernambucano Aurora, que está situada na Rua da Aurora, Nº 703, no Bairro de Santo Amaro, Recife – PE. Ela é localizada às margens do Rio Capibaribe e é a mais antiga escola em atividade no Brasil.

É válido ressaltar que o projeto só foi aplicado pela disponibilidade de aparelhos eletrônicos da escola, como TV's, Notebooks e Retroprojektor. Deste modo, o segmento a seguir busca explicar brevemente sobre o universo *geek*. A escolha de utilizar a subdivisão, histórias em quadrinhos, ocorreu devido à proximidade dos autores com esse universo, por consumirem há muitos anos esse tipo de material e de terem a vontade de relacioná-lo com o ensino de história. Para entender como foi o processo de criação deste trabalho, é necessário compreender alguns conceitos antes.

O que é universo *geek*?

O universo *geek* é um termo utilizado para designar os fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG (*Role-playing game*, em livre tradução seria um jogo de interpretação de papéis), tecnologias, HQ's, desenhos animados, cinema, livros e séries de TV. Atualmente o universo *geek* está em evidência, por ser um tema que tem obtido muita relevância ao longo dos anos, não mais apenas entre as pessoas que gostam dessa temática. As primeiras histórias em quadrinhos surgiram nos Estados Unidos, no início do século XX, depois da grande repercussão das populares “tirinhas” em quadrinhos lançadas nos jornais da época. Sendo assim, as editoras de jornais passaram a publicar as tiras de jornais lançadas diariamente em um formato de coletânea mensal.

Fundamentação Teórica

Para estabelecer um suporte teórico e metodológico para a utilização das HQs no ensino da História, uma vertente usada é o trabalho de Marco Túlio Rodrigues Vilela, no qual ele aborda sugestões práticas de como as HQs tanto podem ser usadas como fonte

documental para o estudo de determinada época quanto podem ser material de apoio para promover em sala de aula reflexões sobre a gênese dos anacronismos encontrados nas representações de culturas do passado.

Assim, cada vez mais pesquisadores e educadores passaram a reconhecer o potencial das histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino, que em vez de prejudicar o desempenho dos jovens nos estudos, pelo contrário, poderiam tornar o aprendizado mais atraente e dinâmico. É verdade que o potencial pedagógico das HQs já era reconhecido por alguns pesquisadores na mesma época em que eram condenados por outros, mas aqueles que as defendiam não recebiam a mesma atenção ou destaque por parte de órgãos de imprensa que preferiam fazer sensacionalismo a fazer uma cobertura mais aprofundada dos fatos. (VILELA, 2012, p. 18).

O pesquisador ressalta que as HQs durante as décadas de 1940 e 1960, sofreram uma série de estereótipos por parte de educadores conservadores, tanto no Brasil quanto em outras partes do mundo.

Eram alvo de críticas semelhantes às que hoje recebem os videogames: as histórias em quadrinhos eram acusadas de serem culpadas pelo aumento da delinquência juvenil e de prejudicarem no rendimento escolar dos jovens, afastando-os dos estudos...Com o passar do tempo, essa visão moralista e carregada de preconceitos (sem falar na confusão entre “meio” e “mensagem”) foi sendo deixada de lado, pois os quadrinhos passaram a ser tema de cada vez mais pesquisas acadêmicas em diversas áreas (Linguística; Artes; História; Sociologia; Psicologia...) e o seu valor como uma autêntica forma de comunicação e de expressão artística passou a ser mais reconhecido. (VILELA, 2012, p.18).

O historiador acredita que as histórias em quadrinhos são fontes riquíssimas para aproximar o aluno de fontes distintas, ademais ressalta o cuidado do professor responsável em analisar os discursos.

Nos últimos anos tem sido cada vez mais freqüente o uso de novas linguagens não somente para motivar os alunos, como também para atualizar a concepção de fonte (de aprendizado), incluindo-se neste campo, as imagens paradas ou em movimento, produzidas por uma determinada sociedade e veiculadas por um meio específico. O problema é que, em muitos casos, o uso escolar das imagens requer um tipo de abordagem diferente da reservada ao documento escrito. (VILELA, 2012, p.28).

