

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**  
**FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**CURSO DE GEOGRAFIA**

**GEOGRAFIA DA NONA ARTE**

**“Uma percepção geográfica do nordeste brasileiro a partir da leitura de  
uma História em Quadrinhos.”**

**LENINE CE M. B. B. RÊGO**

**SÃO PAULO – SP,**

**Dezembro/2021**

## **SUMÁRIO**

1 INTRODUÇÃO .....	3
2 UMA BREVE PAUSA HISTÓRICA.....	5
2.1 Panorama Nacional .....	8
3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	11
3.1 Criação do termo: nona arte .....	12
3.2 Nomenclaturas .....	13
3.3 Quadrinhos, coisa de criança? .....	14
4 GEOGRAFIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	16
4.1 Aplicabilidade das Histórias em Quadrinhos para fins didáticos na Geografia.....	23
5 ROSEIRA, MEDALHA, ENGENHO E OUTRAS HISTÓRIAS .....	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	43

## **1 INTRODUÇÃO**

Essa pesquisa tem como finalidade discutir a importância das Histórias em Quadrinhos enquanto objeto de estudo científico e estabelecer um diálogo, através de uma perspectiva geográfica, entre a obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, do autor Jefferson Costa, com o livro de Manoel Correia de Andrade, *A Terra e o Homem no Nordeste*.

Apesar de as Histórias em Quadrinhos (ou HQs, como também são chamadas) não contenham a verossimilhança de uma imagem real, em um sentido estrito, por se tratarem de representações gráficas carregadas de subjetividades, ainda assim nos possibilitam uma interpretação visual e textual através de seus personagens e de suas narrativas.

Desta forma, determinadas produções de Quadrinhos superam o seu valor artístico e mercadológico, servindo como ferramenta de representações espaciais e de percepção do espaço geográfico à medida que exploram elementos da paisagem e do cotidiano do lugar.

Da mesma forma que as ilustrações científicas são valorizadas e utilizadas em livros didáticos e trabalhos acadêmicos, por exemplo, tanto para a compreensão de estruturas anatômicas e celulares, quanto para a estrutura de rochas sedimentares e magmáticas, algumas Histórias em Quadrinhos podem, além de carregar uma percepção do espaço geográfico, trazer consigo uma série de significados através da sua combinação textual e imagética. Revelando, por vezes, sotaques e formas de convívios sociais, algo muito difícil de serem reproduzidos em uma ilustração ou até mesmo numa foto.

Embora as Histórias em Quadrinhos façam uso de textos e que, talvez por isso, por muito tempo elas foram encaradas como uma manifestação reduzida da literatura, o fato é que elas, as Revistas em Quadrinhos, possuem uma identidade de linguagem mista (imagem e texto) não sendo concebível aceitar a ideia de que Literatura e Quadrinhos sejam a mesma coisa ou que uma seria mais digna de análise do que outra.

Por isso, faz-se necessário apresentar as Histórias em Quadrinhos tal como ela são: a Nona Arte. Nesse sentido, será feita uma breve discussão sobre o seu surgimento e o seu desenvolvimento no mundo, a partir dos países onde elas possuem uma maior inserção dentro da sociedade, como no Japão, nos EUA e nos países europeus (especialmente a França) além da apresentação de um panorama atual dos Quadrinhos brasileiros.

Por outro lado, o avanço de novos meios de comunicação (celular, internet e jogos eletrônicos) diminuiu, mas não apagou o lugar que as Histórias em Quadrinhos possuem na sociedade. Portanto, uma reflexão acerca da efetividade do uso das Histórias em Quadrinhos como material de divulgação científica deve ser levada em consideração, tendo em vista sua capacidade de difundir conhecimentos, além de sua importância cultural no mundo.

Desta maneira, o presente trabalho propõe que, tanto um livro quanto um gibi são capazes de explorar, (cada qual com a sua característica de linguagem específica) diversas perspectivas sobre um mesmo objeto de pesquisa. Nesse contexto, as obras de Jefferson Costa e Manoel Correia de Andrade serão colocadas lado a lado para analisar as relações socioespaciais do interior nordestino, em especial os estados da Bahia e de Pernambuco.

Com o objetivo de atrair atenção para o tema, este trabalho buscará entender os limites e possibilidades dos Quadrinhos analisado para o entendimento de determinados conceitos geográficos. Por fim, contribuir no aumento de estudos relacionados à Geografia e Histórias em Quadrinhos, beneficiando pesquisadores e professores que almejam trabalhar essa combinação em sala de aula.

## 2 UMA BREVE PAUSA HISTÓRICA

A origem das Histórias em Quadrinhos ainda é objeto de divergência no meio acadêmico, pois o número de agentes que se autodenominam os pioneiros dessa arte não são poucos.

Os ingleses apresentam páginas desenhadas como prova de que foram eles os autores dessa arte sequencial, por Gilbert Dalziel em 1884, enquanto os alemães afirmam que os primeiros heróis das HQs surgiram em seu país no ano de 1865, sendo que Max e Moritz de Wilhelm Busch foram os criadores dessa invenção. Os espanhóis também aparecem com os quadrinhos de Goya, no início do século XIX. Os norte-americanos surgem como os criadores da primeira história em quadrinhos com Yellow Kid, conhecido no Brasil como o Moleque Amarelo por Richard F. Outcault em 1895. (GRAÚ, 1999 apud ATELIE GEOGRAFICO, 2013, p.263)

Partiremos do princípio que se convencionou definir o estadunidense *Yellow Kid* (1895), do artista Richard Felton Outcault, como a primeira História em Quadrinhos do mundo. A proposta simples de *Yellow Kid* (um garoto que vestia uma roupa amarela e que fazia uso excessivo de gírias) era o de se tornar um produto acessível ao grande público nos Estados Unidos.

A proposta funcionou e os Quadrinhos ganharam seu espaço na sociedade estadunidense e no mundo. O lançamento de *As Aventuras de Tintim* (1929) do belga Georges Remi (que utilizava o pseudônimo Hergé) tornou-se um fenômeno mundial<sup>1</sup>. O título de curiosidade, *Tintim* foi traduzido para mais de 70 idiomas, recebeu uma série animada para a televisão e no ano de 2011 seria consagrado por uma superprodução cinematográfica hollywoodiana, envolvendo nomes de peso dessa indústria, como Steven Spielberg e Peter Jackson.

Com o sucesso de algumas de suas obras, os Estados Unidos ganharam proporção mundial no final de 1930 e uma enxurrada de super-heróis surgiram nesse período, dando início à Era de Ouro<sup>2</sup>. Sendo que o primeiro fenômeno mundial foi *Superman* (1938), da dupla Jerry Siegel e Joe Shuster. Ele foi

---

<sup>1</sup> Ver: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/a-nona-arte/> Último acesso: 06/12/2021

<sup>2</sup> A Era de Ouro das histórias em quadrinhos americanas foi um período na história dos quadrinhos dos Estados Unidos, geralmente situado entre 1938 e meados dos anos 50 do século XX, durante o qual o estilo obteve grande popularidade. <https://www.omelete.com.br/superman>

consagrado como o Quadrinho mais vendido da história<sup>3</sup>, com cerca de 600 milhões de cópias vendidas.

No contexto da Guerra Fria, a bipolarização do mundo - dividido entre o bloco dos países capitalistas e o de países socialistas - de certa forma, impactou ideologicamente também as Revistas em Quadrinhos. O país que liderava o bloco capitalista era os Estados Unidos, país que também era o centro da produção cultural e artística no mundo ocidental e, com o intuito de propagandear seus ideais capitalistas, todas as formas artísticas sofreram diversas ações por parte deste Estado.

Dessa forma, na década de 1950, os EUA impuseram o seu *Comics Code Authority* por meio do qual regulamentavam as publicações das Histórias em Quadrinhos o que funcionou como uma espécie de censura velada durante praticamente três décadas. O impacto dessa mudança resultou no fim da carreira de vários roteiristas e desenhistas, além do encerramento das atividades de importantes editoras, como a *EC Comics*.

Paralelamente, durante esse período, Umberto Eco, em sua coleção de ensaios intitulada *Apocalípticos e Integrados* (1964), coloca o Superman como um sabotador de ambições político-revolucionárias:

Usa das suas vertiginosas possibilidades operativas para realizar um ideal de absoluta passividade, renunciando a todo projeto que não tenha sido previamente homologado pelos cadastros do bom senso oficial, tornando-se o exemplo da proba consciência ética desprovida de toda dimensão política: o Superman jamais estacionará seu carro em local proibido, e nunca fará uma revolução (ECO, 1979, p. 10)

De forma minuciosa, Eco relaciona os mais variados elementos para justificar sua crítica ao Homem de Aço, como também é conhecido o Superman. A total passividade política deste personagem é demonstrada em seus combates, onde quase todos os vilões pertencem ao submundo do crime. O seu objetivo principal é o de proteger e amparar mulheres, órfãos e desvalidos. Nesse sentido, “[...] assim como o mal assume o aspecto único de ofensa à propriedade privada, o bem configura-se apenas como caridade [...]” (IDEM. p. 277). Talvez a crítica de Umberto

---

<sup>3</sup> Ver: <https://ovicio.com.br/one-piece-supera-batman-e-se-torna-a-segunda-hq-mais-vendida-da-historia/>  
Último acesso: 06/12/2021

Eco não tivesse tanta repercussão se o Superman fosse um caso isolado, mas o fato é que toda a produção *mainstream* estadunidense seguia a mesma linha de conduta do Superman, demonstrando que uma possível interferência estatal se fazia presente nas principais obras do gênero de super-heróis.

Por outro lado, no continente asiático, o Japão (que buscava um projeto de reconstrução econômica de forma pacífica, depois de ter sido arrasado na segunda guerra mundial) passa por uma experiência similar a dos Estados Unidos.

De acordo com o editor Rogério de Campos, em seu prefácio da obra *Ayako*, de Osamu Tezuka, foi no ano de 1967 que o Partido Liberal Democrata japonês criou o *Seishonen Taisaku Honbu*, um departamento policial encarregado de monitorar os Quadrinhos nesse país. A ideia de criar uma lista com obras indesejáveis foi alimentada e incentivada por grupos religiosos e associações de pais, gerando-se assim, uma verdadeira campanha contra as livrarias que comercializavam e as editoras que publicavam os tais quadrinhos considerados inadequados. O pretexto utilizado para tal empreitada era o de combater os excessos de violência e erotismo encontrados nas Histórias em Quadrinhos, embora o objetivo central tendesse ao cerceamento da liberdade que as publicações japonesas desfrutavam naquele momento. (TEZUKA, 2018)

Considerado o “pai do mangá moderno” (TEZUKA, 2018), Osamu Tezuka desenvolveu, inicialmente, sua obra nos trabalhos da Disney e por isso, também ficou conhecido como o “Walt Disney japonês”. A influência do estúdio estadunidense sobre Tezuka é admitida com entusiasmo pelo próprio mangaka<sup>4</sup>. Contudo, quando a censura aos Quadrinhos se fez marcante, Osamu Tezuka junto a outros desenhistas organiza uma resistência.

No mesmo ano de 1967, é criada a revista *COM* onde veteranos e jovens mangaka trabalhariam, com total liberdade, não importando qual seria o tema abordado (dentre eles, destaca-se Katsuhiro Otomo, autor da célebre obra *Akira*). Com a imediata aceitação do público somado ao aumento de prestígio desses autores, minariam de vez qualquer tipo de censura dali em diante.

---

<sup>4</sup> Mangaká é o nome do profissional que desenha Mangás.

Atualmente, o mercado japonês de Quadrinhos conta com uma imensidão de produções e estilos, que vão desde os *Shonens* (gênero destinado ao público infanto-juvenil masculino) até os *Josei* (gênero destinado às mulheres adultas).

