



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS REPRESENTAÇÕES DA ARQUITETURA, DO URBANISMO E DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

COMICS AND THE REPRESENTATIONS OF ARCHITECTURE, URBANISM AND HERITAGE EDUCATION

Tanisse Paes Bóvio Barcelos Cortes , Rodrigo Tannus Fonseca , Sergio Rafael Cortes de Oliveira .

Resumo - Na sociedade da informação e do conhecimento do século XXI, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) são instrumentos capazes de promover reconfigurações sociais, culturais, econômicas, políticas e educacionais. Dentre as TIC, estão as Histórias em Quadrinhos (HQs), enquanto recursos culturais midiáticos que propiciam a abordagem de discussões acerca de relevantes temas nos ambientes escolares e na sociedade. Com isso, neste artigo questiona-se: de que maneira as Histórias em Quadrinhos podem contribuir para a disseminação de temáticas arquitetônicas e urbanísticas no âmbito das cidades e da Educação Patrimonial? Parte-se da hipótese de que as HQs podem ser ferramentas potencializadoras que contribuem de forma lúdica no aspecto da educação e compreensão de questões voltadas para a Arquitetura, o Urbanismo e a Educação Patrimonial. Assim, tem-se por objetivo geral analisar a difusão de temas relacionados à Arquitetura, ao Urbanismo e à Educação Patrimonial nas narrativas dos quadrinhos em seus aspectos educativos. Para tal, realizou-se uma breve pesquisa bibliográfica a respeito das HQs e suas potencialidades enquanto recurso didático-pedagógico e como instrumento de incentivo à leitura; e uma pesquisa documental de HQs do Batman, do Superman e de histórias como “Um Contrato com Deus”, “O Sonho de Belinho” e “O Beco do Rosário”, analisando as abordagens temáticas nas narrativas dos quadrinhos e suas interlocuções com a literatura científica, como: Pesavento (1999, 2007), Choay (2003), Harouel (1990), Faris e Dunhan (1948), John (2012), IPHAN (2012, 2022), Palhares (2008), Debary (2010), entre outros. A partir disso, constatou-se que as HQs são recursos potenciais para a disseminação de representações narrativas e para o incentivo de reflexões e debates educativos acerca de temas importantes na escola e na sociedade.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Arquitetura; Urbanismo; Educação Patrimonial.

Abstract - In the information and knowledge society of the 21st century, Information and Communication Technologies (ICT) are instruments capable of promoting social, cultural, economic, political and educational reconfigurations. Among ICTs, there are Comics, as media cultural resources that provide the approach to discussions about relevant themes in school environments and in society. Thus, this article asks: how can Comics contribute to the dissemination of architectural and urban themes in the context of cities and Heritage Education?. It is based on the hypothesis that comics can be enhancer tools that contribute in a playful way to the aspect of education and understanding of issues related to Architecture, Urbanism and Heritage Education. Thus, the general objective is to analyze the diffusion of themes related to Architecture, Urbanism and Heritage Education in the narratives of comics in

their educational aspects. To this end, a brief bibliographic research was carried out regarding comics and their potential as a didactic-pedagogical resource and as an instrument to encourage reading; and a documentary research of Batman and Superman comics and stories such as “A Contract with God”, “Belle’s Dream” and “The Alley of the Rosary”, analyzing the thematic approaches in the narratives of the comics and their interlocations with the scientific literature, as: Pesavento (1999, 2007), Choay (2003), Harouel (1990), Faris e Dunhan (1948), John (2012), IPHAN (2012, 2022), Palhares (2008), Debary (2010), between others. From this, it was found that comics are potential resources for the dissemination of narrative representations and for the encouragement of reflections and educational debates on important themes in school and society.

Keywords: Comics; Architecture; Urbanism; Heritage Education.

1 Introdução

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) são instrumentos que promovem reconfigurações sociais e culturais capazes de estabelecer encurtamentos no espaço e no tempo; rompimento de barreiras; possibilidades de mobilidade; acesso, produção e circulação de conteúdos; interação, participação e colaboração. Em pleno século XXI, em uma era de revolução digital, na sociedade da informação e do conhecimento, desafios são impostos às diversas esferas, sobretudo para a Educação, no que tange a mediação e a produção de conhecimento, sendo requeridas mudanças e inovações nos processos de ensino-aprendizagem em busca de oportunidades para um aprendizado significativo, ativo, dinâmico, próximo da realidade dos alunos.

Nesse contexto, dentre as TIC se destacam as Histórias em Quadrinhos (HQs), como recursos culturais midiáticos capazes de instaurar reflexões e debates acerca de temas relevantes na/para a sociedade e de incentivar a leitura. Além disso, são ferramentas que atuam no desenvolvimento da criatividade, da sensibilidade artística, na consolidação de conceitos e conteúdos e, portanto, sua apropriação crítica enquanto instrumento didático-pedagógico é necessária.

A partir do problema: de que maneira as Histórias em Quadrinhos podem contribuir para a disseminação de temáticas arquitetônicas e urbanísticas no âmbito das cidades e da Educação Patrimonial?; admite-se como hipótese que as HQs podem ser ferramentas potencializadoras que contribuem de forma lúdica no aspecto da educação e compreensão de questões voltadas para a Arquitetura, o Urbanismo e a Educação Patrimonial. Neste sentido, este artigo tem como objetivo geral analisar a difusão de temas relacionados à Arquitetura, ao Urbanismo e à Educação Patrimonial nas narrativas dos quadrinhos em seus aspectos educativos.

Assim, este trabalho propõe descrever como a Arquitetura, o Urbanismo e a Educação Patrimonial aparecem representados nas narrativas de algumas HQs, aproveitando-se do potencial de outras linguagens inseridas nos ambientes de ensino e no incentivo à leitura, sobretudo por meio de textos que abordam direta ou indiretamente a Arquitetura, o Urbanismo e o patrimônio, e da utilização das HQs como um recurso estratégico orientado a diversos públicos.

Com relação à metodologia utilizada, a partir das classificações de pesquisas propostas por Gil (2019), quanto à finalidade, trata-se de uma pesquisa de natureza aplicada, quanto aos objetivos, a pesquisa é descritiva, e quanto à abordagem metodológica, é qualitativa. Para o alcance do objetivo da pesquisa, delineou-se os seguintes procedimentos técnicos: pesquisa bibliográfica, permitindo uma breve discussão a respeito do produto cultural midiático “Histórias em Quadrinhos” e suas potencialidades enquanto recurso didático-pedagógico e como instrumento de incentivo à leitura; e pesquisa documental de HQs, compreendendo as abordagens temáticas nas narrativas dos quadrinhos, conjugada com interlocuções com a literatura científica.