Objetivos

Objetivo Geral

Realizar novas abordagens no ensino de história de forma mais dinâmica, tendo assim uma certa diferenciação de modelos de aulas tradicionais já recorrentes. Fazer com que os estudantes se interessem por este universo, que está presente no cotidiano deles, para além do interesse com o conteúdo visto, fazer com que os alunos façam uma correlação entre os conteúdos geeks e os conteúdos de história.

Objetivos Específicos

Aperfeiçoar o pensamento crítico dos discentes, oportunizando uma possível maior gama de liberdade de expressão e interatividade, tanto em sala, quanto aspectos de rotina. Propiciar oportunidade para o uso da tecnologia no processo de aprendizagem, visto que até hoje segue com certos tabus, todavia quando bem usufruída a tecnologia, porventura propicia um melhor entendimento do conteúdo e melhor dinâmica de aula.

Metodologia

Para melhor correlação do conteúdo visto em sala de aula, certas atividades e dinâmicas precisaram ser estabelecidas, como a exemplo de debates realizados, visto que é preciso ter uma boa comunicação entre docente e discente. Também tendo em vista aulas expositivas dialogadas, como um momento mais corriqueiro em sala de aula, porém sempre necessário.

Aspectos analisados

Para ramificar os aspectos analisados, juntamente com os alunos, foi selecionada uma série de elementos:

- Ficção X Realidade
- Momento Histórico de produção
- Conceitos Históricos
- Cores dos Figurinos
- Poderes
- Símbolos
- Armamentos
- Inimigos
- Falas

Levando em consideração que, apesar de serem obras de fantasia, os super-heróis refletem o período no qual foram criados e, conseqüentemente, têm inspiração em processos históricos. Assim, as produções de histórias em quadrinhos acompanharam por muito tempo o momento de suas criações e muitos dos personagens criados retratam situações vivenciadas na realidade pela sociedade que os produziu. Um exemplo disso, é o período de guerras, durante os conflitos, as propagandas patrióticas costumam utilizar as mais variadas linguagens como recursos para transmitir mensagens. Por sua vez, com os super-heróis não foi diferente.

Resultados Alcançados

Os alunos aprenderam e fizeram uma correlação dos conteúdos geeks em relação aos conteúdos da matéria de História, por meio de abordagens mais dinâmicas e interativas. Sendo assim, eles aperfeiçoaram o pensamento crítico, a liberdade de expressão e a interatividade, usufruindo da tecnologia em prol do conhecimento.

Previamente às análises das HQ's, ocorreram as explicações do período histórico, no caso do Período entre Guerras, compreendido entre o fim da Primeira Guerra Mundial, em 1918, e o início da Segunda Grande Guerra, em 1939.

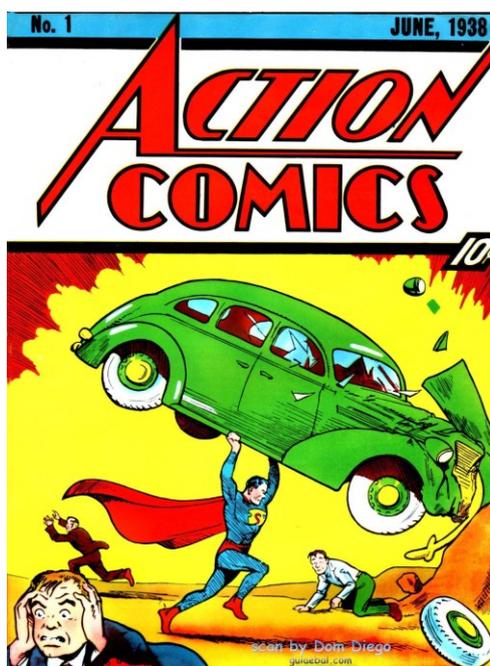
Imagem 1 - Mapa mental sobre Entre Guerras produzido pelos autores



Para dar mais ludicidade à aula foram propostos aos alunos realizar análises das primeiras histórias em quadrinhos do Superman e do Batman. Em 1938, a editora National lançou a revista Action Comics e alcançou grande sucesso com um de seus personagens: o Superman. Criado na ressaca da Grande Depressão dos anos 1930, que quase arruinou o país após a quebra da Bolsa de Valores de Nova York em 1929, Superman simboliza a esperança e a luz.

