



HISTÓRIA, ARTE E MEMÓRIA: A PROCLAMAÇÃO DA REPÚBLICA BRASILEIRA ATRAVÉS DE QUADRINHOS EDUCATIVOS

History, Art, and Memory: The Proclamation of the Brazilian Republic Through Educational Comics

RESUMO

Esta pesquisa investiga as inúmeras potencialidades pedagógicas das histórias em quadrinhos na abordagem de conteúdos históricos, com foco em um dos momentos políticos mais importantes na história do Brasil, a Proclamação da República. Que será analisada na obra História do Brasil em quadrinhos – Proclamação da República (2009), de Edson Rossatto, Laudo Ferreira Jr e Omar Viñole. O objetivo é analisar de que forma a arte sequencial pode contribuir para o ensino da história e para a formação da memória histórica dos estudantes, considerando os aspectos visuais, narrativos e simbólicos. O estudo parte da constatação de que, embora a transição do período monárquico para a República seja um tema recorrente nos currículos escolares, a sua abordagem tradicional é ainda nos dias de hoje concentrado na memorização de datas e a exaltação de figuras heroicas, o que pode afastar o interesse dos alunos. Com base em análise qualitativa da HQ selecionada, observou-se que os quadrinhos oferecem uma linguagem acessível e lúdica, sendo capaz de dialogar com o imaginário dos discentes e favorecer a compreensão crítica dos eventos históricos. A pesquisa conclui que o uso dos quadrinhos no ensino de História se apresenta como uma estratégia eficaz de mediação cultural, que aproxima os conteúdos escolares da realidade dos alunos e estimula uma leitura mais reflexiva do passado.

Wendy Camila Faustino

<https://lattes.cnpq.br/9033044591083739>

Pedro Pio Fontineles Filho

<http://lattes.cnpq.br/6249573486862381>

PALAVRAS-CHAVES: História. República. Ensino. Memória. Quadrinhos.

**ABSTRACT**

***Autor correspondente:**
Wendy Camila Faustino

Recebido em: [28-08-2025]
Publicado em: [10-09-2025]

This research investigates the numerous pedagogical potentialities of comic books in addressing historical content, focusing on one of the most important political moments in Brazilian history, the Proclamation of the Republic. This will be analyzed in the work *História do Brasil em quadrinhos – Proclamação da República* (2009), by Edson Rossatto, Laudo Ferreira Jr., and Omar Viñole. The objective is to analyze how sequential art can contribute to the teaching of history and the formation of students' historical memory, considering visual, narrative, and symbolic aspects. The study is based on the observation that, although the transition from the monarchical period to the Republic is a recurring theme in school curricula, its traditional approach still focuses on memorizing dates and exalting heroic figures, which can discourage students' interest. Based on a qualitative analysis of the selected comic book, it was observed that comics offer an accessible and playful language, capable of dialoguing with students' imaginations and promoting critical understanding of historical events. The research concludes that the use of comics in history teaching is an effective strategy for cultural mediation, bringing school content closer to the students' reality and encouraging a more reflective reading of the past.

KEYWORDS: História. República. Ensino. Memória. Quadrinhos.



INTRODUÇÃO

A História, a Arte e o Homem sempre estiveram interligados entre si como astros. Desde os primórdios da humanidade, o homem sentiu a necessidade de combinar imagem e palavra para registrar sua existência, construir e ensinar sobre seu EU, os sentidos e também preservar sua memória. Das pinturas rupestres às produções gráficas contemporâneas, essa combinação entre texto e imagem serviu como ferramenta de expressão, contestação, e formação identitária. Neste contexto, os quadrinhos se destacam como uma linguagem acessível, envolvente e potente para abordar conteúdos escolares, como os eventos políticos da História do Brasil (Luyten, 1987).

A história política brasileira é marcada por acontecimentos simbólicos e, por muitas vezes, contraditórios, como é o caso da Proclamação da República. Embora tenha representado o momento da ruptura com a monarquia, o evento se constituiu como um movimento de caráter militarizado e elitista, que pouco envolveu a população comum. Assim, sua abordagem nas salas de aula frequentemente se reduz a uma narrativa simplificada, cronológica e despolitizada, centrada em datas, heróis e símbolos nacionais (Oliveira, 2022).