O artigo apresenta uma breve revisão teórica das HQs, abordando o uso dos quadrinhos como recurso didático-pedagógico, de acordo com as percepções de Neves (2012), Santos (2001), (Santos;

Vergueiro, 2012), Vergueiro (2017), entre outros. Depois disso, apresenta-se uma análise da representação da Arquitetura e do Urbanismo nas narrativas do Batman e do Superman e na história “Um Contrato com Deus”, além da Educação Patrimonial nas histórias “O Sonho de Belinho” e “O Beco do Rosário”, estabelecendo interlocuções com autores como Pesavento (1999, 2007), Choay (2003), Harouel (1990), Faris e Dunhan (1948), John (2012), IPHAN (2012, 2022), Palhares (2008), Debary (2010), entre outros.

De forma geral, notou-se como as HQs são recursos valiosos para promover representações e incutir reflexões e debates educativos, de forma prazerosa e lúdica, de assuntos importantes na/para a sociedade.

2 Desenvolvimento

2.1 Referencial teórico

As Histórias em Quadrinhos (HQs) têm sua origem de forma significativa em diversas manifestações artísticas e de comunicação como pinturas rupestres, tapeçarias e pinturas sacras (Banzato et al., 2009), e também, em importantes meios de comunicação de massa como os jornais diários (Vergueiro, 2017). Os recursos linguísticos empregados nas HQs são oriundos das características desses diversos elementos artísticos (Banzato et al., 2009) e dos profissionais que trabalhavam nos jornais, atuando na disseminação de personagens e séries que se tornaram antológicas e cultuadas no mundo (Vergueiro, 2017).

No âmbito da educação formal, a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996, com o incentivo às várias formas de linguagens e manifestações artísticas, houve um estímulo à aceitação dos quadrinhos como ferramenta pedagógica (Santos; Vergueiro, 2012) que, quando aplicadas em salas de aula apresentam diversas vantagens, como a alternativa de aprender de maneira visualmente atrativa, com prazer e diversão, e com familiaridade com o artefato cultural (Oliveira; Cortes, 2020), além do incentivo à leitura, do aprendizado de línguas estrangeiras, da instigação ao debate e à reflexão sobre temas (Santos; Vergueiro, 2012). Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) preveem a utilização dos quadrinhos nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais como saúde, cultura, meio ambiente e ética, por exemplo. Uma ilustração disso está no trabalho de Fonseca, Oliveira e Cortes (2022) que analisou a abordagem da inclusão educacional e da diversidade nas HQs.

Assim, as HQs são recursos didático-pedagógicos que utilizam de desenhos e textos para contar uma história, e ainda, promover discussões a respeito de assuntos importantes. Apesar das barreiras sociais, culturais e pedagógicas enfrentadas desde o início do século XX, com a acusação de incutirem hábitos estrangeiros nos leitores, entre outras coisas, que perduram de certo modo até os dias atuais, esses recursos midiáticos são muito populares entre as crianças e os jovens, e também com consumo mais amplo e difundido pela academia.

Eles têm o potencial de ativar o desenvolvimento psicológico das crianças e ajudar no crescimento de necessidades físicas e mentais (Bim, 2004) e, por isso, são bastante utilizados no incentivo à leitura no início do processo de ensino-aprendizagem, “pois se compreende a ampla possibilidade de discussões e abordagens de estilos. [...] servem tanto para a apropriação e compreensão de conteúdos simples como para complexos” (Barbosa, 2021, p. 55). De acordo com Santos (2001), a criança que não lê Histórias em Quadrinhos não se sentirá disposta a ler outros gêneros textuais.

Nesse contexto, as HQs se apresentam como um importante produto cultural midiático que confere protagonismo aos alunos no processo de ensino-aprendizagem, confluindo na constituição de habilidades e competências, a partir de suas múltiplas possibilidades, sobretudo, a construção desse

meio de comunicação de expressão artística, em uma perspectiva de formação integral e inclusiva de trabalho colaborativo e criativo, que desperta o interesse dos sujeitos e descomplexifica o processo educacional (Oliveira; Cortes, 2020). A partir disso, os alunos são capazes de expressar a compreensão e a capacidade de correlação de ideias com os conteúdos estudados.

A leitura de quadrinhos é algo complexo que não deve se restringir ao texto ou ao enredo, mas envolve também a percepção e a compressão dos recursos da linguagem, da estética e da narrativa, ampliando as múltiplas significações que podem ser captadas a partir de seu conteúdo (Santos; Vergueiro, 2012). A leitura das Histórias em Quadrinhos é capaz de fazer com que a mente se habilite para contextos de “leitura escolar e social, ainda acrescentando um exercício de interpretação iconográfica imprescindível na atualidade, sob o advento das novas tecnologias e a convergência das linguagens para os suportes digitais” (Bari, 2015, p. 50), por meio de um modelo híbrido de letras, desenhos, imagens, balões, onomatopeias, recursos gráficos, entre outras ferramentas de comunicação.

Nas construções narrativas das HQs, emprega-se uma linguagem híbrida, que possibilita múltiplas leituras e que mescla aspectos não verbais e verbais, desenhos e textos que, organizados quadrinho a quadrinho (vinhetas), promovem um sentido e uma continuidade de fatos e ações. De acordo com Neves (2012), a interpretação dessa linguagem híbrida está relacionada à cultura, ao histórico e à formação social do sujeito-leitor. Conhecida a sua linguagem, a utilização desse recurso midiático cultural possibilita a narração e, conseqüentemente, o debate e a reflexão de temas diversos, dos simples aos mais complexos, articulando essa dificuldade com a sutileza do recurso abordado de maneira mais próxima do universo de interesse do leitor.

De acordo com Santos e Santos Neto (2010, p. 53), nas Histórias em Quadrinhos “a força argumentativa estará profundamente entranhada na narrativa e em seus vários movimentos, ou então nas imagens que, por si mesmas, descrevem situações e posições”. Esses autores defendem que as HQs podem ser uma forma de expressão filosófica, pois “apresentam condições para provocar o espírito crítico, a imaginação e o pensar próprio, ainda que a argumentação, a defesa de uma ideia ou a proposição de um problema, [...] sejam feitas de maneira diferente daquela do discurso acadêmico.” (Santos; Santos Neto, 2010, p. 53).

2.2 Resultados e discussões

2.2.1 Arquitetura e Urbanismo

Os meios urbanos são registros de ações sociais e transformações temporais realizadas pelos seus habitantes. Assim, as cidades são criadas por ações coletivas, o que compõem suas estruturas físicas e de sociabilidades e acabam sendo reflexo do tempo. Tanto a parte da dimensão cultural quanto a física acabam sendo produtos de uma composição histórica e social (Vieira, 2012).