## 2.1 Panorama Nacional

Vale ressaltar que, enquanto a indústria japonesa de Quadrinhos lida com cifras bilionárias (NAKABA, 2021) e produz uma quantidade respeitável de títulos dos mais variados assuntos, no Brasil o acesso a todo esse conteúdo nipônico é limitado, sendo em sua maioria destinada ao público infanto-juvenil. Por isso, no censo comum, as Histórias em Quadrinhos por aqui são encaradas como algo para crianças.

Ainda que, o mercado de Histórias em Quadrinhos nacional não possua a mesma robustez e pujança que outros mercados consumidores, tais como Japão, EUA e França, salienta-se que o mercado brasileiro sempre ocupou (mesmo que de forma muito tímida) o seu espaço na sociedade, mesmo que, o mercado editorial como um todo tenha encolhido devido ao avanço e o uso de novas tecnologias; como a internet, o celular, as redes sociais, os serviços de *streaming* e os jogos eletrônicos, somando que, os Quadrinhos ainda por cima tiveram que lidar com o (quase) desaparecimento das bancas de jornal e revistas. Nesse cenário de reviravoltas, Paulo Ramos<sup>5</sup> discorre sobre o caso:

A trilha dos quadrinhos transitou em diferentes aspectos na década inicial deste século 21. Das bancas às livrarias. Do "fim" das revistas nas bancas para o retorno triunfal delas. Da Abril e da Globo para a Panini. Das poucas opções editoriais ao surgimento de uma gama de logos. Das editoras tradicionais à venda delas. Dos super-heróis à esmagadora presença dos mangás. Dos jovens aos adultos. Da quase ausência dos quadrinhos no ensino para a inclusão oficial em gordas listas governamentais. Das poucas às muitas pesquisas. Do espaço raro na grande mídia às reportagens recorrentes. Do comercial ao independente. Do papel para a internet. E da internet de volta para o papel. (RAMOS, 2012, p. 7.)

---

<sup>5</sup> Um dos pesquisadores mais atuantes na área de Quadrinhos no Brasil e professor do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo.

Levando todos esses fatores em consideração, é admirável perceber que ainda existam leitores de HQs em nosso país. Ademais, essa paixão pelas Histórias em Quadrinhos tem se mostrado uma crescente, no que tange os assuntos da Academia, pois a utilização dos Quadrinhos como fonte ou objeto de pesquisa nas universidades – não só do Brasil, mas também no mundo – despertou um aumento no número de trabalhos científicos relacionados. Sobre isso, o jornalista e curador inglês, Paul Gravett (2015) afirmou categoricamente: “Não é mais possível ignorar o tema dos Quadrinhos no ambiente acadêmico”.<sup>6</sup>

Por outro lado, na década de 2010, artistas brasileiros se destacaram em premiações internacionais<sup>7</sup>, ganhando prêmios nos EUA, na França, na Alemanha e no Japão, o que resultou, inclusive, na criação de uma nova e importante premiação no país:

Em 2017, depois de um abaixo-assinado via internet, o Prêmio Jabuti decidiu abrir a categoria de Histórias em Quadrinhos. Maior prêmio editorial brasileiro, o Jabuti tem quase 60 anos e até então não valorizava HQs como categoria própria no mercado. A entrada foi um reconhecimento da importância que o segmento ganhou nas livrarias. (ASSIS, 2020, Acesso em: 23/09/2021)

O primeiro vencedor da categoria foi Gidalti Oliveira Moura Júnior com o livro Castanha do Pará (GRASS, 2018). O livro fala sobre um garoto – com cabeça de urubu – e que vive em situação de rua, nos arredores do mercado público Ver-o-Peso, em Belém-PA.

---

<sup>6</sup> Paul Gravett em entrevista concedida ao site especializado em cultura pop “Vitralizado”. <http://www.vitralizado.com/hq/paul-gravett-nao-e-mais-possivel-ignorar-os-quadrinhos-no-ambiente-academico/> Último acesso: 22/09/2021.

<sup>7</sup> <https://www.omelete.com.br/melhores-quadrinhos-livros/10-hqs-brasileiras-marcaram-decada-2010#15> Último acesso: 18/09/2021.

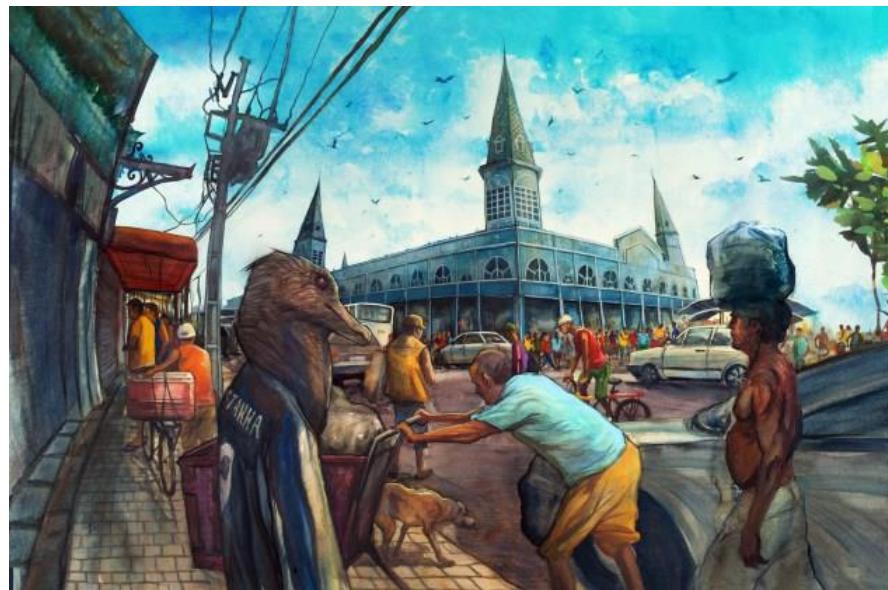


Fig.01 Fonte: <https://www.pontozero.net.br/2017/01/11/hq-castanha-do-para-de-gidalti-moura-jr/> Acesso em: 16/10/2021

Aliás, a presença de quadrinistas mulheres aumentou consideravelmente no gênero dos Quadrinhos, marcado historicamente por desenhistas e roteiristas masculinos. A carioca Bianca Pinheiro,<sup>8</sup> por exemplo, pode ser uma grande referência para os quadrinhos brasileiros da próxima década.

Talvez, o que justifique o sucesso em âmbito nacional e internacional das premiadas produções brasileiras de Quadrinhos deva-se ao fato de que, muitos deles abordam de forma madura temas importantes como: a presença do protagonismo negro, como no caso de *Angola Janga* (2017), de Marcelo D'Salete; a crítica social, como em *Tungstênio* (2014), do renomado Marcello Quintanilha; ou um Brasil representado de forma mais coerente, sem aquela visão internacional estereotipada de carnaval, selva amazônica e Rio de Janeiro, como em *Daytripper* (2018), dos gêmeos paulistanos Fábio Moon e Gabriel Bá, editado pela gigante do setor de Quadrinhos estadunidense *DC Comics*<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Vencedora de diversos prêmios Troféu HQ Mix conforme, “Os vencedores do 27º Troféu HQ Mix”. Universo HQ. Ver: <https://universohq.com/noticias/os-vencedores-do-270-trofeu-hq-mix/> Último acesso: 06/12/2021.

<sup>9</sup> Empresa que detém a propriedade de muitos dos mais famosos personagens de Quadrinhos do mundo como: Superman, Batman e Mulher Maravilha.

### **3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

Literatura para alguns, entretenimento para outros e arte para muitos. É perceptível que no universo dos quadrinhos a composição entre cor, imagem e palavra vem conquistando leitores há décadas. Atualmente, apesar de sofrerem certa queda de notoriedade, vêm se reinventando com a ajuda das novas tecnologias e dos novos meios de publicação.

As Histórias em Quadrinhos podem ser definidas como uma forma de arte sequencial, ou seja, uma história que é contada através de uma sequência de desenhos que estão dispostos em pequenos quadros. Podendo ou não, conter textos e onomatopeias. (VERGUEIRO; RAMA, 2014)

É interessante notar que a linguagem e a estética dos Quadrinhos estão presentes em diversas formas de expressão, desde o cinema, a música, a publicidade e a moda, por exemplo. Os balões de fala, estrutura disseminada pelos Quadrinhos, já fazem parte do imaginário da população. As onomatopeias, que apesar de não ser uma exclusividade das Histórias em Quadrinhos, são quase uma constante em qualquer obra deste gênero artístico.

Notório ressaltar também, que muitas vezes as Histórias em podem estar ligadas ainda a métodos de aprendizagem. Nesse contexto, Nobu Chinen, pesquisador do universo dos Quadrinhos há mais de trinta anos, defende a seguinte ideia:

Os Quadrinhos são uma linguagem muito boa para transmitir uma mensagem. São um tipo de narrativa que agrada, entretém, mas também informa e ensina. Ler quadrinhos ativa os dois hemisférios cerebrais e permite tratar de assuntos sem limite. Uma história em quadrinhos pode abordar temas históricos, científicos e até metafísicos, com muita competência e bons resultados. Obviamente, desde que bem feita. (CHINEN, 2013. Acesso em: 30/08/2021)

O professor e pesquisador, Waldomiro Vergueiro também defende essa mesma abordagem quando descreve com clareza os benefícios da utilização das Histórias em Quadrinhos como recurso didático.

Por outro lado, a percepção de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimentos específicos ou seja, desempenhando uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era

recorrente no meio “quadrinhístico” desde muito antes de seu “descobrimento” pelos estudiosos da comunicação. (VERGUEIRO; RAMA, 2014)

Contudo, as Histórias em Quadrinhos ainda sofrem certo preconceito no meio acadêmico, uma vez que parte da comunidade científica ainda desqualifica esse tipo de arte, desconsiderando sua relevância para análises científicas. Vergueiro queixa-se: “[...] Eles simplesmente não os consideraram dignos de atenção. Com isso, colocaram um ponto final no assunto, afirmando que as Histórias em Quadrinhos definitivamente não pertenciam ao meio acadêmico [...]” (VERGUEIRO, 2006, p.17). O pesquisador José Marques de Melo, por exemplo, relata ter sido “[...] acusado clandestinamente de pesquisar o ‘lixo’ cultural [...]” (MELO, 2005, p.134).

Felizmente, há uma tendência de mudança, dessa forma, podemos observar um aumento das pesquisas envolvendo as HQs nas mais diversas áreas do conhecimento. Em um contexto geral, nota-se uma maior abordagem em temas relacionados às áreas da educação (matemática, biologia ou letras, por exemplo), mas também existem trabalhos que analisam os quadrinhos como registro histórico (como na obra “Persépolis”, da iraniana Marjane Satrapi) ou como reportagem ilustrada (conforme pode se ver na obra do autor Joe Sacco)<sup>10</sup>.

### **3.1 Criação do termo: nona arte**

Quando Friedrich Hegel<sup>11</sup> apresentou seu conceito de arte, como algo a ser apreciado, por volta de 1818, ele formulou seu próprio conceito de estética, no qual elencava quais seriam as formas de arte. Eram elas; a música, a pintura, a escultura, a poesia e a arquitetura.

Porém, em 1923 o teórico e crítico de cinema, Ricciotto Canudo (1923),<sup>12</sup> desenvolve o *Manifesto das Sete Artes*, visando à inclusão de novas artes à lista de

---

<sup>10</sup> (MENDONÇA, M. J.; REIS, L. C. T. Histórias em Quadrinhos: Um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. Revista Geo UERJ, 2015)

<sup>11</sup> HEGEL, Wilhelm Friedrich. Lectures on Aesthetics. 1918–1922 — compilado por seu aluno Heinrich Gustav Hotho;

<sup>12</sup> CANUDO, Ricciotto. Reflections on the Seventh Art. 1923.