Essa maneira tradicional de ensinar História tem origem em instituições importantes que atuaram na formação da memória oficial no Brasil, como o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB) e o Colégio Pedro II (Melo, 2019). Essas instituições, desde o século XIX, ajudaram a construir uma narrativa histórica centrada nos interesses das elites letradas, que buscavam reforçar ideias de ordem, progresso e unidade nacional. Para isso, apresentavam a história de forma linear e glorificada, destacando grandes personagens e acontecimentos, enquanto deixavam de lado os conflitos sociais, as lutas populares e as vozes marginalizadas, como indígenas, negros e trabalhadores. Essa visão oficial da história foi incorporada aos currículos escolares, influenciando até hoje a forma como eventos como a Proclamação da República são ensinados: de forma simplificada, sem espaço para o debate crítico, e afastando os estudantes de uma leitura mais plural e questionadora do passado (Abud, 1997)

Portanto, partindo deste contexto, este artigo tem como objetivo geral compreender de que maneira as HQs podem ser utilizadas como recurso didático para o ensino de História e refletir sobre a construção da memória da República. Para isso, realiza-se uma análise da HQ



História do Brasil em Quadrinhos: Proclamação da República, de Edson Rossatto, delimitando-se assim o objeto principal desse estudo.

A escolha desta obra se justifica por ela reunir, em formato visual e textual, uma narrativa histórica amplamente difundida nas escolas, o que permite discutir as representações simbólicas do evento republicano com olhar crítico. Além disso, esta pesquisa também vem sendo desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica (PIBIC), vinculado à Universidade Estadual do Piauí (UESPI).

A HQ se apresenta, assim, não apenas como ferramenta pedagógica, mas como linguagem acessível, capaz de alcançar diferentes faixas etárias e promover uma aproximação significativa entre o conteúdo abordado nas aulas e a vivência dos estudantes.

MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa é de caráter bibliográfico e analítico-interpretativo, com abordagem qualitativa. A metodologia adotada concentrou-se na análise textual e visual da narrativa em quadrinhos. O corpus de estudo foi a HQ *História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República* (Rossatto, 2009), selecionada por apresentar um recorte significativo do processo histórico de transição da Monarquia para a República no Brasil.

O método de análise foi estruturado em três eixos: elementos narrativos, como enredo, progressão temporal e caracterização dos personagens; elementos simbólicos, incluindo metáforas, alegorias e uso de ícones nacionais; e elementos visuais, como cores, traços, disposição gráfica e relação entre texto e imagem.

A pesquisa incluiu autores como Marc Bloch (2001), que defende a história como campo crítico; José Murilo de Carvalho (1990), que discute os símbolos e a ideologia republicana; Will Eisner (2010), que conceitua os quadrinhos como arte sequencial; Circe Bittencourt (2008), que analisa o ensino de História; além de Sonia Luyten (1985), Boris Fausto (1998), Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro (2007).

Essa abordagem metodológica permitiu problematizar a representação da Proclamação da República na HQ, identificando tanto sua função pedagógica quanto suas limitações na construção da memória histórica.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A “a ignorância do passado não se limita a prejudicar o conhecimento do presente; compromete, no presente, a própria ação” (Bloch, 2001, p. 51). Desse modo, refletir de forma crítica sobre os personagens, acontecimentos, datas, rupturas, as ausências nas representações gráficas da República e outros elementos que constituem os estudos de História, é um exercício de revisão crítica que ultrapassa os limites do conteúdo escolar, é uma intervenção no modo como o passado é constantemente recontado e legitimado.

E utilizar os quadrinhos como suporte de ensino é abrir espaço para outras vozes, olhares e ritmos no aprendizado da História. A leitura crítica dessas obras possibilita a descentralização das versões oficiais, oferecendo ao estudante uma posição ativa no processo de construção do conhecimento.