Ao entender que as cidades reais são capazes de produzir camadas de organização e de sentido espacial, pode-se pressupor que as cidades imaginárias das Histórias em Quadrinhos também são capazes do mesmo efeito. Segundo Vieira (2012):

Mas não apenas a cidade enquanto objeto pode ser “lida” em sua organização espacial, bem como as próprias histórias em quadrinhos são um gênero literário linguístico e visual que se utilizam tanto de palavras como de imagens para estabelecer comunicação e que, portanto, exigem uma leitura interpretativa visual e verbal da narrativa (Vieira, 2012, p. 53).

Para Cornelius Castoriadis (1995), a representação do que é simbólico está estritamente interligada ao imaginário das sociedades. Quando o imaginário é capaz de dar novos sentidos a algo, é quando as relações imaginação-simbólico surgem. Para o autor, a ideia do simbolismo se baseia em

criar relações entre símbolos (significantes) e determinadas representações (significados). De acordo com Pesavento (1999), um mesmo modelo urbano pode ser representado de formas distintas, e essas possibilidades de representação estão ligadas ao lugar de onde quem “escreve” está inserido, seja de forma social ou temporal.

Para Vieira (2012, p. 55), “o imaginário urbano é um sistema de ideias e imagens de representação coletiva que ‘falam da cidade’, que se reportam a uma certa representação do urbano”. Pesavento (2007) também aborda a ideia de que o imaginário urbano é importante para a história cultural urbana. Para a autora, o conceito “diz respeito a formas de percepção, identificação e atribuição de significados ao mundo, o que implica dizer que se trata das representações construídas sobre a realidade – no caso, a cidade” (Pesavento, 2007, p. 15).

Portanto, as Histórias em Quadrinhos que possuem narrativas que entendem as cidades como um personagem estão retratando um imaginário urbano através de símbolos e, em muitos casos, dando novas representações e significados para essas cidades. Nesse aspecto, Candido (2004) aponta que a base da criação para esses elementos urbanos acontece no mundo e na realidade em que os autores vivem, refletindo as vivências da sociedade em que estão inseridos. Vieira (2012, p.56) diz que a HQ como “qualquer outro gênero literário, possibilita a análise do pensamento social de uma determinada época”, assim, é importante entender os quadrinhos como um objeto de inestimável valor para se compreender as cidades e o imaginário de uma sociedade.

Nesse subitem do artigo, debruça-se sobre a análise de três HQs e suas cidades. A primeira cidade é Gotham City, das histórias do Batman; a segunda cidade é Metrópolis, dos quadrinhos do Superman e, por último, a HQ “Um Contrato com Deus”, de Will Eisner, em que se tem o meio urbano como cenário para várias histórias (Figura 1).

Figura 1: HQs e suas cidades



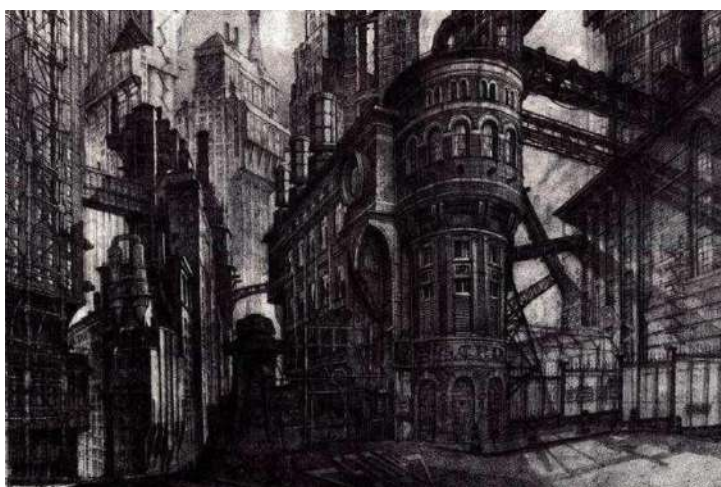
Fonte: Elaborada pelos autores com base nos sites Wiki DC, DC Entertainment e Amazon (2023).

As análises da Gotham City e Metrópolis são feitas ao mesmo tempo, uma vez que a criação e as representações dos dois modelos urbanos foram elaboradas para serem antagonistas, portanto, opostas em simbolismos e significados. Para Vieira (2012), os modelos de concepção urbana das duas

cidades (criadas na década de 1930) são representações do imaginário social da época: Gotham traz a percepção pessimista enquanto Metrópolis traz a visão otimista sobre as cidades modernas.

Logo de início já se pode analisar como os ilustradores decidiram transmitir essa dualidade. Com o uso de cores mais escuras e dessaturadas, a cidade do Batman transparece todo o pessimismo, a violência e as ruas sujas de uma cidade sem muitas perspectivas. Quase sempre Gotham é representada no período da noite, os prédios possuem uma arquitetura gótica, com muitas áreas de fábricas que poluem os céus com fumaça e ruas infestadas de criminosos (Figura 2). Em contraponto, Metrópolis é a ideia da cidade grande das oportunidades, do dia ensolarado e dos passeios aos parques. Com o uso de cores claras e de uma arquitetura moderna, as duas cidades criam visualmente uma estética completamente diferente entre si (Figura 3).

Figura 2: Sede da polícia de Gotham City



Fonte: HQ Rock (2014)

Figura 3: Centro de Metrópolis



Fonte: Amino (2016)

A partir dessas características de cidade, Vieira (2012), com base em autores como Françoise Choay (2003) e Jean-Louis Harouel (1990), traça um paralelo com os conceitos de modelos progressistas, culturalistas e naturalistas das cidades. O modelo Progressista, segundo Choay (2003), trabalha a