Hegel. Assim, cada arte foi escolhida por um elemento básico intrínseco a elas que mais para frente seria incorporado e misturado na criação de novas formas de arte. A título de curiosidade, a lista das sete artes é dividida da seguinte maneira:

1. Arquitetura (espaço e tempo)
2. Escultura (volume)
3. Pintura (cor)
4. Música (som)
5. Poesia (palavra)
6. Dança (movimento)
7. Cinema (todas as outras juntas)

Em 1964, Claude Beylie<sup>13</sup>, um crítico de cinema, escreveu um artigo “La bande dessinée est-elle um art?” e criou nesta ocasião o termo de Nona Arte. Posteriormente, o termo seria amplamente difundido no *Spirou Journal* por Morris (Maurice de Bevere) criador do personagem *Lucky Luke*.

O termo Nona Arte pode parecer um pouco estranho no continente americano, mas a verdade é que os europeus estão bem familiarizados com essa alcunha, em especial na França e na Bélgica. Esses países apresentam a tradição das Histórias em Quadrinhos muito bem sedimentada, além de ser o lar de obras de renome internacional como *Asterix* e *Tintim*.

### 3.2 Nomenclaturas

No mundo, a Nona Arte recebe os mais variados tipos de nomes. Nos Estados Unidos são conhecidos como *Comics* e *Graphic Novels*, já na França denominam-se *Bande Dessinées*. Os lusitanos seguem a nomenclatura francesa e

---

<sup>13</sup> BEYLIE, Claude. La bandé dessinée est-elle un art?. Artigo publicado no periódico Lettres et Médecins. 1964.

chamam de *Bandas Desenhadas*. *Fumetti* é o nome pelo qual são conhecidas as Histórias em Quadrinhos na Itália, (é curioso notar que *Fumetti* significa fumaça em italiano, numa clara referência ao aspecto dos balões usados para exibir os diálogos). Na Espanha, uma revista de quadrinhos muito famosa por lá, a *TBO* (pronuncia-se *Tebeo*), converteu-se em sinônimo do gênero, por isso os espanhóis costumam chamar as HQs de *Tebeo*.

A América Latina possui uma variedade de denominações desse tipo de arte. No Uruguai e na Argentina as HQs recebem o nome de *Historietas*, no México o termo estadunidense recebe uma tradução e eles são chamados de *Cómicos*. Em Cuba são conhecidos como *Muñequitos*.

Os *Mangás* japoneses possuem uma estética própria e estão cada vez mais presentes no mundo ocidental, influenciando diversos desenhistas de Quadrinhos no mundo todo. Já na China e na Coréia, a nomenclatura é muito parecida com a dos nipônicos, por lá eles são conhecidos como *Manwhas*.

No Brasil podem ser chamados de *Gibis*, *Revistinhas*, *Revistas em Quadrinhos*, *Quadrinhos*, *História em Quadrinhos* ou simplesmente, *HQs*. O termo *Gibi* deriva de uma revista homônima, lançada em 1939 e publicada pelo Grupo Globo. Na época, gibi teria um sentido relacionado a moleque<sup>14</sup>, entretanto, com o sucesso de vendas da revista a expressão tornou-se sinônimo de revistas em quadrinhos.

Por último, não importa como sejam denominadas, o fato é que as HQs apresentam uma estética específica e singular, reconhecida em todos os cantos do mundo e por pessoas de todas as idades.

### **3.3 Quadrinhos, coisa de criança?**

Trata-se de um assunto que incomoda qualquer adulto leitor de Quadrinhos, afinal a associação entre o público infantil e Histórias em Quadrinhos é uma ligação

---

<sup>14</sup>[https://web.archive.org/web/20100222054708/http://www.universohq.com:80/quadrinhos/museu\\_gibi.cfm](https://web.archive.org/web/20100222054708/http://www.universohq.com:80/quadrinhos/museu_gibi.cfm)  
Último acesso: 20/09/2021

quase que direta e indissociável (DUARTE, 2018). Ocasionalmente, o desconforto gerado por esse tipo de correlação, dá-se pela ideia de que produtos destinados às crianças são de menor qualidade ou simplistas demais o que gera todo esse desconforto para os leitores mais avançados e apaixonados por Gibis.

A compreensão dos quadrinhos como uma leitura infantil compõe, por muito tempo, a concepção do senso comum sobre a natureza do meio. Embora os quadrinhos possam ser vistos como um recurso pedagógico eficiente, e de fato esteve presente na alfabetização de muitos leitores, não é verdade que, em sua totalidade, ele represente uma leitura para crianças. Mesmo nas histórias, hoje associadas ao mundo da criança em sua gênese, não havia um intento de dirigir-se aos pequenos. Tratou-se de uma mudança gradual dos interesses do meio e da recepção dos leitores para o mundo dos produtos direcionados para criança. (DUARTE, 2018, p.209)

A união de imagem e texto, característica importante das HQs, é excelente em um processo inicial de aprendizagem. Dessa forma, para cativar novos leitores as Revistas em Quadrinhos cumprem um papel formidável, pois as ilustrações facilitam bastante a compreensão do que está escrito (CHINEN, 2013). Com isso, é natural que crianças apresentem um interesse maior pela leitura de Quadrinhos, pois o seu desenvolvimento cognitivo torna-se algo mais agradável.

Sob outra perspectiva, quando o *Comics Code Authority* foi instaurado nos Estados Unidos, o que estava em jogo não era apenas a ideia de que os Quadrinhos traziam conteúdo inadequado ao público infanto-juvenil, mas sim a compreensão de que as Histórias em Quadrinhos eram algo exclusivo desse público, como se fosse impossível conceber a ideia de que pudessem existir HQs com temática adulta.

Não obstante, no Brasil, a *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza, seguramente é o Gibi brasileiro mais lido de todos os tempos (RAMONE, 2015), fazendo parte do imaginário nacional há décadas e tendo como público alvo as crianças. Talvez por isso haja o estigma no país de que as Histórias em Quadrinhos, seja algo para pessoas de menor idade.

Entretanto, as Histórias em Quadrinhos são um tipo de mídia que pode abordar qualquer assunto, desde sexualidade até filosofia, e que, por consequência, não se limitam a um ou outro público, podendo atender a qualquer tipo de público, de acordo com o tema que será abordado.

## 4 GEOGRAFIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Antes de iniciarmos uma discussão sobre o uso de conceitos geográficos na linguagem dos Quadrinhos, é importante ressaltar o propósito do desenhista ao conceber um trabalho nesta mídia específica. Sendo uma obra de ficção, talvez a sua utilização sirva apenas para fins didáticos à medida que as ilustrações sintetizem um determinado tema do pensamento geográfico (relevo, paisagem ou cartografia).

Apesar disso, se o desenhista optar por uma obra de caráter biográfico, para o qual é necessário todo um trabalho de pesquisa anterior, no intuito de se alcançar uma autenticidade, existe a possibilidade deste converter-se numa proveitosa fonte de informação. Isso ocorre, por exemplo, com a HQ *D. João Carioca*<sup>15</sup> que reúne uma pesquisa rigorosa realizada por Lilia Moritz Schwarcz e o desenho caricatural de Spacca.

Num primeiro momento, a ligação entre Geografia e Histórias em Quadrinhos pode parecer para muitos, algo sem muito valor, eventualmente, devido ao caráter mercadológico embutido na maioria das obras da Nona Arte. Contudo, enganam-se os que pensam dessa maneira. Geografia Urbana, Geografia Agrária e Geopolítica, são algumas das subáreas da Geografia que estão presentes em várias produções do gênero dos Quadrinhos.

Sendo uma ramificação da Geografia, a geopolítica lida com os fenômenos históricos e políticos da atualidade. O seu propósito converge em discutir e entender melhor a realidade mundial, através de estudos sobre acordos internacionais, sobre as guerras e seus desdobramentos em âmbito local e global, além de compreender conflitos ideológicos.

Talvez o caso mais emblemático e que melhor represente o uso das Revistas em Quadrinhos para fins Geopolíticos seja o do *Capitão América* (1941), de Jack Kirby e Joe Simon. Na história, o personagem Capitão América (alter-ego de Steve

---

<sup>15</sup> Gibi publicado em 2007 pelo selo Quadrinhos na Cia. Outros trabalhos históricos foram publicados pela mesma dupla, como: "As Barbas do Imperador" e "Debret em viagem histórica e quadrinhesca ao Brasil: um século de transformações" ambos no selo Quadrinhos na Cia.

Rogers) é uma pessoa simples e sem qualquer estrutura muscular desenvolvida que, ao aplicar um soro experimental, com o intuito de ajudar os Estados Unidos contra as potências do Eixo, converte-se em um super-herói.

Em *O escudo manchado: um herói em tempo de guerra* publicado pela editora Marca de Fantasia de 2018, Daslei Bandeira discorre sobre as Histórias em Quadrinhos enquanto produto da indústria cultural, a partir da análise do Capitão América e considera desde a sua primeira edição, em 1941, até os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos e sua Guerra ao Terror. Até o nome do super-herói carrega consigo uma natureza ideológica, ainda mais se observarmos que na capa do volume 01, o Capitão América aparece dando um soco na cara de Hitler.

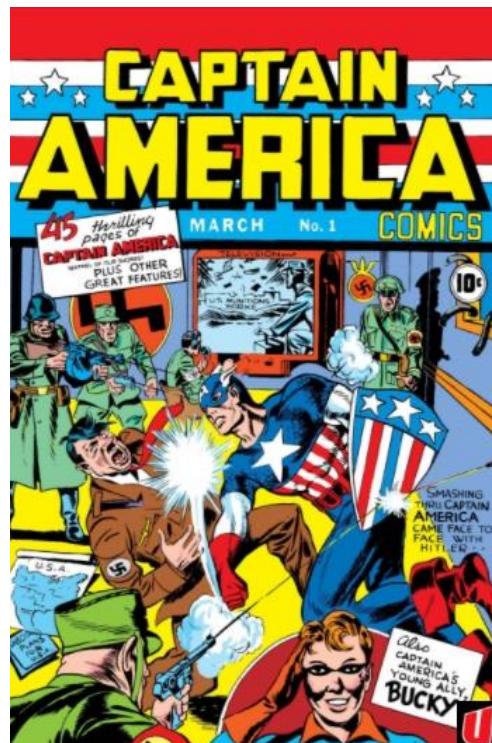


Fig.02 Fonte:

[https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1)

Acesso em: 16/10/2021

Vale lembrar que o governo estadunidense da época, utilizou essa HQ com a intenção de unificar sua população e despertar o seu nacionalismo, além de

converter todos aqueles que contrariarem seus interesses políticos em verdadeiros arqui-inimigo. (BANDEIRA, 2018)

Inicialmente os vilões eram nazistas, mas com o fim da 2ª Guerra Mundial e início da Guerra Fria, o supervilão da vez seria o *Caveira Vermelha*, numa clara alusão à União Soviética. Novamente é perceptível o caráter ideológico relacionado ao nome atribuído ao vilão, ao sugerir que a caveira simbolizaria o mal e consequentemente a sua coloração teria que ser vermelha, pois a cor símbolo do comunismo é o vermelho.

Outro pilar de discussão, importantíssimo para a Geografia, é referente às Migrações. Deslocamentos populacionais de uma região para outra sempre estiveram presentes em toda a história da humanidade, mas, em Geografia, o debate gira em torno das causas e efeitos que as migrações – sejam elas de cunho natural, religioso, político ou econômico – implicam sobre determinados grupos sociais. As migrações estão presentes na vida da maioria das pessoas, por isso não é de se estranhar que seja um tema bem recorrente nas HQs, principalmente em Gibis autobiográficos, como no caso de *Persépolis* (2007) e *Maus* (1986 e 1991).