A primeira imagem analisada é a capa da revista Action Comics nº 1, mostrando o personagem “Superman” levantando um automóvel, havendo pessoas amedrontadas e correndo ao redor. É possível notar que o uniforme do super-herói, compõe-se das cores da bandeira estadunidense, de cor azul e vermelha.

Imagem 2 – Capa da 1º HQ Superman (1938)



Fonte: HQDragon

No decorrer desta primeira história, é relatado a origem de Kal-El, a identidade natural de Superman e de sua família no planeta Krypton. Os próximos quadros mostram o desenvolvimento da força do bebê Clark Kent no planeta Terra, até se tornar o popular super-herói “Superman”. Na adolescência, ele descobre a sua força “titânica” e decide utilizá-la pelo Bem da humanidade. A história segue exaltando a figura do personagem principal, um dos trechos realça “Super-Homem! O campeão dos oprimidos, a maravilha física que haveria de dedicar a própria vida aos necessitados!”.

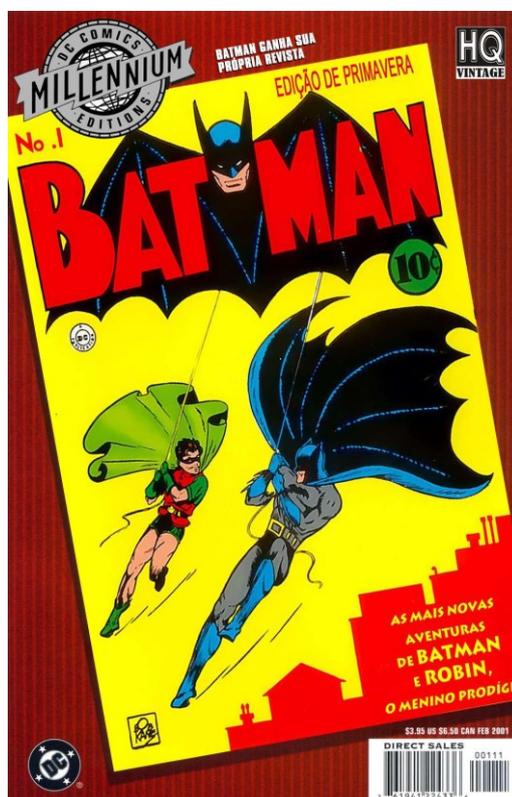
Imagem 3 - Trecho da 1º HQ Superman (1938)



Fonte: HQDragon

Essa aclamação do personagem é devida a conjuntura da Crise Econômica dos Estados Unidos pós-1929, os americanos precisavam de um super-herói ficcional que representasse a esperança e servisse como liderança imaginária para milhares de pessoas.

Imagem 4 – Capa da 1ª HQ Batman (1939)



Fonte: HQDragon

O que conhecemos hoje como DC Comics nasceu com o nome de National Periodicals em 1937, com revistas como Fun Comics e Detective Comics, sendo uma das primeiras editoras a investir em quadrinhos originais (e não publicações de tiras de jornal, como era mais comum então). O público conheceu a origem do Batman na edição número 33 dos quadrinhos da DC, quando os artistas contam como o jovem Bruce Wayne se tornou o Homem-Morcego, depois de presenciar a morte de seus pais e se tornar um combatente do crime. Neste momento, Wayne percebe que precisa de um disfarce e, ao ver um morcego entrar por sua janela, ele interpreta o fato como um sinal.

A Gotham City de Batman é uma Nova York pós-Depressão, escura e sórdida, repleta de becos onde o risco está sempre à espreita, pronto a emergir. É de fato intrigante

pensar em como as histórias do Batman são norteadas por outra perspectiva, fugindo um pouco daquele ser extremamente poderoso e quase como mítico visto no Superman, para um herói mais urbano e sem poderes. Como pode ser visto na Imagem 5, é perceptível como nas suas histórias até mesmo os vilões levam uma caracterização em relação ao período que foi escrito, seus vilões são comumente o arquétipo de um mafioso, devido a seus trajas, suas armas e o icônico modelo de automóvel presente.