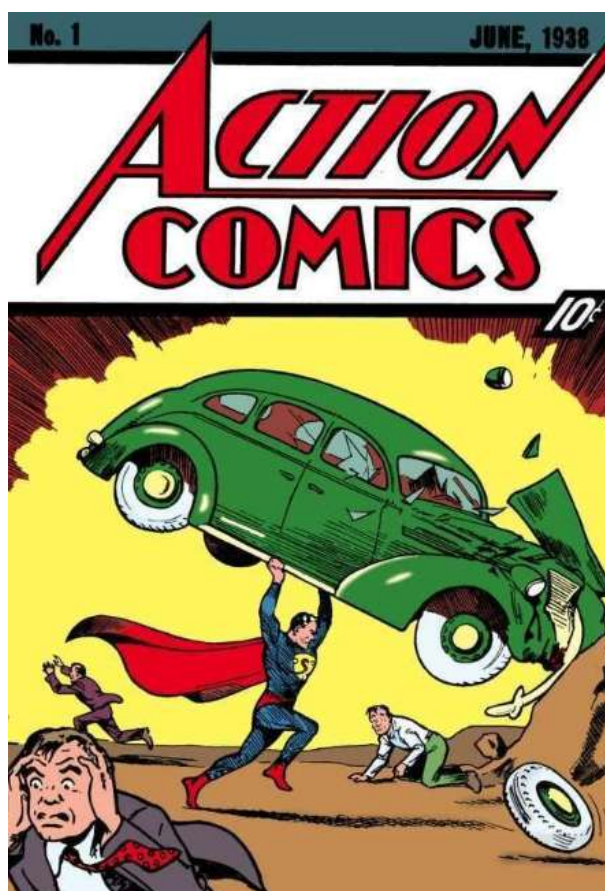
ideia de que o espaço urbano está intrinsicamente ligado à beleza e à lógica, com espaços abertos e racionais. O Movimento Progressista, dentro do Urbanismo, está relacionado ao Movimento Modernista dos CIAM (Congresso Internacional de Arquitetura Moderna) e a Le Corbusier, abordando uma visão de pensamento otimista relacionado a uma sociedade industrial.

Os quadrinhos do Superman trazem uma perspectiva bem interessante a respeito de um atual problema do meio urbano: a mobilidade urbana e o elevado número de automóveis. Diferente de Gotham City, onde os crimes e problemas estão relacionados à violência (assassinatos, assaltos, contrabandos, entre outros), as histórias do Superman possuem uma visão relacionada ao combate de crimes morais ou problemas técnicos. Para Vieira (2012):

é uma personagem imbuída de valores morais salvadores e suas missões geralmente têm um desenvolvimento moral. A outra questão ou problema que este super-herói enfrenta são os atropelamentos, quedas de pontes, rompimentos de barragens e outros tipos de problemas técnicos típicos do cotidiano das grandes metrópoles (Vieira, 2012, p. 96)

Os automóveis, símbolos do século XX, reafirmam as ideias de progresso, ciência, mobilidade e da modernidade; porém, em contrapartida, os veículos possuíam outra noção: a de perigo. Esse significado de risco também fazia parte do imaginário social a respeito desse meio de transporte (Vieira, 2012). A Figura 4 representa a capa da primeira edição de um quadrinho do Superman, na qual o herói destrói um automóvel.

Figura 4: Capa da HQ "Action Comics" Nº1 do Superman.



Fonte: Tebeosfera (2023)

O modelo Culturalista, para Choay (2003), possui ligação com os pensamentos de teóricos como Ruskin, William Morris, Ebenezer Howard e Camilo Sitte. Esse movimento critica principalmente a

“morte” de comunidades diante dos processos industriais. É uma visão pessimista e contrária à ideia das metrópoles atuais. Já o modelo Naturalista, por Choay (2003) e Harouel (1990), seria explicado como um conceito anti-urbano dos EUA, criado a partir da ideia dos colonizadores do país, que viviam pela nostalgia de um meio de vida mais natural. Essa corrente conta com nomes como Frank Lloyd Wright e Louis Sullivan.

Tanto a corrente de pensamento Culturalista quanto a Naturalista podem ser interpretadas como o oposto do Progressista, uma vez que possuem ideias muitas das vezes contrárias ao avanço urbano e com ideais que flertam com o pessimismo que os grandes centros urbanos podem gerar. Esse tipo de modelo urbano é a representação de Gotham City.

Diferente de Metrópolis, os problemas de Gotham City estão relacionados ao crime organizado, aos loucos e a uma total desorganização social. Nesse ponto é relevante citar que grande parte dos vilões do Batman são pessoas tachadas como loucas ou que possuem algum problema mental, como o Coringa, a Arlequina e o Doutor Morte. Para Vieira (2012, p. 111), “essa cidade com homens loucos soltos nas ruas de certa forma representa um medo da cidade moderna em que se pode deparar a qualquer momento com um louco”. Ao analisar as ideias de Faris e Dunham (1948) sobre as questões da desorganização social, pode-se chegar à conclusão que Gotham City é a representação da cidade moderna com toques de loucura ocasionados por uma má urbanização e perturbação social. Segundo Faris e Dunham (1948):

A relação entre urbanismo e desorganização social foi há muito tempo reconhecida e demonstrada. Comparações grosseiras urbano-rurais das taxas de dependência, crime, divórcio e abandono, suicídio e prostituição, mostraram que esses problemas são mais sérios nas cidades, especialmente nas grandes cidades industriais em rápida expansão (Faris; Dunham, 1948, p. 406).

A arquitetura de Gotham City também é reflexo desses ideais pessimistas e da desorganização social. Em maioria, nos planos em que a cidade é ilustrada sempre é mostrada às escuras, com seus arranha-céus amontoados e sem muita definição. Diferente de Metrópolis que possui prédios mais modernos, a escolha do estilo arquitetônico gótico para as construções das histórias do Batman auxilia na percepção de uma cidade assustadora e opressora (Figura 5).

Figura 5: Arquitetura da cidade de Gotham

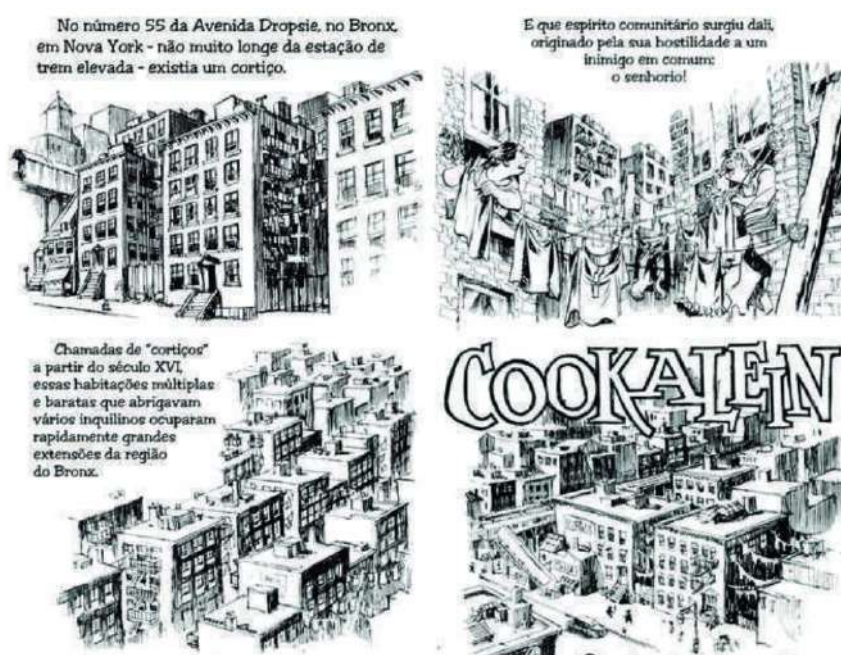


Fonte: Elaborada pelos autores com base nos sites DevianArt, Pinterest e Metalocus (2023).