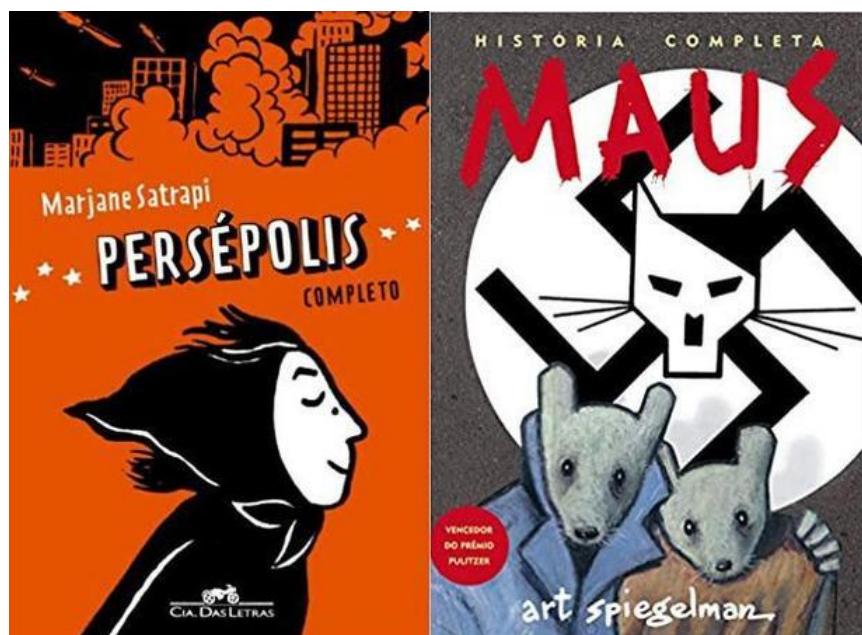


Fig.03 Imagem da internet. Fonte: <https://www.amazon.com.br/> Acesso em: 10/10/2021

Em *Persépolis*, a desenhista Marjane Satrapi relata a sua história particular e a do Irã, seu país, a partir da revolução islâmica ocorrida em 1979. Intelectuais liberais e políticos são perseguidos e assassinados enquanto tentam fugir do país, que fecha as suas fronteiras em 1981. Na obra, Marjane descreve o início da guerra entre o Irã e o Iraque, em 1980, e toda a propaganda feita pelo regime islâmico para arregimentar jovens iranianos naquele conflito.

Já em *Maus*, o desenhista Art Spiegelman retrata o drama vivido por seus pais em meio ao genocídio do Holocausto. Na obra, paralelamente aos desenhos, são inseridos mapas, croquis e desenhos de fotografias de família para ilustrar determinados eventos.

Os pais de Spiegelman (Vladek e Anja) eram judeus poloneses que sobreviveram ao famoso campo de concentração nazista; Auschwitz. Com a derrota de Hitler, muitos judeus tiveram dificuldades para se manterem na Europa e migraram para os mais diversos cantos do mundo. No caso de *Maus*, em 1948 os pais de Spiegelman seriam levados a um campo de refugiados na Suécia, local onde nasceu o autor, e de lá migrariam para os Estados Unidos no ano de 1951.

O estudo do meio urbano e dos processos de urbanização é outra questão crucial para a Geografia. A Geografia Urbana tem como finalidade examinar o espaço geográfico das cidades, considerando diversos aspectos, desde a história, o comportamento da população e a forma que ela se reproduz no espaço urbano. Portanto, trata-se de uma temática muito presente em produções quadrinhísticas, ainda que por vezes, não seja o foco das obras.

Inio Asano frequentemente trata do meio urbano (japonês) nos seus principais trabalhos, contudo iremos analisar apenas uma de suas obras: *A Cidade da Luz*. Nesse mangá, são contadas cinco histórias avulsas que ocorrem em um mesmo espaço, uma área residencial próxima à Tóquio, com o nome homônimo ao título do Gibi.

Uma área residencial é criada nos arredores de Tóquio e chamada de “Cidade da Luz”. Lá, grandes edifícios coexistem com casas antigas e presenciam o cotidiano de seus habitantes. Nesta compilação de histórias ora sombrias, ora felizes, ora trágicas, o aclamado autor Inio Asano entrelaça os destinos de pessoas que nem sempre são tocadas pelos raios de sol que banham a cidade em que vivem. (ASANO, 2015)

O que torna este trabalho esteticamente impressionante é a forma como Asano desenha os cenários de suas histórias, ao utilizar fotos de lugares reais aplicando traços sutis para integrá-los à estética de seus desenhos. Essa técnica se converte numa marca única do autor e que possibilita uma melhor imersão do leitor no espaço urbano japonês.

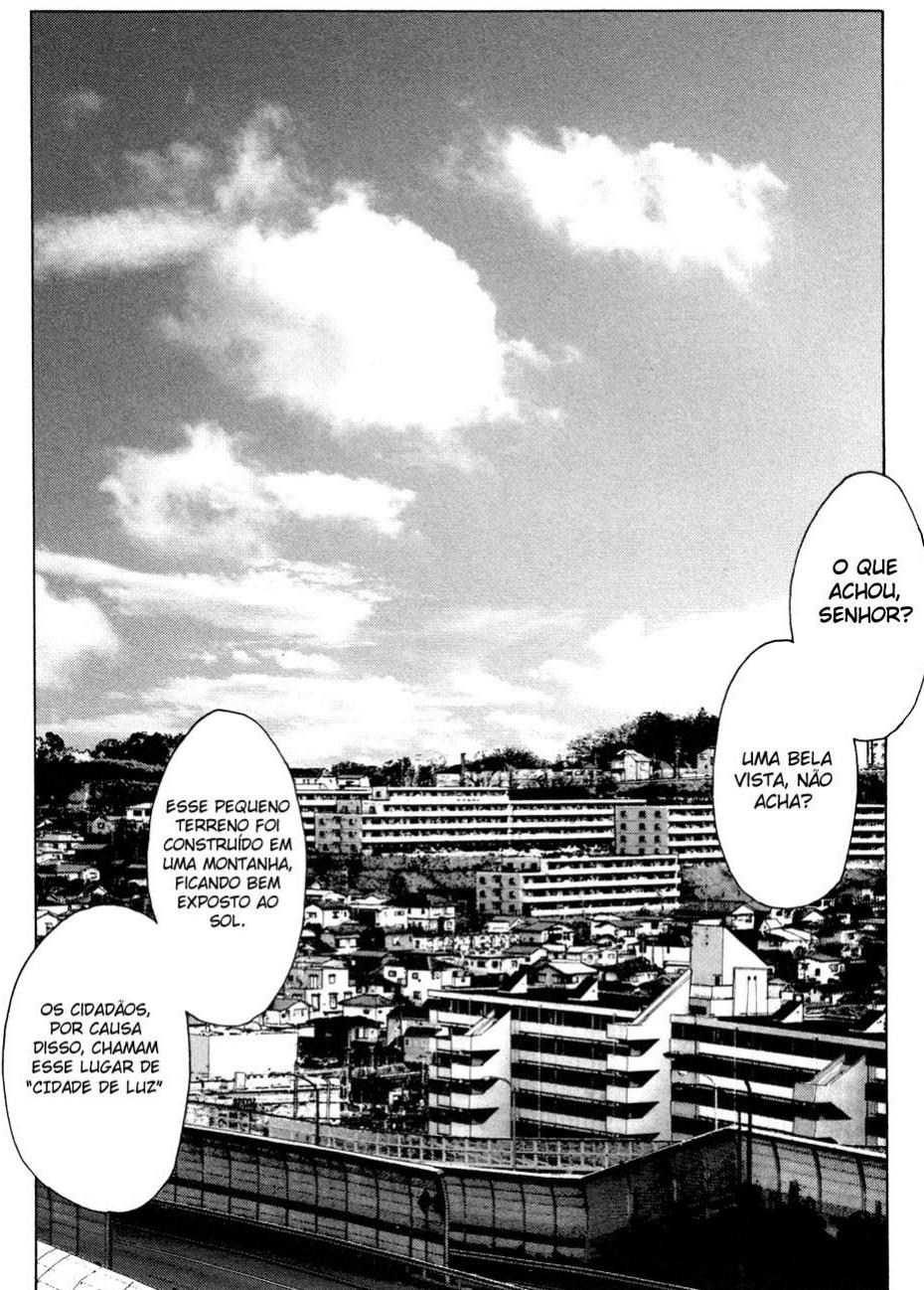


Fig.04 Fonte: Asano, Inio. Cidade da Luz. 2015, p.17

Em *Reportagens*, do maltês Joe Sacco, há uma gama de discussões pertinentes a Geografia. Sacco, de forma inovadora, converteu-se em um importante correspondente de guerra da atualidade. Nas palavras do próprio autor:

O resultado, em termos jornalísticos, é libertador. Como sou “personagem” da minha própria obra, me atribuo licença jornalística para mostrar minhas interações com aqueles que conheço. Descobre-se muito sobre esses indivíduos a partir da representação do intercâmbio pessoal, o que a maioria dos jornalistas convencionais, infelizmente, subtrai de suas matérias. (SACCO, 2016. p.2-3)

Neste trabalho, é compilada uma série de reportagens que vão de: refugiados africanos na ilha de Malta, o dia-a-dia de viúvas chechenas, as formas de atuação de contrabandistas palestinos, além das relações de trabalho no campo e desigualdade social no estado indiano de Uttar Pradesh.

A desigualdade social caracteriza a **oposição** entre as classes sociais mais favorecidas em detrimento das menos favorecidas. Isso ocorre através das condições de acesso a direitos, de bens de serviços e por questões de gênero, de cor ou de crença que incidem no padrão de vida de cada camada da sociedade.

Portanto, os indivíduos marginalizados – aqueles que geralmente habitam os subúrbios das metrópoles – sofrem os efeitos nocivos da existência **dessas bolhas sociais e econômicas**. O avanço da pandemia do Covid-19, somado ao descaso com o qual o governo federal vem lidando com essa crise, só agravou ainda mais este cenário. Uma matéria do jornal *Correio Braziliense*, expõe a situação alarmante que vive o país:

Pesquisa inédita da Escola Nacional de Administração Pública (Enap) mostra que a pandemia da covid-19, que afeta o Brasil desde 2020, agravou o quadro social do país. Os municípios mais vulneráveis à doença são os que têm população com maior desigualdade social — especialmente os de médio porte. E não necessariamente os mais pobres (com menor renda), mas onde há muito ricos e muito pobres convivendo no mesmo espaço, alerta a pesquisa, realizada em 5.570 municípios, de 25 de fevereiro a 31 de julho do ano passado. (BATISTA, 2021. Acesso em: 13/10/2021)

Recentemente, o quadrinista João Pinheiro produziu uma HQ, intitulada *Farol de quebrada*, relatando as dificuldades enfrentadas pelos moradores do bairro Jardim Brasília, localizado na Cidade Líder, zona leste da capital paulista.

AQUI NA CIDADE LÍDER JÁ TEVE MAIS SOL, MAIS LUZ, MAIS PIPA NO CÉU. CARRINHO DE ROLIMÃ...  
DEIXA PRA LÁ. CADA UM TEM SEU TEMPO.



Fig.05 Imagem da internet. Fonte: <https://veneta.com.br/2020/06/03/farol-de-quebrada/> Acesso em: 16/10/2021

Com exceção de obras de caráter recreativo e fantasioso, algumas HQs – através de sua expressão artística única – têm um poder incrível de transmitir conhecimentos geográficos, seja para fins didáticos, como para análises científicas. Em resumo, algumas edições de Revistas em Quadrinhos podem surpreender alguns pesquisadores pelo teor informativo de seu conteúdo.