NAS TRILHAS DA ESCRITA: APONTAMENTOS METODOLÓGICOS E TEÓRICO-HISTORIOGRÁFICOS

Este tópico tem como objetivo apresentar os principais recursos teóricos que sustentam esta pesquisa. Serão abordadas, inicialmente, as contribuições dos autores Marc Bloch e José Murilo de Carvalho para que possa haver uma reflexão sobre a produção da narrativa histórica e a construção da República no Brasil. Em seguida, serão exploradas as ideias do quadrinista Will Eisner, que tratam dos quadrinhos como linguagem visual e ferramenta didática. As contribuições de Circe Bittencourt que explora o ensino de História. Com isso, busca-se construir uma base sólida para compreender como as HQs podem colaborar no ensino de História e na formação crítica da memória histórica nacional.

Para compreender a relação entre História e quadrinhos, é fundamental discutir o conceito de memória histórica. Jacques Le Goff (1990, p. 423) afirma que “o conceito de memória é crucial” para as ciências humanas, sobretudo porque ultrapassa o âmbito individual e se articula com a memória coletiva. Nesse sentido, a História não se limita a registrar fatos, mas participa de disputas de memória, selecionando o que deve ser lembrado ou esquecido. Ao analisar materiais didáticos, como as HQs, é preciso atentar para quais memórias do passado são reforçadas ou silenciadas. Nesse sentido, a memória não deve ser entendida como um



simples depósito de lembranças, mas como um campo de disputas, em que diferentes grupos selecionam, organizam e transmitem versões do passado que servem a seus interesses.

Ao pensar a utilização de HQs no ensino, é possível situá-las como dispositivos de memória, já que, ao mesmo tempo em que narram fatos, produzem sentidos sobre eles, orientando como as novas gerações irão recordar e interpretar o passado. Assim, memória e história não se separam: ambas são atravessadas por disputas políticas e ideológicas. Como afirma Le Goff (1990, p. 476), “a memória coletiva é não apenas uma conquista, mas também um instrumento e objeto de poder”, o que a torna central para refletir sobre a função pedagógica dos quadrinhos na sala de aula.

Outros autores também contribuem de maneira significativa para o embasamento desta pesquisa. Sonia Luyten (1985) oferece uma introdução sólida ao universo das histórias em quadrinhos enquanto meio de expressão cultural e educativa. Boris Fausto (1998) apresenta uma abordagem histórica abrangente sobre a República e o contexto político-social brasileiro, sendo fundamental para a análise crítica da narrativa presente na HQ. Já Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro (2007) propõem estratégias concretas para a aplicação das histórias em quadrinhos no ambiente escolar, incentivando práticas pedagógicas mais interativas e reflexivas no ensino de História, especialmente relevante no contexto educacional atual, no qual professores enfrentam múltiplos desafios para implementar metodologias que dialoguem com a diversidade de perfis dos estudantes. Diante de salas de aula compostas por alunos com diferentes ritmos de aprendizagem, níveis de letramento e realidades sociais, o uso das histórias em quadrinhos surge como uma alternativa pedagógica potente. Os autores defendem o uso das HQs não apenas como apoio didático, mas como uma ferramenta capaz de despertar o interesse até mesmo pela leitura, sobretudo entre estudantes que, muitas vezes, apresentam resistência ou pouca familiaridade com os textos tradicionais. Nesse sentido, suas contribuições ajudam a pensar práticas que instiguem o prazer pela leitura e favoreçam a construção de uma aprendizagem mais significativa, principalmente junto a uma geração cada vez mais distante dos livros e mais conectada com linguagens visuais e dinâmicas.

A escrita da História enquanto campo de conhecimento exige mais do que a coleta de fatos e a repetição de certas datas. Para o autor Marc Bloch (2001), um dos fundadores da escola dos Annales, a História é uma ciência em construção movida por perguntas a serem investigadas, a problemas e inquietações da contemporaneidade. Em sua obra *Apologia da*



História ou O ofício de historiador, Bloch critica o positivismo clássico por considerar que a mera acumulação de dados leva ao conhecimento histórico. Em vez disso, propõe uma abordagem crítica e reflexiva, onde a observação do passado está diretamente relacionada às questões de nosso presente. Nas palavras do autor, “toda investigação histórica supõe, desde seus primeiros passos, que a investigação já tenha uma direção” (Bloch, 2001, p. 64).