Em “Um Contrato com Deus”, de 1978, o cartunista Will Eisner apresenta quatro histórias interligadas que se passam em um mesmo conjunto habitacional, localizado na Avenida Dropsie, no bairro do Bronx em Nova York. Segundo Borges (2011), “ao retratar os difíceis anos 1930 [...], Eisner contextualiza que nesse período multiplicaram-se na Baixa Manhattan os cortiços – habitações múltiplas e baratas que abrigavam inúmeros inquilinos” (Borges, 2011, p. 2). Para a autora, essas construções tinham o objetivo de atender à alta demanda de imigrantes ocasionados pela Primeira Guerra Mundial e se proliferaram de maneira rápida, criando grandes vizinhanças que eram formadas por funcionários mal empregados e remunerados, imigrantes e suas famílias (Borges, 2011). Nesse aspecto, Eisner diz que “no interior de suas paredes, grandes dramas eram encenados. Não havia privacidade nem anonimato. Uma pessoa, ou era participante do drama, ou espectador da plateia” (Eisner, 1995, p. 12).

Assim como a cidade de Gotham City, os cortiços representados por Eisner também evocam o sentimento de pessimismo que pairava nos EUA durante o período da Grande Depressão de 1930. A escolha estética de manter toda a HQ em tons de preto e branco também ajuda a reforçar essa ideia. O quadrinista consegue representar muito bem a arquitetura dessa época, a precariedade das construções e os detalhes que ajudam a inserir o leitor no ambiente, como os amontoados de roupas no varal, tão característico desse tipo de conjunto habitacional (Figura 6).

Figura 6: Representações dos cortiços por Will Eisner



Fonte: Elaborada pelos autores com base na HQ “Um Contrato com Deus” da editora Devir (2023).

As páginas de “Um Contrato com Deus” conseguem transmitir a ideia de um local triste e caótico, além do ar de desesperança daquele período. Eisner aproveita desses sentimentos e os amplia com a utilização de cenas que não possuem os requadros (molduras que fecham os desenhos). Assim conseguindo passar a impressão de que aqueles cortiços e a cidade não possuem um limite definido. Outra questão é a presença de muita chuva e poucos pontos de iluminação nas ruas e interior das casas. O contexto da narrativa e dos cenários, aliados a uma técnica de arte com bastante hachura permitem que Eisner represente aquele espaço urbano de maneira insalubre e melancólico, como se pode perceber na Figura 7.

Figura 7: Uso do recurso da chuva, pouca iluminação e hachuras para transmitir o sentimento de melancolia e solidão



Fonte: Elaborada pelos autores com base na HQ "Um Contrato com Deus" da editora Devir (2023)

Vale ressaltar que todas as Histórias em Quadrinhos aqui trazidas conseguem representar os signos a qual se propõem. Seja uma metrópole moderna, com enormes prédios e esteticamente perfeita como Metrópolis, a uma cidade completamente afundada na violência e no crime e com seus enormes arranha-céus góticos como os de Gotham City, as Histórias em Quadrinhos são um recurso muito interessante de se representar e trabalhar assuntos da Arquitetura (estilos e movimentos da arquitetura, representações visuais das construções, entre outras possibilidades) e do Urbanismo (cidade, mobilidade urbana, desorganização social, conjuntos habitacionais, espacialidade, entre outros).

Entretanto, dentre as HQs brevemente analisadas, a que mais consegue transmitir os elementos do meio urbano de forma mais forte e intensa é a "Um Contrato com Deus". Seja pela temática totalmente adulta, quanto a parte técnica (uso dos recursos do requadro, das páginas inteiras e ausência de cores), essa HQ consegue deixar claro como o meio urbano é um personagem importante para a narrativa da história.

2.2.2 Educação Patrimonial

A história de um povo está ligada ao passado e as memórias ali produzidas. Essas memórias são originadas a partir de elementos materiais e imateriais que possuem significados como: construções arquitetônicas, histórias locais, festejos, danças e culinárias típicas. De acordo com John (2012), o “Patrimônio Histórico e Cultural constituído por bens materiais e imateriais impregnados de um valor simbólico para a comunidade representa a memória que foi valorizada e materializada pelos poderes constituídos ao longo do tempo” (John, 2012, p. 120). E são nos lugares que estão as marcas de tempo que imprimem sinais do modo de ver e viver de uma população que habitou ou ainda habita tal espaço.

Para Gastal (2006, p. 101), “o Lugar seria o Locus, no tempo e no espaço, do acúmulo de experiência em forma de história e de tradição, a segurança da identidade”. Portanto, preservar o patrimônio – seja arquitetônico, natural ou cultural – é uma forma de conservar histórias e memórias de pessoas e localidades.

Os patrimônios podem ser construções de valor histórico, manifestações culturais, pratos típicos, danças e fazeres em geral (Maltêz et al., 2010); e segundo a atual Constituição Brasileira, no artigo 216, seção II – Da Cultura:

Constituem Patrimônio Cultural Brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I – as formas de expressão; II – os modos de criar, fazer e viver; III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV – as obras, os objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico e artístico (BRASIL, 2022, n.p.).

Segundo Silva et al. (2010), as instituições e a população de modo geral não possuem consciência da importância do patrimônio cultural. A falta desse conhecimento acarreta em graves problemas como as ruínas de edificações antigas, processos de abandono e descaracterização por usos indevidos, perda de costumes, saberes e fazeres, entre várias outras consequências negativas. É dentro dessa perspectiva que a Educação Patrimonial se mostra uma grande aliada para se trabalhar a consciência da valorização do patrimônio.

A definição de Educação Patrimonial pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN (2012) é a seguinte:

[...] educação patrimonial como todos os processos educativos que primem pela construção coletiva do conhecimento, pela dialogicidade entre os agentes sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras das referências culturais onde convivem noções de patrimônio cultural diversas (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2012, n.p.).

Nesse contexto, pensar as Histórias em Quadrinhos como um recurso valioso para o trabalho da Educação Patrimonial se mostra uma ferramenta interessante. Para Palhares (2008, p. 3), “a utilização das diferentes linguagens para o ensino de história, vem contribuindo para a dinamização do cotidiano da sala de aula [...] permitindo melhor compreensão por parte dos alunos”. Portanto, de uma maneira mais lúdica e didática, as HQs podem atrair seus leitores para uma melhor compreensão da sua história local e da cultura a que estão socialmente inseridos.