Obviamente, a busca por esse material, um tanto quanto incomum no meio acadêmico, deve ser realizada com o mínimo de critério, além de acolher as particularidades e diferenças que uma História em Quadrinhos tem com relação a um texto erudito, pois um trabalho dessa natureza sempre carrega consigo a subjetividade do autor, como justifica Joe Sacco:

O desenho é a interpretação mesmo quando é subserviente a uma fotografia, e costuma-se entender que as fotografias capturam literalmente um momento do mundo real. No desenho, porém, não há nada de literal. O cartunista mistura os elementos a seu bel-prazer e posiciona-os na página de acordo com os seus propósitos. (IDEM. p.1)

#### **4.1 Aplicabilidade das Histórias em Quadrinhos para fins didáticos na Geografia**

A Geografia é uma área do conhecimento que possibilita que os alunos compreendam melhor o mundo em que vivem. Entretanto, o Ensino de Geografia deve despertar o interesse dos alunos sobre a importância, em suas vidas, desses conhecimentos.

Por sua essência dinâmica, o Ensino de Geografia possibilita diversas formas de abordagem, para uma melhor leitura do espaço geográfico. Sendo uma delas a aplicabilidade das Histórias em Quadrinhos no Ensino de Geografia e a irreverente possibilidade de associar imagens e textos, de forma lúdica, pois as HQs têm essa característica de facilitar a aquisição de um conteúdo, que por vezes, pode-se mostrar de difícil compreensão para os alunos quando exposto somente a partir de materiais textuais.

Will Eisner defende que o uso das ilustrações nas HQs aproxima a relação entre temas, adicionando ao gênero dos Quadrinhos a condição de linguagem. “Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos assume características de linguagem.” (EISNER, 2010, p.1). Nesse sentido, as HQs podem servir como importante ferramenta metodológica para serem usadas dentro da sala de aula.

Então, se olharmos por essa ótica, a quantidade de Revistinhas em Quadrinhos que possuem potencial para auxiliar na transmissão de conhecimentos geográficos é imenso. Por exemplo, As Aventuras de *Tintim*, de Hergé, estão repletas de conteúdos geopolíticos, como; colonização européia sobre a África e ditaduras na América Latina. Todavia, não podemos cair em anacronismos, pois as obras de Tintim – criadas em 1929, na Bélgica – refletem os pensamentos típicos do período no qual foram concebidas, e que portanto, estão carregadas de uma visão de mundo eurocêntrica e colonialista. Dessa forma, o uso desse material, quando bem orientado pelo professor, permite que o aluno reflita criticamente sobre essa perspectiva ideológica.

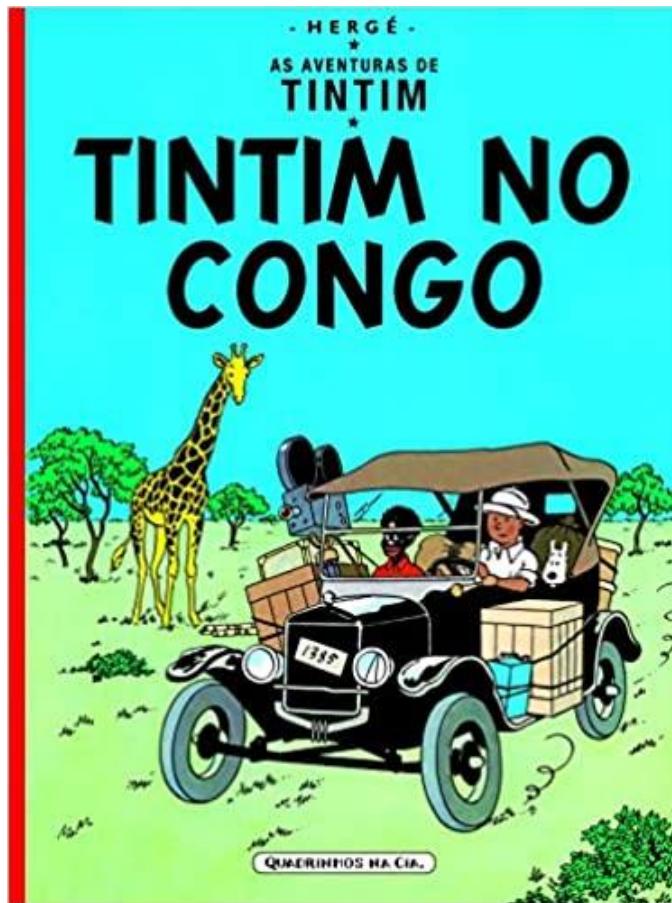


Fig.06 Imagem da internet. Fonte: <https://www.amazon.com.br/> Acesso em: 16/10/2021.

Não obstante, é necessário que o professor tenha familiaridade com as Histórias em Quadrinhos, ou seja, seus elementos de linguagem e todo o tipo de recursos presentes na HQ, para que assim, ele faça um bom proveito do Gibi em sala de aula, e, quem sabe, possa estimular o interesse dos alunos para outras áreas do conhecimento, além, é claro, da aquisição do gosto pela leitura.

## 5 ROSEIRA, MEDALHA, ENGENHO E OUTRAS HISTÓRIAS

Publicada em 2018 pela editora Pipoca & Nanquim, a obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* foi concebida pelo desenhista Jefferson Costa e trata-se de uma história de caráter biográfico, envolvendo realismo fantástico e que discute essencialmente a questão da ancestralidade.

O símbolo *Sankofa*<sup>16</sup>, que permeia toda a trama, é representado por um pássaro que volta sua cabeça contra a própria cauda, podendo ser traduzido como; um regresso ao passado para assim, ressignificar o presente e, consequentemente, construir o futuro. Por isso, o autor defende a ideia de que as memórias de um determinado grupo social não são necessariamente individuais ou coletivas, mas um misto desses dois fatores (p. 78) e que, portanto:

Herança ancestral é a riqueza de um indivíduo [...] A História do nosso país é repleta de hiatos propositais, de versões oficiais unilaterais, de fabricação de heróis duvidosos. História que desconsidera o lugar e a herança cultural de povos originários e formadores dessa própria História. E isso destrói qualquer ideia de pertencimento e integração de povos. (COSTA, 2018, p. 218)

Esse “acúmulo de registros orais”, que são passados de geração a geração, moldam a percepção do espaço geográfico vivido por seus habitantes. Nesse sentido, a dinâmica entre o meio natural e a esfera social orienta o sujeito no seu processo de compreensão da paisagem na qual ele está inserido.

Por outro lado, os descendentes que por vezes já migraram para os grandes centros urbanos e não vivem mais no mesmo ambiente que seus ancestrais acabam por perder suas referências geográficas originais que, eventualmente, acabam criando uma visão romântica e enviesada sobre a realidade espacial da região onde viviam seus pais e avós.

Tratando-se de uma obra de caráter autobiográfico, *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* reconstitui, em pequenos fragmentos, a história de duas famílias; sendo uma da Bahia e outra de Pernambuco. Por motivos particulares econômicos, essas duas famílias, acabam por migrar para São Paulo em busca de

---

<sup>16</sup> Faz parte de um conjunto de ideogramas chamados Adinkra

maiores oportunidades de emprego, e que por sua vez vão se unir para formar a família do próprio autor.

Logo no início, a idealização de uma realidade geográfica é mostrada na imagem de abertura do quadrinho, quando notamos que a ilustração da árvore genealógica é caracterizada por um pé de mandacaru e um pé de cana-de-açúcar, (uma alusão às regiões de origem dos avôs maternos e paternos de Jefferson Costa) remetendo a ideia de que a vegetação predominante ou que o principal item econômico da região de cada uma das famílias seriam essas.



Fig.07 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.03 e p.226

Talvez, o autor tenha optado por essa representação gráfica apenas por questão estética, mas que de certa forma, carrega em si uma visão idealizada do nordeste, tanto do Sertão Nordestino, quanto da Zona da Mata Pernambucana. Manuel Correia de Andrade em seu livro: *A Terra o Homem no Nordeste*, salienta que “[...] É o Nordeste uma das regiões geográficas mais discutidas e menos conhecida do país. [...]” confirmando essa visão um tanto quanto estereotipada e que predomina no senso comum. (2005, p.9)

O Nordeste é apontado ora como a área das secas [...] ora como área dos grandes canaviais que enriquecem meia dúzia em detrimento da maioria da população; ora como área essencialmente subdesenvolvida devido à baixa renda per capita dos seus habitantes ou, então, como a região das revoluções. (ANDRADE, 2005, p.9)

Cabe destacar que essa História em Quadrinhos não possui uma linearidade cronológica, portanto, os eventos ocorrem em diferentes tempos e diferentes localidades. Dessa forma, na obra de Jefferson Costa, a árvore genealógica desenhada em formato de mandacaru seria uma clara referência ao município baiano de Várzea da Roça e a HQ inicia-se no ano de 1985 no pequeno município baiano acima citado.

Várzea da Roça é um município do estado da Bahia, situado no Piemonte<sup>17</sup> da Chapada da Diamantina e seu relevo é caracterizado por tabuleiros interioranos, Pediplano Sertanejo e patamar do médio Paraguaçu, sendo parte do seu território constituído por planalto e uma drenagem composta pelos rios Camisão, do Jacaré, do Peixe e Jacuípe, que estão integrados à bacia hidrográfica do Jacuípe. O clima é tropical semi-árido e sub-úmido com temperaturas anuais entre 23°C e 20°C. Por estar incluída ao Bioma da Caatinga sua vegetação é rasteira e conta com solos rasos e pedregosos<sup>18</sup>. De acordo com o último censo (2010) conta com uma população de aproximadamente 13.787 habitantes e uma área de 549 km<sup>2</sup>.

É no cenário descrito acima que a história começa, quando Jefferson Costa descreve o cotidiano de uma família, numa pequena propriedade privada, situada na zona rural e que vive essencialmente da criação de gado.

O modelo da pecuária sertaneja não é explicitado na HQ, contudo, de acordo com os desenhos pode-se afirmar que se trata de um sistema de criação pecuária do sertão nordestino, no qual Manuel Correia de Andrade conceitua como modelo ultra extensivo em campo aberto com migrações sazonais.

O sistema ultra-extensivo em campo aberto é aquele dominante nas áreas subpovoadas, de pastagem pobres e em que a terra não é apropriada individualmente, ou o é, mas tem pouco valor. O gado tem aí uma grande facilidade de adaptação ao meio, geralmente hostil, e dá um baixo rendimento. (ANDRADE, 1976, p.208)

<sup>17</sup> Pé do monte (piemonte) é uma entrada da Chapada Diamantina pelo lado norte, sendo essa característica responsável pela denominação de Território de Identidade Piemonte da Diamantina. De acordo com o Seplan (Secretaria do Planejamento do estado da Bahia) <https://seplan.ba.gov.br/> Último acesso: 22/09/21

<sup>18</sup> <http://patrimonio.ipac.ba.gov.br/territorio/bacia-do-jacuipe/> Último acesso: 06/10/2021

Esse modelo de pecuária, de acordo com Andrade, foi o responsável por povoar a maior parte territorial da região nordeste. Além de ter sido indispensável ao desenvolvimento da agroindústria do açúcar e ao abastecimento das cidades nascentes, levando para o sertão os excedentes populacionais nos períodos de estagnação da indústria açucareira. Em contrapartida, às longas secas somadas às penosas jornadas de trabalho, além da falta de comprometimento social, com investimentos em infraestrutura e inclusão social capazes de abastecer a região, fazem com que os trabalhadores busquem melhores condições de vidas nas regiões litorâneas, criando-se assim uma espécie de movimento pendular.