Imagem 5 - Trecho da 1ª HQ do Batman (1939)



Fonte: HQDragon

Outro super-herói abordado e sua correlação com a história - Segunda Guerra Mundial - foi o Capitão América, que se torna um signo icônico, que assim como o Superman, está vestindo as cores da bandeira de sua nação, os Estados Unidos e tendo estampado no seu capacete o “A” de América. Esse personagem a partir do momento em que retoma o objeto de inspiração - o soldado americano -, tornando-se a imagem ideal para o combate às forças do Eixo. O super-soldado luta bravamente para que seu país tenha um futuro melhor e o direito de liberdade assegurado desde a Guerra Civil, e é justamente disso que o exército necessitava naquele momento, de soldados que dessem suas vidas em favor da América do Norte, em favor dos ideais americanos. Criado na chamada Era de Ouro dos Quadrinhos Norte-Americanos, inaugurada com o surgimento do Superman, em 1938, o Capitão América surgiu no primeiro número de sua própria revista mensal: “Captain America” nº 1.

A capa dessa primeira edição reflete bem esse ícone: enquanto todos estão armados, o soldado apenas usa os punhos e seu escudo para se defender e derrotar o líder Nazista. E mais: a capa não mostra somente um soldado lutando contra Hitler, mas uma

nação lutando contra nazismo. Capitão América representa todos os soldados que lutam em favor de seu país; representa a força dos Estados Unidos no mundo globalizado. Criterioso à analisar, outros aspectos presentes da dita capa, retratando no seu soco em Hitler, uma forma de trazer empoderamento aos Estados Unidos e humilhação ao inimigo, o escudo do capitão sempre visto, no qual como uma arma em sua essência defensiva, transmite um aspecto de proteção a sua nação. E por último, mas não menos importante, desde o início tendo em suas histórias o seu *sidekick* (companheiro), sendo esse um personagem visivelmente mais novo que o capitão, como forma de adesão/recrutamento para a II guerra mundial que estava ocorrendo.

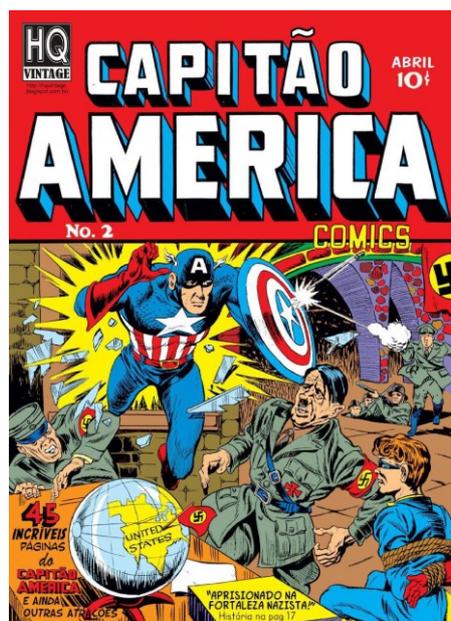
Imagem 6 – Capa da 1º HQ do Capitão América (1941)



Fonte: HQ Dragon

Na segunda edição de Capitão América, Martin Goodman decidiu mirar no que deu certo e orquestrou que mais uma vez fosse ilustrada o Capitão avançando contra Hitler. Este incidente mostra os nazistas sequestrando um financista americano e Steve e Bucky viajando de avião comercial à Europa, eles desembarcam em Paris, já ocupada pelos nazistas, e de lá se infiltram na Alemanha, pois não era possível um voo comercial entre EUA e Alemanha em pleno tempo de guerra de 1941. Nesta história, Steve e Bucky enfrentam o fúher Adolf Hitler e seu braço direito Hermann Göring.

Imagem 7 – Capa da 2ª HQ do Capitão América (1941)



Fonte: HQ Dragon

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rebeca. ‘Cultura Geek e o uso de ferramentas pedagógicas’, Ciência e Cultura. Disponível em:

<http://www.cienciaecultura.ufba.br/agenciadenoticias/noticias/cultura-geek-e-a-aplicacao-dos-jogos-como-ferramentas-pedagogicas/>. Acesso em: 10 de out. 2022.

VIDAL, Karla. ‘Cultura Geek também é coisa de professor’. ProfLab. Disponível em: <https://www.souproflab.com.br/cultura-geek/>. Acesso em: 10 de out. 2022.