Para trazer uma análise a respeito de Patrimônio Cultural, foram escolhidas duas histórias: “O Sonho de Belinho”, uma HQ produzida pelo próprio IPHAN, e que é organizada por Izaurina Maria de Azevedo Nunes, com ilustrações de Robson Araújo; e “O Beco do Rosário”, da arquiteta, urbanista e quadrinista Ana Luiza Koehler (Figura 8).

Figura 8: Capa das HQs “O Sonho de Belinho” e “O Beco do Rosário”



Fonte: Elaborada pelos autores com base em imagens do IPHAN e Editora Veneta (2023).

O quadrinho “O Sonho de Belinho” tem como narrativa a história de como o Bumba meu boi se tornou um Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN (2022), a HQ foi idealizada para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental e conta um passeio pela História da Humanidade, tendo como ponto de partida os cultos das antigas civilizações aos bois. O quadrinho já abre com a informação a respeito da data em que o festejo do Bumba meu boi recebeu o título pela Unesco e é interessante perceber que um dos personagens é uma representação do próprio boi da festa (Figura 9).

Ao longo da história, os personagens dormem e, dentro de um sonho, conhecem Cronos e Hermes (Deuses da mitologia grega – Deus do tempo e Deus da riqueza, da sorte, da magia etc., respectivamente) que os convidam para conhecerem os cultos aos bois pela linha do tempo da humanidade. Neste ponto, são apresentados dois deuses, explicando suas origens, poderes e de qual povo eles vieram. Também apresentam a importância das pinturas rupestres dentro da gruta onde estão (Figura ??).

Figura 9: Página da HQ que informa dados sobre o festejo



Fonte: (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2012)

Figura 10: Hermes explicando sobre os desenhos rupestres



Fonte: (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2012)

Nos quadrinhos que abordam temas da Educação Patrimonial é importante considerar que, além de ser um material gráfico, a HQ também deve ser um recurso educativo. Por esse motivo, pode-se visualizar que em vários momentos são inseridas informações desse viés a respeito do tema. Um exemplo é que ao passear pelas outras culturas e países, o roteiro faz questão de enfatizar sobre quando tal monumento ou elemento cultural se tornou um Patrimônio Mundial ou da Humanidade. Essas referências acontecem em vários pontos da revista, como no Antigo Egito e as Pirâmides de Gizé (Figura 11) e o Taj Mahal na Índia. O roteiro também traz explicações sobre as diferenças entre patrimônio material, imaterial, mundial, humanitário, entre outros conceitos.

Figura 11: Pirâmides de Gizé



Fonte: (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2012)

O quadrinho faz um passeio pelas culturas Grega, Hebraica, Egípcia, Indiana e, também, Africana (Figura 12), abordando como a figura do boi estava ligada a momentos de festejos, de divindades e das lendas. Ao final do passeio, as crianças entendem que a figura do boi foi e ainda é muito importante para os povos e culturas do mundo inteiro e também no Maranhão, ou seja, a Festa do Bumba meu boi é uma forma de homenagear sua importância dentro das culturas mundiais e dos seus ancestrais.

Figura 12: Representação da Orixá Iansã, a senhora dos ventos

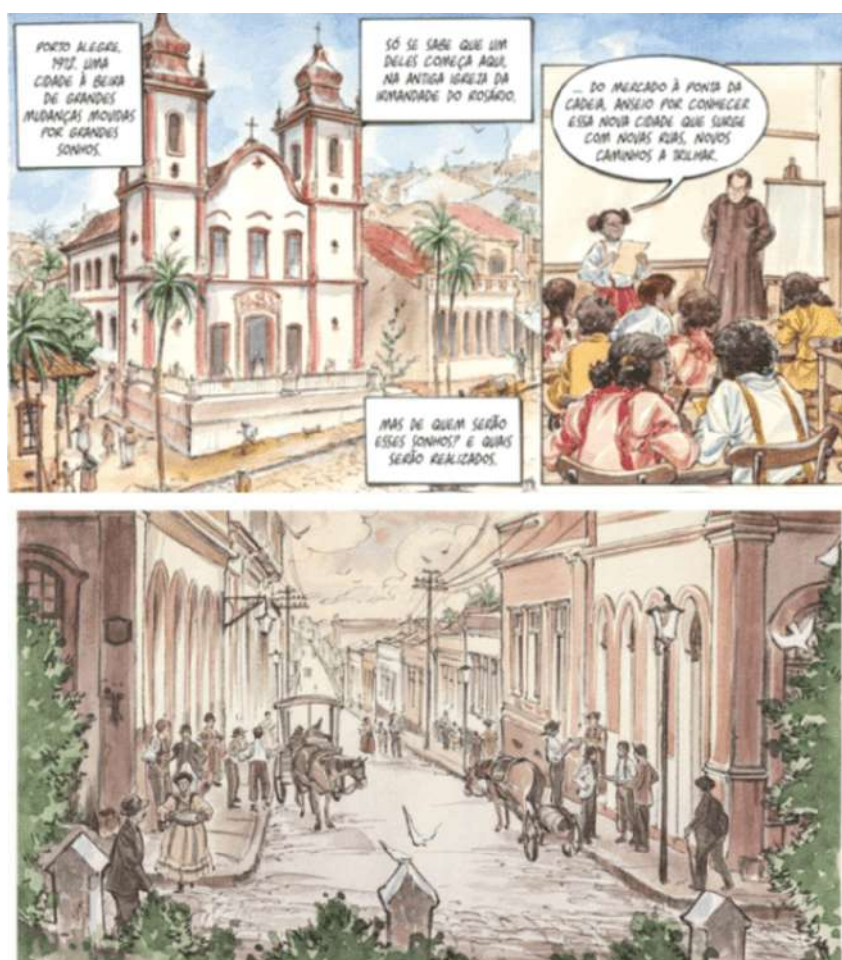


Fonte: (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2012)

Já a segunda História em Quadrinhos analisada, “O Beco do Rosário”, narra a modernização e a urbanização de Porto Alegre nos anos 1920. Na história, Vitória, uma jovem negra que sonha em ser jornalista precisa enfrentar os preconceitos existentes em uma sociedade patriarcal e racista. No site da Editora Veneta (2023), a sinopse indica que a história aborda o processo da criação da capital gaúcha, que no fundo tinha a idealização de europeizar a cidade, aumentando ainda mais a desigualdade socioespacial e o racismo que já eram proeminentes no ambiente social da época.