De volta a HQ, o nascimento de um bezerro marca a narrativa das primeiras páginas. Esse bezerro será reservado a um membro da família que já está morando numa cidade mais desenvolvida. Nesse caso, o ato de presentear um novilho remonta uma tradição herdada do início da colonização brasileira, como afirma Manoel Correia:

O vaqueiro, que era o responsável pela fazenda, não recebia salário em dinheiro. Sua remuneração correspondia a um quarto da produção da fazenda, pois em cada quatro bezerros que nasciam, um lhe pertencia e os outros três eram do proprietário. Ao apartar, podia o vaqueiro vender os animais de sua propriedade. Às vezes, em grandes fazendas, devido à elevada produção, o vaqueiro terminava também fazendeiro. (ANDRADE, 2005, p. 129)

Dando sequência, a história da HQ sofre uma mudança de tempo e espaço, regredindo para o ano de 1958 na comunidade do Cajuí, no estado de Pernambuco. A obra de Jefferson Costa não relata com precisão qual seria o município exato dessa comunidade, contudo, no desenrolar da trama é possível estimar que essa localidade faça parte do município de Ribeirão-PE. Esse dado pode ser confirmado por falas dos personagens e pelo mapa e cenários expostos na HQ. Dessa forma, consideraremos o município de Ribeirão como localidade a ser analisada.

De acordo com o IBGE<sup>19</sup>, Ribeirão conquista sua emancipação política, do município de Gameleira-PE, no de 1928 e conta, atualmente, com uma área de 289 km<sup>2</sup> com uma população estimada de 44.439 habitantes, segundo o último censo de 2010. Está posicionado na região Zona da Mata, com o seu clima quente e úmido e duas estações bem definidas, sendo uma chuvosa e outra seca. Sua drenagem está

---

<sup>19</sup> <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/ribeirao/panorama> Último acesso 06/10/2021

positionada na bacia do rio Sirinhaém e seu relevo é composto por planícies. Antigamente, toda a região era coberta pela Mata Atlântica, todavia, o processo de povoamento seguido por uma exploração da cana-de-açúcar acabou reduzindo drasticamente sua cobertura vegetal.

Necessário era derrubar a mata, instalar os engenhos, as casas-grandes, as senzalas, plantar os canaviais e as lavouras de mantimentos. Para isso os sesmeiros necessitavam ter animais [...] e escravos. A preação de índios tornou-se, então, uma atividade muito rentosa e olhada com grande simpatia pelo segundo donatário – Duarte de Albuquerque Coelho. (IDEM, p.52)

Essa primeira parte do relato pernambucano fica restrita a habitação familiar (também na zona rural) e suas formas de convívio residencial, onde os mais velhos através de suas antigas histórias entretêm os mais novos, ao passo que um dos filhos dedica-se aos estudos básicos, mesmo sem freqüentar uma escola, de fato.

Passando para o ano de 1973, mas regressando à narrativa baiana, no município de Várzea da Roça, o autor Jefferson Costa esquematiza um açude e sua importância para a comunidade:

Açude – substantivo masculino – construção, geralmente de terra, pedra ou cimento, destinada a represar água para ser utilizada no abastecimento das povoações em regiões sujeitas a secas; barragem, represa. (COSTA, 2018, p. 24-25)

Os principais itens que compõe um açude de pequeno porte estão expostos na ilustração; as medidas de profundidade (de dois a três corpos de profundidade), largura (15m) e comprimento (20m). A *trincheira* [...] é a acomodação do acúmulo da terra retirada para a feitura do açude. [...] (p.24) e como sua utilização é exercida de acordo com o gênero (masculino ou feminino), onde as mulheres usam para lavar roupa e os homens, no abastecimento do povoado. Há também uma pequena descrição do *tanque* [...] O tanque tem a mesma finalidade do açude. É cavado por força humana. De aproximadamente quatro metros de diâmetro e dois corpos de profundidade. [...] (p. 24).

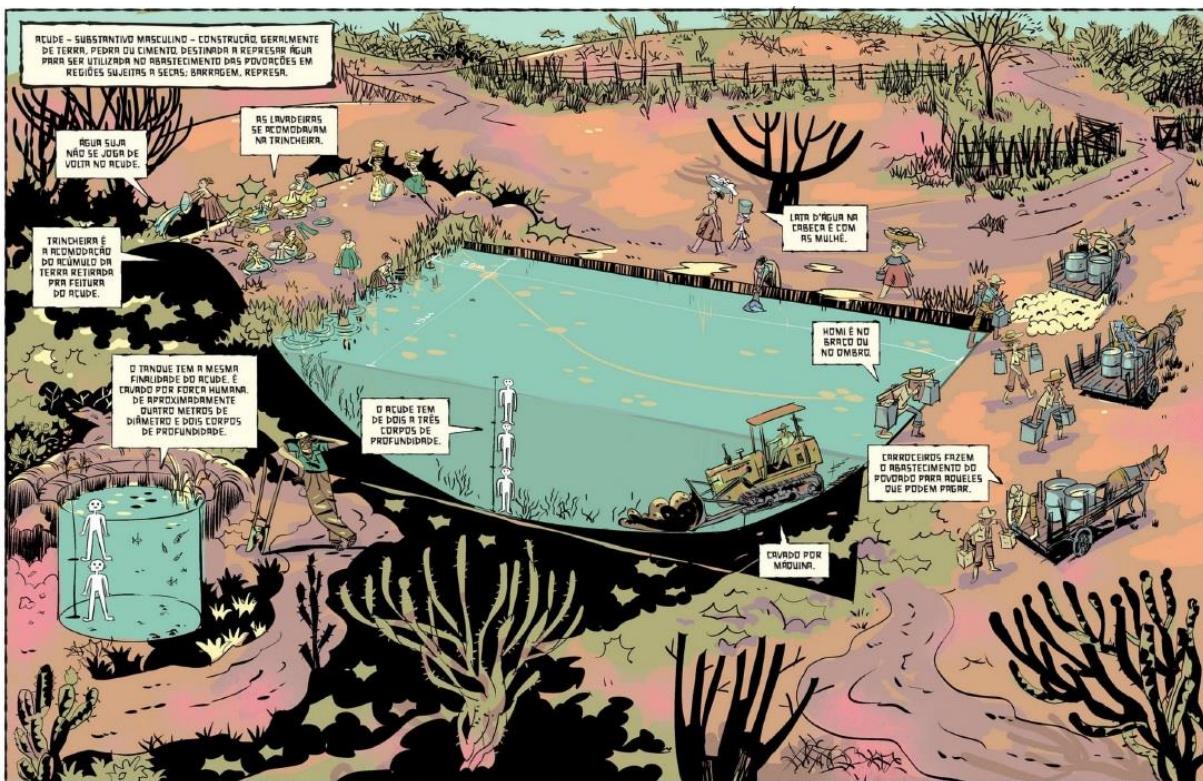


Fig.08 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.24 e p.25

Sem dúvida nenhuma, o açude exerce um papel vital para as comunidades, onde existe escassez de recursos hídricos, entretanto, há uma questão importante de se mencionar – algo que não é abordado, tanto na obra de Jefferson Costa, quanto na de Manoel Correia de Andrade – que gira em torno dos possíveis riscos que os açudes representam, no momento em que são construídos sem qualquer critério ou quando não possuem uma manutenção adequada. O problema requer tanto cuidado que o jornal Diário do Nordeste, em 2019, chegou a publicar uma reportagem exclusiva, no qual descreve os possíveis riscos que envolvem um empreendimento dessa monta:

O problema é que a maioria é feita sem acompanhamento técnico ou por engenheiro e empresa especializada em obra hidráulica e geologia. Além do risco de rompimento da estrutura, represar afluentes sem estudo prévio pode gerar impactos negativos em açudes de grande importância para o Estado. [...] De acordo com a Secretaria de Recursos Hídricos do Estado Ceará (SRH), todas as barragens, independentemente das especificações técnicas, devem ser obrigatoriamente outorgadas e incorporadas ao Cadastro Estadual de Barragens. (COSTA, 2019. Acesso em: 06/10/2021)

Mudando de tema, a questão alimentar recebe uma breve atenção quando a HQ volta sua narrativa para a família pernambucana. Jefferson Costa, relata que a refeição matinal seria composta por farinha, beiju, batata-doce, ovo-duro, cuscuz e chá. Os adultos comem sentados na mesa, enquanto as crianças o fazem sobre uma esteira de palha sobre o chão (p. 41).

*Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* está repleta de coloquialismos, pois o autor entende que assim poderia reproduzir com maior fidelidade o cenário em que a HQ está inserida. Talvez por isso, no mapa da página 48, o rio Sirinhaém<sup>20</sup> acaba por receber a nomenclatura alterada de “Serinhaém”.

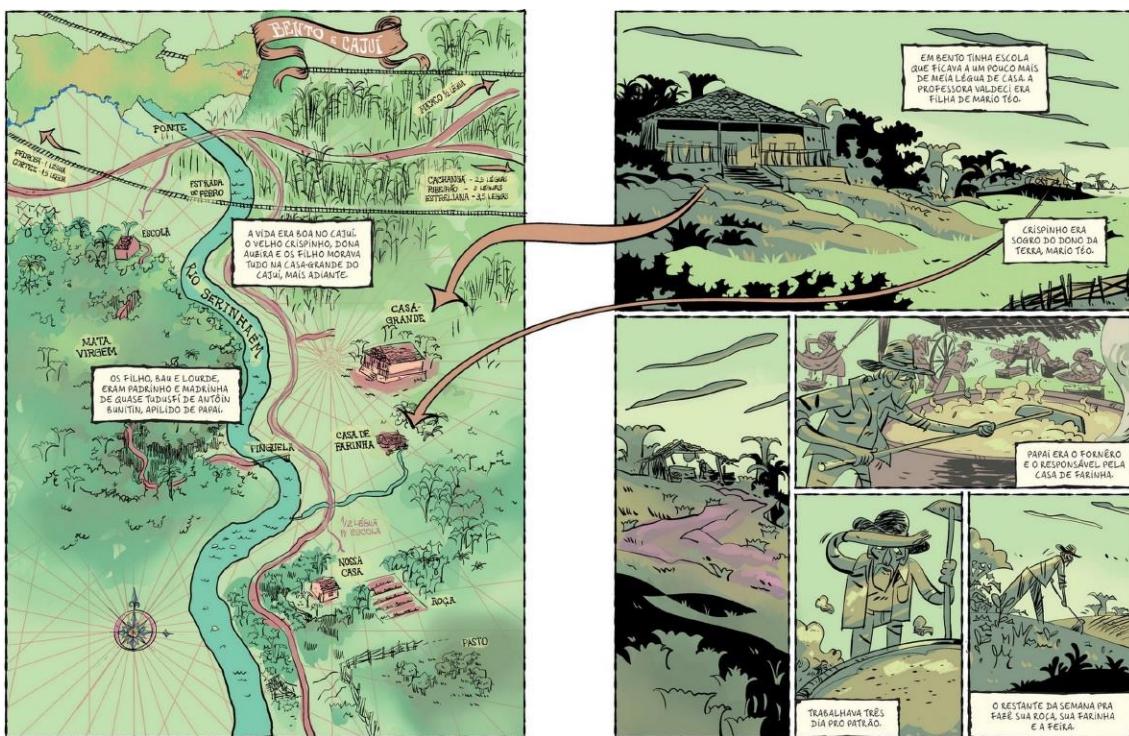


Fig.09 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.48 e p.49

Na inter-relação entre Histórias em Quadrinhos e Geografia, eventualmente, é a Cartografia quem mais contribui para esse processo conectivo, pois se trata de uma área do conhecimento geográfico que estuda, analisa e produz as mais diversas representações gráficas do espaço geográfico. Nesse sentido, com o seu conjunto de técnicas científicas e artísticas, a cartografia encaixa como uma luva no

<sup>20</sup> [https://web.archive.org/web/20090508130857/http://www.sirh.srh.pe.gov.br/site/bacia\\_rio\\_sirinhaem.php](https://web.archive.org/web/20090508130857/http://www.sirh.srh.pe.gov.br/site/bacia_rio_sirinhaem.php)  
Último acesso: 08/10/2021

ambiente dos Quadrinhos, auxiliando na representação da realidade e contribuindo para a melhor compreensão do mundo explorado numa determinada obra.

Por outro lado, se analisarmos do ponto de vista cartográfico, observamos à ausência de informações cruciais para a leitura de um mapa na obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* sendo eles:

1. Escala cartográfica

Elemento essencial, sendo utilizado para representar a relação de proporção entre a área real e a sua representação.