ABUD, Katia Maria. A construção de uma Didática da História: algumas idéias sobre a utilização de filmes no ensino. História (São Paulo), v. 22, p. 183-193, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/jMrYY4HDZR8RwmNsqrWx7hK/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 10 de out. 2022.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites. 2012. Disponível em: <http://tede.metodista.br/jspui/handle/tede/1688>. Acesso em: 10 de out. 2022.

HOBBSAWM, Eric. A Era dos Extremos: o breve século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JUDT, Tony. Pós-Guerra. Uma história da Europa desde 1945. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

PARADA, Maurício. Formação do mundo contemporâneo: o século estilhaçado. Petrópolis, RJ: Vozes; Editora PUC, 2014.

NAPOLITANO, Marcos. História Contemporânea 2. Do entreguerras à nova ordem mundial. São Paulo: Contexto, 2020.

PINTO, Arthur Gibson Pereira. Super-heróis e Ensino de História, um guia visual: sugestões didáticas para o uso de filmes da Marvel e DC na sala de aula. 2018. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/430604>.

PINTO, Arthur Gibson Pereira. Super-heróis e Ensino de História, um guia visual: sugestões didáticas para o uso de filmes da Marvel e DC na sala de aula. 2018. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/430604>. Acesso em: : 24 de mai. 2023.

ACTION COMICS, Revista Action Comics n. 1, 1938. Disponível em: <https://hqdragon.com/hq/ntu3oq/5579-action-comics-1938>. Acesso em: 24 de mai. 2023.

DA SILVA, Marcelo Travassos; ACIOLI, Moab Duarte. Análise crítica de Superman: entre quadrinhos, discurso e mudança social. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 6, p. 54662-54678, 2021. Disponível em: https://www.ufjf.br/midiadigital/files/2020/07/anais_hqweek_2020_marcelo_travassos.pdf. Acesso em: 24 de mai. 2023.

PEIXOTO, Irapuan. Superman: A trajetória do maior dos super-heróis. HQROCK, 2012. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2012/01/23/superman-a-trajetoria-do-maior-dos-super-herois/>. Acesso em: 24 de mai. 2023.

DETECTIVE COMICS, Revista Detective Comics n. 27, 1939. Disponível em: [https://hqdragon.com/leitor/Detective_Comics_\(1937\)/27](https://hqdragon.com/leitor/Detective_Comics_(1937)/27). Acesso em: 24 de mai 2023.

DETECTIVE COMICS, Revista Detective Comics n. 58, 1941. Disponível em: [https://hqdragon.com/leitor/Detective_Comics_\(1937\)/58](https://hqdragon.com/leitor/Detective_Comics_(1937)/58). Acesso em: 24 de mai 2023.

BATMAN, Revista Batman n. 1, 1940. Disponível em: [https://hqdragon.com/leitor/Batman_\(1940\)/01](https://hqdragon.com/leitor/Batman_(1940)/01). Acesso em: 24 de mai 2023.

MACHADO, Luluña. Fatos históricos que contribuíram para a criação do Batman. Facadax, 2020. Disponível em: <https://facadax.com/2020/10/23/fatos-historicos-que-contribuiram-para-a-criacao-do-batman>. Acesso em: 24 de mai 2023.

CAPITÃO AMÉRICA, Revista Capitão América n. 1,1941. Disponível em: https://hqdragon.com/leitor/Capitao_America_Comics_-_1941/01 . Acesso em: 24 de mai 2023.

CAPITÃO AMÉRICA, Revista Capitão América n. 2,1941. Disponível em: https://hqdragon.com/leitor/Capitao_America_Comics_-_1941/02. Acesso em: 24 de mai 2023.

DO NASCIMENTO, BRUNO ALVES. O Herói do proletariado: a guerra fria nos quadrinhos do Superman soviético. 2022. Disponível em: <https://www.ppghufgd.com/wp-content/uploads/2023/04/Dissertacao-Bruno-Alves-do-Nascimento.pdf>. Acesso em: 24 de mai 2023.

OLIVEIRA, Stefanny; DO VALE, Rosana. A semiótica em Capitão América: uma análise da primeira HQ do personagem. DARANDINA REVISTELETRÔNICA, p. 1-20, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28141>. Acesso em: 24 de mai 2023.