Assim como no quadrinho anterior, a ilustradora também tem o cuidado de apresentar fatos históricos, datas, construções e marcos importantes para a fundação da cidade em que a história se desenrola, como mostra a Figura 13. Nela é possível observar a arquitetura da época, sua população e certos costumes (como as vestimentas de época e as salas de aula). Diferente da HQ anterior, “O Beco do Rosário” é voltada para um público jovem/adulto, e isso pode ser percebido pelo tema mais denso e também pelas belíssimas ilustrações mais realistas.

Figura 13: Porto Alegre em 1912 representada na HQ “O Beco do Rosário”



Fonte: Ultimato do Bacon (2023)

A partir da história e das ilustrações, Ana Luiza consegue trazer e reviver as memórias de uma Porto Alegre antiga, com suas belezas e, também, com os problemas sociais que assolavam aquela época. Importar os elementos sociais e materiais para as páginas dos quadrinhos é importante para a memória coletiva de um povo que, de acordo com John (2012), “pode ser identificada também em objetos, festas, músicas, danças, práticas alternativas de medicina, técnicas, culinária e tantas outras representações que estão repletas de significação das mais variadas formas de vida que constituem as culturas dos povos” (John, 2012, p. 322).

A Figura 14 é um quadrinho que mostra a importância do “quitute da Tia Berê” no contexto de uma festa. Ou seja, a relevância culinária daquele prato para aquela comunidade.

Figura 14: Os quitutes da Tia Berê

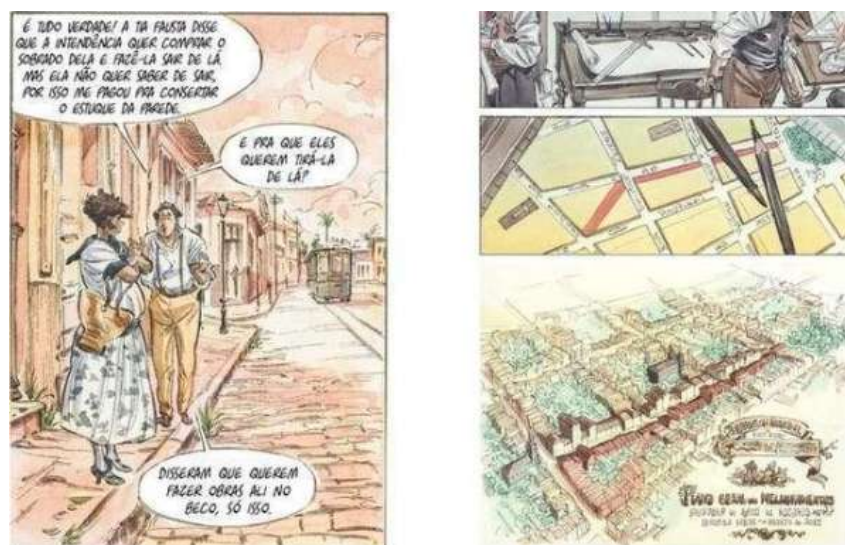


Fonte: Ana Luiza Koehler (2023).

Os elementos materiais e imateriais guardam uma história e são transmissores da mesma para outras gerações, já que é através dessas novas representações que as memórias podem ser reativadas (Debary, 2010). De acordo com Silveira e Lima Filho (2005), o objeto “fala sempre de um lugar, seja ele qual for, porque está ligado à experiência dos sujeitos com e no mundo, posto que ele representa uma porção significativa da paisagem vivida” (Silveira; Lima Filho, 2005, p. 40). Ainda segundo os autores, é com essa ideia que se é possível dizer que a memória restitui a alma nas coisas.

A partir das páginas de “O Beco do Rosário”, os leitores são transportados para a Porto Alegre da década de 1920, seja por todos os detalhes e cuidado histórico que as artes de Ana Luiza transparecem ou pelo roteiro. Esse quadrinho é uma das melhores formas visuais para se entender a modernização de uma cidade e todos os elementos complexos que abrangeram essa evolução (Figura 15).

Figura 15: Projeto urbanístico de Porto Alegre ilustrado na HQ



Fonte: Matinal Jornalismo (2021).

3 Considerações finais

Esta pesquisa aplicada, de caráter descritivo e de abordagem qualitativa partiu do problema: de que maneira as Histórias em Quadrinhos podem contribuir para a disseminação de temáticas arquitetônicas e urbanísticas no âmbito das cidades e da Educação Patrimonial? Como objetivo geral propôs-se analisar a difusão de temas relacionados à Arquitetura, ao Urbanismo e à Educação Patrimonial nas

narrativas dos quadrinhos em seus aspectos educativos. A metodologia utilizada sustentou-se por meio de breve revisão bibliográfica sobre as HQs enquanto instrumentos midiáticos didático-pedagógicos para a educação na escola e da sociedade, e da realização de pesquisa documental de Histórias em Quadrinhos enfatizando as representações da Arquitetura, do Urbanismo e da Educação Patrimonial nas narrativas.

A partir da revisão teórica, constatou-se o potencial significativo que as HQs, como recursos culturais acessíveis, possuem para a exploração crítica de temáticas de relevância na escola e na sociedade. As Histórias em Quadrinhos são recursos didático-pedagógicos atrativos, narrativa ou visualmente que, se apropriados pelos professores no contexto da sala de aula, podem contribuir para um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, próximo da realidade dos alunos, e como estratégia de incentivo à leitura e aos estudos, instigando discussões e debates, contribuindo para o desenvolvimento da capacidade argumentativa.

Pelas análises da Arquitetura e do Urbanismo nas narrativas do Batman e do Superman e na história “Um Contrato com Deus”, além da Educação Patrimonial nas histórias “O Sonho de Belinho” e “O Beco do Rosário”, pôde-se perceber a pluralidade de tratamentos educativos do recurso. As referidas histórias apresentaram as temáticas narradas de forma sutil, metaforicamente ilustradas, ou mais direta, com possibilidades para o propósito educativo e para a promoção de debates e ampliação da divulgação dos assuntos.

Essas narrativas foram contadas nos elementos do cenário, como as diferenças arquitetônicas entre Gotham City e Metrópolis e o reflexo dos movimentos urbanísticos nessas duas cidades. Em parte, alguns quadrinistas utilizam desses assuntos para criar um personagem não convencional que acaba fazendo parte daquela narrativa, como o protagonismo dos cortiços e os recursos gráficos das cenas nas histórias de Will Eisner (1995).

Em relação à Educação Patrimonial, percebeu-se que as HQs analisadas trazem abordagens sobre os elementos culturais materiais, como a criação de uma cidade e suas obras patrimoniais construídas, e os imateriais, a partir do folclore, de lendas e festejos, da religião, da culinária. Tais assuntos, quando desenvolvidos nas Histórias em Quadrinhos, podem apresentar fatos históricos para os leitores, assim, perpetuando as memórias de um determinado local, mantendo sempre viva a história daqueles lugares e suas vivências.