O historiador, portanto, não é um simples reproduzidor de fontes, mas um intérprete das mesmas. Seu ofício envolve reconstruir sentidos e contextos, interrogando os vestígios e compreendendo a historicidade dos processos humanos. A interdisciplinaridade, nesse sentido, é essencial: Bloch defende o diálogo da História com outras áreas do saber, com ciências como a sociologia, a psicologia e a antropologia, pois cada disciplina amplia a lente através da qual se observa o passado. Com isso, o campo histórico ganha profundidade e complexidade, deixando de ser apenas cronológico ou factual para se tornar uma ciência crítica da realidade.

Ao rejeitar o “imperialismo dos documentos”, Marc Bloch também nega a ideia de que a verdade histórica está simplesmente nas fontes. Para ele, o documento é um vestígio, mas só fala quando é interrogado com as perguntas certas. E nesse sentido, o historiador tem o dever de duvidar, interrogar, contextualizar e interpretar. Esse posicionamento rompe com a noção de História como narrativa neutra ou objetiva, pois reconhece que os sujeitos que escrevem a História têm intencionalidades, valores e limitações.

Sua proposta, portanto, é uma História-problema, que se distancia da narrativa factual para assumir uma postura investigativa. Essa postura exige um historiador que não apenas domine técnicas de pesquisa, mas que possua sensibilidade para captar o humano no tempo, suas escolhas, crenças e contradições. Como afirma o autor: “O bom historiador se parece com o ogro da lenda. Onde fareja carne humana, sabe que ali está sua caça” (Bloch, 2001, p. 71). Essa frase, carregada de significados, ressalta a centralidade do ser humano e das suas experiências para a compreensão do passado.

Conclui-se, portanto, que o fazer histórico, na perspectiva de Marc Bloch, é um exercício intelectual e ético. Mais do que relatar o que aconteceu, cabe ao historiador produzir inteligibilidade sobre os processos humanos e dialogar com as inquietações de seu tempo. A superação da história factual não significa o abandono dos acontecimentos, mas a compreensão de que eles só ganham sentido quando situados em uma trama de relações sociais, culturais, políticas e simbólicas. Essa é a base para que a História cumpra sua função social: formar sujeitos capazes de compreender o presente à luz das experiências humanas do passado.



A noção de memória também ocupa lugar na construção do saber histórico. Conforme analisa a historiadora Circe Maria Fernandes Bittencourt (2008), o ensino de História nas escolas brasileiras ganhou relevo a partir da década de 1870, não apenas como disciplina, mas como instrumento ideológico voltado à construção de uma identidade nacional. Desde então, a História escolar tem sido mobilizada como ferramenta pedagógica para formar valores cívicos e patrióticos, prática que permanece viva mesmo no século XXI, ainda que sob métodos reformulados. Essa construção do passado, pautada por um projeto político de nacionalização, revela uma prática educacional que, longe de neutra, esteve e está a serviço da consolidação de determinados discursos de poder.

A autora observa ainda que, nas primeiras décadas da educação primária no Brasil, os conteúdos obrigatórios se limitavam à leitura, gramática, aritmética e doutrina religiosa. A História da pátria, embora não fosse obrigatória, estava presente nos manuais escolares e era geralmente abordada por meio de narrativas biográficas de santos e heróis nacionais, exaltando valores morais e reforçando condutas consideradas exemplares. A moral cívica era, assim, associada diretamente à moral religiosa, criando uma espécie de catequese patriótica baseada na obediência e no ideal de nação.

Com o advento da República, esse projeto se intensifica: políticas educacionais buscavam integrar os cidadãos a uma cultura escolar homogênea, baseando-se em uma narrativa histórica oficial, excludente e hierarquizada. Nesse modelo, os setores populares eram integrados como massa obediente, enquanto a elite se mantinha como dirigente legítima do novo regime. A cidadania, portanto, era ensinada não como direito, mas como dever funcional, legitimador da nova ordem republicana. O ensino de História, nesse sentido, fortalecia o culto aos “grandes homens” e aos feitos da elite, invisibilizando os conflitos, as resistências e as vozes discordantes do processo. (Bittencourt, 2004, p. 61-76).