2. Norte geográfico

É a direção tomada à superfície da Terra que aponta para o pólo norte geográfico.

3. Legenda

Que definirá quais os significados dos símbolos presentes no mapa.

4. Fonte

Qual a origem daquela representação cartográfica.

Justiça seja feita, outros elementos estão presentes, como; o título (Bento e Cajuí), o encarte de localização (mapa do estado de Pernambuco) e uma rosa dos ventos (no canto inferior esquerdo), ainda que na forma de um simulacro, pois a mesma não descreve com clareza os pontos cardinais.

Ocasionalmente, podemos levar em consideração que o autor não possua os conhecimentos geográficos necessários para a confecção de um mapa criterioso, à vista disso, não devemos excluir completamente a importância do mapa em questão, mas fica a ressalva do seu teor ilustrativo. Alguns mapas, por vezes não apresentam uma escala (mas é necessário informar essa ausência), um bom exemplo para esse tipo de situação seria o do *Mapa do Transporte Metropolitano de São Paulo*<sup>21</sup> que

---

<sup>21</sup> <http://www.metro.sp.gov.br/pdf/mapa-da-rede-metro.pdf> Último acesso: 08/10/2021

por motivos de uma melhor compreensão, para os seus usuários, acaba por distorcer suas medidas.

Na página seguinte (p. 49), ocorre um detalhamento do mapa “Bento e Cajui”, ao mostrar as ilustrações da *Casa Grande* e da *Casa de Farinha*, além das relações de trabalho envolvendo o campo e a casa de farinha. Faz-se necessário salientar que em sua obra Jefferson Costa não tem como propósito elaborar um trabalho acadêmico, não que isso justifique a abordagem um tanto quanto rasa dos assuntos, mas se levarmos em consideração a complexidade de se elaborar uma página inteira de uma HQ, somado a uma limitação de páginas talvez faça sentido a rapidez com que os temas são abordados, pois as quantidades de páginas numa HQ, principalmente se forem com páginas coloridas, interfere diretamente no valor final da revista. De todo modo, a semana de trabalho era dividida da seguinte forma:

Papai era o fornêro e o responsável pela casa de farinha. Trabalhava três dias pro patrão. O restante da semana pra fazê sua roça, sua farinha e a feira. Da terra que ficava por conta de papai, um décimo ficava pra mainha fazê sua rocinha pra o di cumê. Cará, Batata-Doce, Macaxeira ... [...] Complementada por toda qualidade de fruta que ali dava. [...] E dava de tudo. Fruta-pão, jaca, caju. Mainha ainda criava porco e cabra. [...] (COSTA, 2018, p. 49-51)

Dando prosseguimento ao cenário pernambucano, a presença da monocultura da cana-de-açúcar aparece com mais destaque nas páginas 68 até 71. Sobre o Nordeste da cana-de-açúcar, como define Manoel Correia de Andrade (ANDRADE, 2005), estaria aí o principal sustentáculo da exploração agrária nordestina, porque sua origem remonta os tempos da colonização portuguesa no Brasil.

Por volta do século XIV, à cana-de-açúcar possuía uma alta lucratividade no mercado internacional (ANDRADE, 2001), e Portugal detinha a tecnologia de produção do açúcar – devido sua experiência anterior na Ilha da Madeira – e que, portanto, seria natural que eles trouxessem para o Brasil e que se difundisse em todo o litoral.

Assim, uma combinação de fatores físicos e humanos provocou o desenvolvimento da cultura da cana-de-açúcar e a sua expansão durante quatro séculos, plasmando uma sociedade e uma civilização. Entre os fatores de ordem física podemos salientar a posição geográfica ou seja, a distância do mercado europeu em relação a outras áreas do país, as condições de solo e de clima e o sistema da agricultura açucareira, trazida das ilhas do Atlântico na ocasião em que o capitalismo comercial

presidia à expansão européia pelos continentes que iam sendo "descobertos" e conquistados. (PRADO JÚNIOR, 1942).

Com relação à mão-de-obra, no livro "A Terra e o Homem no Nordeste", Manoel Correia de Andrade declara que o principal problema seria a escassez, uma vez que os trabalhadores eram necessários não só à cultura da cana, como também à fabricação e ao transporte de açúcar, sem contar os serviços domésticos na Casa Grande. Ele escreve que os nativos não supriam as necessidades dos colonizadores e que, portanto, a escravidão africana imperaria nos canaviais, ainda que, a escravidão nativa coexistisse com a africana.

Para mais, as formas de transporte, comercialização e de trabalho, foram executadas das maneiras mais perversas possíveis:

Os escravos eram trazidos amontoados em navios, sob condições alimentares e sanitárias as mais precárias e sujeitos a grande mortandade. [...] Chegando ao Recife os negros eram expostos à venda no mercado dos escravos e adquiridos quase sempre a prazo, com vencimento na época da safra, por senhores-de-engenho [...] O tratamento recebido pelos negros, dos seus senhores [...] eram frequentemente submetidos a maus-tratos, a castigos corporais, podendo ser batidos com chicote, varas ou correias de couro, ser postos a ferro ou no tronco ou até ser acorrentados pelos pés ou pelo pescoço. Não lhes haviam custado muito dinheiro; é possível que alguns mais perversos às vezes mutilassem ou ferrassem a fogo os seus escravos, mas não devia ser frequente a fim de não desvalorizar 'peças' tão caras. (ANDRADE, 2005, p. 65)

Sobre essa construção social tenebrosa, Jefferson Costa irá opinar da seguinte maneira:

Não sei de que região e povo africano descende o meu avô. Nem com exatidão de que tribos indígenas minhas avós se originam. São apenas probabilidades. O que eu sei, com toda certeza, é que eles foram resistência. Foram o lado não contado e cantado na História. (COSTA, 2018, p. 218)

A temática escravagista será retomada em outras partes de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, sendo que uma delas se dá quando os personagens, ao se divertirem com uma aparente brincadeira infantil (Boca de Forno) não percebem a reprodução do preconceito e normatização da violência contra os escravizados (p. 121).

A tradicional brincadeira "Boca de Forno", muito comum no interior do Nordeste, trata-se de um jogo infantil no qual um grupo de crianças deve decidir por um comandante que cantará suas ordens:

- Boca de forno! (comandante)
- Forno! (crianças)
- Faz o que eu mando? (comandante)
- Faço! (crianças)
- E se não fizer? (comandante)
- Ganha um bolo! (crianças)

Na brincadeira, o comandante manda que os participantes corram um quarteirão ou peguem um objeto de cor vermelha, verde ou até mesmo itens que estejam disponíveis na casa. Quem chegar por último leva um “bolo” ou paga uma prenda como castigo. (MEDINA, 2015)

A analogia feita nesse tipo de brincadeira, está localizada na ideia na qual os participantes seriam os escravizados e que, logo, deveriam obedecer, cegamente, ao seu comandante (senhor de engenho) tendo a premissa de que se não o fizessem estariam passíveis de serem castigados. Contudo, o comandante (representado pelo avô de Jefferson Costa) num lapso de consciência, relembra seus próprios momentos de escravizado, onde recebia chicotadas e maus tratos e opta por encerrar e começar outro tipo de brincadeira.

Já na página 80, a HQ presta uma homenagem a uma árvore muito importante para diversas comunidades da Chapada da Diamantina; o Licurizeiro. Sua fruta, o licuri, tem um papel importante como fonte de alimento e sustento para indivíduos de baixa renda daquelas regiões:

O licuri (*Syagrus coronata*) é uma palmeira bem adaptada às regiões secas e áridas da caatinga e possui grande potencial alimentício, ornamental e forrageiro, sendo o seu manejo de grande importância para essas regiões visto que as mesmas apresentam limitações para a agricultura. No entanto, essa cultura ainda é explorada de forma extrativista. (RAMALHO, 2008)



Fig.10 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.81

A árvore do licurizeiro é aproveitada quase que completamente. Com suas folhas é possível produzir sacolas, vassouras e chapéus. Com a polpa e as amêndoas são fabricadas cocadas, licores, óleo e sabão. Seu tronco – que pode chegar a 11 metros – é muito utilizado para a construção de casas, embora, atualmente exista uma norma federal proibindo o seu corte (AROUCHÀ; AROUCHÀ. 2013, p.47). Entretanto, ainda hoje, não se desenvolveu uma cultura consolidada em torno do licurizeiro (RAMALHO, 2008), de forma que o extrativismo ainda é predominante. Por fim, devido ao seu caráter multifacetado e importância para as comunidades, o licuri ganhou uma áurea mística de “presente de deus” (COSTA, 2018).

Aproveitando o gancho místico do licuri, Jefferson Costa ainda retrata a questão da religiosidade praticada, especialmente, nas regiões rurais do nordeste brasileiro, ao registrar em algumas páginas a morte de um ente querido de sua

família (p.104). Usando água, óleos, ervas ou apenas as mãos, as *Benzedeiras* fazem parte de uma tradição que ainda ocupa espaço em muitos lugares do Brasil. Detentores de saberes ancestrais e munidos de preces poderosas, passadas de geração a geração, os benzedeiros são referência quando os assuntos são os males do corpo e também da alma (LIMA, 2008).

Mudando o assunto, Costa parte para uma breve explanação do sistema de parceria, no qual seu avô se envolveu. Tudo começa quando o seu avô, o tropeiro<sup>22</sup> Zeca, vende todos seus animais para um fazendeiro em troca da *Meação*<sup>23</sup> de um caminhão de carga. Na sequência, a fala da personagem Colótide resume basicamente como funciona esse regime [...] Pois é... O carro é meiação. O lucro é meiação. Mas e o risco? É meiação também? [...] (COSTA, 2018, p.112).

Ou seja, os riscos enfrentados pelo trabalhador que dedica sua força de trabalho em troca do controle total de um bem material (no caso, um caminhão)

Ou seja, uma relação muito desigual entre as partes, pois o empresário entra apenas com o capital que financiador do bem, no caso, um caminhão. Ao passo que, ao trabalhador, que além de dedicar sua força de trabalho compete-lhe a responsabilidade de todo e qualquer dano ao veículo, que vão desde problemas mecânicos, compra de combustível, eventuais acidentes, sem contar a alimentação e possíveis problemas de saúde. Tudo isso, para um trabalhador que não possui a envergadura financeira para se proteger desses incidentes.

O ônus dessa parceria vem em seguida, quando Zeca, ao transportar animais, em seu caminhão, acaba por cair em um barranco e vê sua carga se extraviar. Na sequência, Zeca se vê obrigado a vender seus bens para poder arcar com os prejuízos da carga e também do conserto do caminhão. Finalmente, um derradeiro acidente, acaba por afundá-lo em sua maior crise, acabando por depender da ajuda familiar para não virar um indigente (p.204).

Essa sequência de acontecimentos acaba por forçar uma diáspora familiar, aonde seus filhos vão para outras cidades em busca de melhores condições de vida.

---

<sup>22</sup> Tropeiro, condutor de tropa, arrieiro ou bruaqueiro é a designação dada aos condutores de tropas.

<sup>23</sup> Meação ou sistema de parceira. Trata-se de um regime de parceria profissional que não caracteriza vínculo empregatício.

Sobre esses acontecimentos migratórios Manoel Correia de Andrade irá discorrer da seguinte forma:

A elevada densidade do Agreste e as precárias condições de vida aí dominantes transformaram a região em um centro de emigração, e por isto muitos dos seus filhos têm abandonado a terra e se fixado nas cidades maiores, nas capitais litorâneas – Recife e Salvador sobretudo – ou seguido em ‘paus-de-arara’ para o Rio, São Paulo, Norte do Paraná e Brasília.” (ANDRADE. 2005, p. 154)

Em especial, o Quadrinho irá focar na mãe de Jefferson Costa, quando ela muda-se para São Paulo (capital) e enfrenta dificuldades, como a maioria dos nordestinos que migram para esse centro urbano e se fixam nas afastadas periferias do município. No caso específico, ela se estabelece no bairro de São Miguel Paulista, na zona leste da cidade paulistana.