Face ao exposto, ratifica-se a hipótese de que as HQs podem ser ferramentas potencializadas que contribuem de forma lúdica no aspecto da educação e da compreensão de questões voltadas para a Arquitetura (estilos e movimentos da Arquitetura, representações visuais das construções, entre outras possibilidades), o Urbanismo (cidade, mobilidade urbana, desorganização social, conjuntos habitacionais, espacialidade, entre outros) e a Educação Patrimonial (elementos materiais e imateriais). Constatação que vislumbra desdobramentos para a elaboração de atividades e/ou projetos educativos que promovam a análise e a produção de Histórias em Quadrinhos com alunos.

Referências

BANZATO, B. A. et al. As histórias em quadrinhos como meio de disseminação científica. *In*: LECOMCIENCIA. II Seminário LECOTEC de Comunicação e Ciência. Bauru, SP: [s. n.], 2009.

BARBOSA, A. L. C. **Redimensionando a linguagem das Histórias em Quadrinhos para incluir a pessoa com deficiência visual**. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão da Informação e do Conhecimento) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão.

BARI, V. A. História em Quadrinhos e leitura: desafios colocados aos educadores. *In*: DOS SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. d. (ed.). **Histórias em Quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** 1. ed. São Paulo: Criativo, 2015.

BIM, S. A. **HagáQuê – Editor de História em Quadrinhos**. 2004. Disponível em: <https://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>. Acesso em: 8 jul. 2024.

BORGES, M. O cotidiano em questão: as espacialidades de “Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço”. *In*: ANAIS da 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. [S. l.: s. n.], 2011. p. 1–13.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. 2022. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 29 ago. 2023.

CANDIDO, A. **O discurso e a cidade**. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2004.

CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

CHOAY, F. **O urbanismo: utopia e realidades de uma antologia**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

DEBARY, O. Segunda mão e segunda vida: Objetos, lembranças e fotografias. **Revista Memória em Rede**, Pelotas, v. 2, n. 3, ago.–nov. 2010. Disponível em: <https://www2.ufpel.edu.br/ich/memoriaemrede/beta-02-01/index.php/memoriaemrede/article/view/36>. Acesso em: 29 ago. 2023.

EISNER, W. **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. Tradução: João Paulo Lian Branco Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Brasiliense, 1995.

FARIS, R. E. L.; DUNHAM, W. Perturbações mentais em áreas urbanas. *In*: PIERSON, D. (ed.). **Estudos de ecologia humana: leituras de sociologia e antropologia social**. São Paulo: Martins Fontes, 1948.

FONSECA, R. T.; OLIVEIRA, S. R. C. d.; CORTES, T. P. B. B. Histórias em quadrinhos e a inclusão educacional. *In*: ANAIS do XI Congresso Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades. Diversidade e Resistência na Ciência: diálogos e desafios interdisciplinares sobre crises sistêmicas. Marabá, PA: Unifesspa, 2022. Disponível em: https://www.even3.com.br/anaais/XI_Coninter/560866-HISTORIAS-EM-QUADRINHOS-E-A-INCLUSAO-EDUCACIONAL. Acesso em: 9 jul. 2024.

GASTAL, S. **Alegorias urbanas: o passado como subterfúgio: tempo, espaço e visualidade na pós-modernidade**. [S. l.]: Papirus Editora, 2006.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

HAROUEL, J. L. **História do urbanismo**. Campinas: Papirus, 1990.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL – IPHAN. **Educação patrimonial**. 2012. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br>. Acesso em: 29 ago. 2023.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL – IPHAN. **Publicações**. 2022. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=&busca=imaterial&pagina=2>. Acesso em: 29 ago. 2023.

JOHN, N. M. Identificação, valorização e preservação do patrimônio histórico e cultural. *In*: ANPUH-RS. ANAIS do XI Encontro Estadual de História: história, memória e patrimônio. [S. l.: s. n.], 2012. v. 23. Disponível em: http://www.eeh2012.anpuh-rs.org.br/resources/anais/18/1343687593_ARQUIVO_Textoparaincluirnosanaiseleto_nicosdoXIEncontroEstadualdeHistoria.pdf. Acesso em: 29 ago. 2023.

MALTÊZ, C. R. et al. Educação e Patrimônio: O papel da Escola na preservação e valorização do Patrimônio Cultural. **Pedagogia em ação**, v. 2, n. 2, p. 39–49, 2010. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/4840/5023>. Acesso em: 29 ago. 2023.

NEVES, S. d. C. **A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Artes Visuais) – Universidade de Brasília.

OLIVEIRA, S. R. C. d.; CORTES, T. P. B. B. História em Quadrinhos: estratégia para envolvimento do aluno no processo educacional. **Revista Philologus**, CiFEFiL, Rio de Janeiro, v. 26, 78 Supl., p. 1752–1769, set.–dez. 2020. Disponível em: <https://revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/287/311>. Acesso em: 9 jul. 2024.

PALHARES, M. C. **História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história**. Dia a Dia Educação. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2023.

PESAVENTO, S. J. Cidades visíveis, cidades sensíveis, cidades imaginárias. **Revista Brasileira de História**, ANPUH, São Paulo, v. 27, n. 53, jan.–jun. 2007.

PESAVENTO, S. J. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano**. Porto Alegre: Universidade/UFRGS, 1999.

SANTOS, R. E. Aplicações da História em Quadrinhos. **Comunicação & Educação**, ECA-USP, São Paulo, n. 22, p. 46–51, set.–dez. 2001.

SANTOS, R. E.; SANTOS NETO, E. Narrativas gráficas como expressões do ser humano. **Revista Trama Interdisciplinar**, v. 1, n. 2, 2010.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. Histórias em Quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS**, São Paulo, n. 27, p. 81–95, jan.–abr. 2012.

SILVA, G. P.; FALCÃO, M. T.; BARBOSA, M. A. F. A Desvalorização do Patrimônio Cultural: o caso e o descaso na cidade de Boa Vista-RR. *In*: UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI – UAM. ANAIS do VII Seminário da Associação Nacional Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo. São Paulo, SP: [s. n.], 2010. Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/7/4.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2023.

SILVEIRA, F. L. A.; LIMA FILHO, M. F. Por uma antropologia do objeto documental: entre a “a alma nas coisas” e a coisificação do objeto. **Horizontes Antropológicos**, v. 11, p. 37–50, 2005.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VIEIRA, M. C. **Visões da modernidade nas histórias em quadrinhos: Gotham e Metrôpolis em finais de 1930**. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.