Fig.11 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.220

De fato, a história termina com este cenário – de São Miguel Paulista, na zona leste da cidade paulistana – contudo, algumas últimas informações sobre a narrativa da família pernambucana, são pertinentes e ainda precisam ser discutidas.

Assim sendo, encerrando o ciclo de análises da obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* é importante abordar o trecho do livro que trata do trabalho infantil no setor canavieiro da Zona da Mata pernambucana, além das dificuldades para se ter uma educação digna e de qualidade em regiões tão precárias do país.

Primeiramente, quando vamos falar em educação, no Brasil, já estamos lidando com um assunto de enorme complexidade. Nesse contexto, um ligeiro apontamento sobre e a questão educacional, faz-se necessário. Devido aos seus problemas estruturais, tratar do tema educacional brasileiro é sempre um trabalho complexo, pois está cercado de simplificações e abordagens do senso comum. Sobre isso, Eduardo Girotto defende que:

A relação entre escola e território no Brasil ainda pouco avançaram na compreensão das especificidades de nossa formação socioespacial. Parte desta limitação é decorrente da pouca preocupação em aprofundar o debate epistemológico acerca do território e dos sentidos que ele assume na formação social brasileira, marcado por processos territorialmente desiguais, bem como de uma análise que pouco problematiza os efeitos das políticas educacionais no enfrentamento / reprodução de tais desigualdades.” (GIROTTI; OLIVEIRA, 2021, p.51)

Se adentramos na educação rural, o quadro é ainda mais alarmante (GIROTTI; OLIVEIRA, 2021). Girotto e Oliveira elucidam também, que a lógica destrutiva do capitalismo, onde o direito dos trabalhadores, do meio ambiente, da velhice e da infância, ou seja, de todas as relações sociais estão vulneráveis à racionalidade do capital.

As marcas da exploração precoce, nas crianças expostas a monocultura da cana-de-açúcar, (COSTA, 2018, p. 162) além de sedimentarem as desigualdades sociais acabam por destruir o momento do lúdico e do ensino na infância.



Fig.12 Fonte: Costa, J. Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias, 2018, p.162

Buscamos problematizar como esta relação socioespacial é estratégica no processo de reprodução do modo de produção capitalista, com ênfase na contemporaneidade. Com isso, pensamos que é fundamental redefinir o território, um dos conceitos possíveis para o entendimento da relação socioespacial na contemporaneidade, com ênfase no entendimento de como o poder conforma tal relação, no interior desta perspectiva e, assim, permitindo repensar o sentido das políticas educacionais com foco no entendimento da tríade escola, desigualdade e território. (GIROTTI; OLIVEIRA, 2021, p.62).

De forma geral, o que está em jogo é uma disputa entre um projeto de educação estabelecido pelo sistema capitalista e os conflitos sociais oriundos de uma desigualdade gerada por este projeto, porque um modelo educacional voltado ao indivíduo do campo poderá trazer-lhe questionamentos sobre sua condição de explorado, e assim, lutar por melhores condições de vida.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sou um apaixonado confesso por Histórias em Quadrinhos. Desde criança, quando tomei contato pela primeira vez com esse tipo de mídia, lembro-me muito bem que vivi algo arrebatador, por isso quando me propus elaborar esse trabalho, de dialogar Geografia com Histórias em Quadrinhos, tive a estranha sensação de pisar numa imensa floresta tropical, repleta de mistérios, com uma biodiversidade imensa e da qual todos os caminhos me eram atrativos.

A vontade de abordar tudo o quanto fosse possível sobre os Quadrinhos era inevitável. Contudo, um trabalho de conclusão de graduação é algo que requer ponderação e foco. Nesse sentido, julguei conveniente elencar, principalmente, questões relacionadas à importância cultural das Histórias em Quadrinhos e o seu valor enquanto instrumento de pesquisa científica. Isso sem deixar de falar do próprio gênero em si, da sua importância enquanto ferramenta educacional, além de territorializar os principais países produtores e consumidores de Quadrinhos no mundo. A tarefa mostrou-se um pouco complicada por falta de referências bibliográficas, principalmente no que se referem aos dados sobre volume de produção e vendas de Revistas em Quadrinhos, no Brasil e no mundo.

Por outro lado, o desinteresse e desconhecimento das editoras brasileiras em traduzir e publicar obras de notável qualidade técnica e de conteúdo, dos mais variados países do mundo, nos privam da oportunidade em apreciar esses Gibis. Tudo isso, devido a nossa dependência de materiais estadunidenses, franceses e mais recentemente japoneses. Acarretando, numa estigmatização do gênero dos Quadrinhos como algo destinado exclusivamente ao público infanto-juvenil e, por sua vez, não sendo merecedor de apreciação dentro do meio científico.

Por fim, analisamos que uma obra de Quadrinhos pode sim, servir como material de análise científica em Geografia desde que sejam feitas as devidas ressalvas como; qual o intuito do autor ao produzir esse tipo de material, respeitar as limitações técnicas de um Gibi em transmitir conhecimento e por último, dialogar com outros autores para entendermos as diferentes perspectivas entre um mesmo objeto de estudo.

Logo, espero que esse presente trabalho ajude a desmistificar a ideia de que Quadrinhos é coisa de criança. Dependendo do assunto e da forma como for tratado, um Gibi pode sim, atender os mais variados públicos. Espero contribuir também para servir de fonte e inspiração para que outros geógrafos – apaixonados por Quadrinhos como eu – continuem ajudar a propagar a temática das HQs, não somente enquanto ferramenta de trabalho nas escolas, como também nas universidades.

## **REFERÊNCIAS**

ANDRADE, Manoel Correia. **A Terra e o Homem no Nordeste.** Contribuição ao Estudo da Questão Agrária no Nordeste. Editora Cortez. 2005.

ANDRADE, Manoel Correia. **Espaço e tempo na agroindústria canavieira de Pernambuco.** Estudos Avançados, São Paulo, 2001.

ANDRADE, Manoel Correia. **Geografia Econômica.** São Paulo: Atlas, 5<sup>a</sup>. Edição, 1976

AROUCHA, E. P. T. L; AROUCHA, M. L. **Boas Práticas de Manejo para o Extrativismo Sustentável do Licuri.** Brasília: Instituto Sociedade, População e Natureza. 2013.

ASANO, Inio. **Cidade da Luz.** São Paulo: Panini, 2015.

ASANO, Inio. **Solanin.** L&PM, 2011.

ASSIS, Erico. **10 HQs brasileiras que marcaram a década.** Omelete, 2020 Disponível em:<https://www.omelete.com.br/melhores-quadrinhos-livros/10-hqs-brasileiras-marcaram-decada-2010#15>. Acesso em: 23/09/2021

BANDEIRA, Daslei. **O escudo manchado: um herói em tempo de guerra.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018.

CHINEN, Nobu. **História em Quadrinhos completa 144 anos de presença no Brasil.** Universidade Metodista, 2013 Disponível em: <<http://www.metodista.br/rronline/noticias/entretenimento/2013/01/historia-em-quadrinhos-completa-144-anos-de-presenca-no-brasil>> Acesso em: 30/08/2021

COSTA, A. **Maioria dos açudes particulares apresenta estrutura precária.** Diário do Nordeste, 14 de Março de 2019 Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/regiao/maioria-dos-acudes-particulares-apresenta-estrutura-precaria-1.2075209>. Acesso em: 06/10/2021.

COSTA, Jefferson. **Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.** São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2018.

DUARTE, Renan Silva. **Quadrinhos é coisa de criança: Considerações sobre um equívoco desimportante.** UFJF, 2018.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GIROTTI, E. D.; OLIVEIRA, J. V. P. **Escola, território e desigualdade: Ampliando perspectivas teóricas e agendas de pesquisa.** Revista da ANPEGE, v. 17. n° 32, p.49 - 64, 2021

GRASS, Talita. Reviews. **Castanha do Pará.** Universo HQ. 2018. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/castanha-do-para/> Acesso em: 16/10/2021

GRAÚ, 1999. **apud.** ATELIE GEOGRAFICO, 2013, p.263

JBC. Editora. **A nona arte.** In: **Glossário – Mangás JBC.** São Paulo Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/a-nona-arte/> Acesso em: 14/07/2021

LIMA, Zelinda. **Rezas, Benzimentos e Orações - a Fé do Povo.** São Luís. 2008

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

MEDINA, Vilma. **Boca de forno. Brincadeiras populares para crianças no Brasil.** Guia Infantil. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/boca-de-forno-brincadeiras-populares-para-criancas-no-brasil/> Acesso em: 12/10/ 2021

MELO, J. M. **Quem tem medo dos quadrinhos?** In: LUYTEN, S. B. (org.). **Cultura pop japonesa.** São Paulo: Hedra, 2005. p. 131-135.

MENDONÇA, M. J.; REIS, L. C. T. **Histórias em Quadrinhos: Um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos.** Revista Geo UERJ, 2015

MILLER, Jackson. **Comics and graphic novel sales hit new high in pandemic year.** Comichron. Disponível em: <https://comichron.com/blog/2021/06/29/comics-and-graphic-novel-sales-hit-new-high-in-pandemic-year/> Acesso em: 15/10/2021

MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1977.

NAKABA, Shinichiro. **Por dentro da bilionária indústria de mangás do Japão.** Valor Econômico. Disponível em: <https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/06/20/por-dentro-da-bilionaria-industria-de-mangas-do-japao.ghtml>  
Acesso em: 04/10/2021

PRADO JÚNIOR, Caio. **Formação do Brasil contemporâneo.** São Paulo, Martins, 1942.

RAMALHO, Cícera Izabel. **Estrutura da vegetação e distribuição espacial do licuri.** Tese (Doutorado em Programa de Pós Graduação Em Agronomia) - Universidade Federal da Paraíba. 2008

RAMONE. Marcus. CASADO. Pablo. **Matéria: Mangás: os novos donos do mundo.** UniversoHQ. 9 nov. 2015. Disponível em: <https://universohq.com/materias/mangas-os-novos-donos-do-mundo-dos-quadrinhos/> Acesso em: 21/07/2021

RAMONE, Marcus. **Turma da Mônica: as coleções que marcaram época.** Universo HQ. 2015 Disponível em: <https://universohq.com/materias/turma-da-monica-as-colecoes-que-marcaram-epoca/> Acesso em: 16/10/2021

RIKA. (Comic Shop). **O código dos quadrinhos e a censura nos gibis.** São Paulo. Disponível em: <https://www.rika.com.br/artigo-o-codigo-dos-quadrinhos-e-a-censura-nas-hqs> Acesso em: 21/07/2021

SACCO, Joe. **Reportagens.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2016

SÃO PAULO. **Biblioteca Brasileira de Mangás. Quais os maiores e menores mercados de mangás do ocidente?** Disponível em: <https://blogbbm.com/2017/03/20/curiosidades-quais-os-maiores-e-menores-mercados-de-mangas/> Acesso em: 19/07/2021

SÃO PAULO. **(Biblioteca virtual). Secretaria de Cultura. As histórias em quadrinhos no Brasil.** Disponível em <http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/cultura-e-lazer/gibitecas-historia-das-hqs.php> Acesso em: 21/07/2021

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2007

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005

TEZUKA, Osamu. **Ayako**. São Paulo: Veneta, 2018

BASTISTA, Vera. **Pandemia da desigualdade: covid-19 agravou diferenças sociais nas cidades**. Correio Braziliense. 2021. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2021/07/4939963-pandemia-da-desigualdade-covid-19-agravou-diferencias-sociais-nas-cidades.html> Acesso em: 13/10/2021

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2014.