Essa permanência se manifesta também na persistência de práticas pedagógicas centradas na memorização mecânica, como ressalta Bittencourt (2004), o que dificulta o desenvolvimento de habilidades críticas nos estudantes. Ao transformar a História em uma sucessão de datas e nomes a serem decorados, sem promover o questionamento ou a contextualização, o ensino esvazia seu potencial de formar sujeitos reflexivos e conscientes de seu papel social.

Ao abordar a fundação da República no Brasil, José Murilo de Carvalho (2008), em sua obra *A Formação das Almas*, aponta que o novo regime não nasceu com apoio popular, mas



precisou construir símbolos, narrativas e imagens para legitimar sua existência. Nesse processo, a escola, o exército e os meios de comunicação tornaram-se agentes de formação ideológica e nacionalista.

Entre os principais símbolos utilizados está a figura de Tiradentes, cuja imagem foi ressignificada como mártir republicano, apesar da distância entre sua trajetória real e o projeto republicano de 1889. Segundo Carvalho (2008), o novo regime precisou convencer a população de sua legitimidade e projetar um imaginário cívico que aproximasse o povo de uma ideia de pátria republicana, mesmo que esse processo fosse carregado de contradições e exclusões.

A crítica de José Murilo de Carvalho revela a importância de compreender a República não apenas como fato político, mas como projeto simbólico sustentado por imagens, mitos e narrativas. Isso se conecta à ideia de que mesmo com novas abordagens e estudos recentes a História ensinada nas escolas, mesmos nos dias de hoje muitas vezes, é uma versão oficial e pouco questionada uma versão que os quadrinhos históricos, quando bem utilizados, têm o potencial de problematizar.

Will Eisner (2010), em sua obra clássica *Quadrinhos e Arte Sequencial*, propõe uma leitura dos quadrinhos como uma linguagem própria, dotada de estrutura e códigos específicos, distinta tanto da literatura quanto do cinema. Para Eisner, os quadrinhos não são apenas um amontoado de desenhos acompanhados por falas escritas, mas uma forma legítima de comunicação gráfica, onde texto e imagem se articulam para produzir sentido. Essa combinação entre palavra e figura constitui o que ele chama de “arte sequencial”, um sistema de signos em que o tempo, o espaço, a emoção e o movimento são traduzidos visualmente por meio da sucessão de quadros.

Uma das principais contribuições de Eisner é a ideia de que o layout da página, a disposição dos quadros, a escolha das tipografias e o estilo dos desenhos são elementos narrativos tão importantes quanto o conteúdo textual. Ao organizar esses elementos com intencionalidade, o autor de quadrinhos constrói ritmos de leitura, cria pausas dramáticas e orienta o olhar do leitor para os aspectos essenciais da narrativa. Assim, a linguagem dos quadrinhos é, ao mesmo tempo, estética e funcional, exigindo um tipo específico de leitura, mais sensível à visualidade e à organização gráfica da narrativa.

Eisner também destaca que os quadrinhos possuem uma capacidade única de representar emoções e atmosferas por meio da expressividade gráfica. Os gestos dos personagens, os enquadramentos e os cenários não apenas ilustram o que está sendo contado, mas ampliam a



dimensão simbólica da história, tornando a narrativa mais próxima da experiência sensorial do leitor. Isso é especialmente relevante no campo do ensino, pois permite aos estudantes estabelecer conexões mais vivas e afetivas com os conteúdos históricos representados.

Will Eisner (2010), em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, define os quadrinhos como uma “forma de expressão pictórica e narrativa que arranja imagens e palavras em uma sequência deliberada” (Eisner, 2010, p. 8). Para ele, a arte sequencial possui um enorme potencial para comunicar ideias complexas, pois alia o poder da imagem ao da palavra escrita. Eisner vê os quadrinhos como uma linguagem super completa, que permite contar histórias com certa profundidade, ritmo e intencionalidade estética. O contexto educacional, essa forma de expressão pode ser especialmente eficaz. Quando se pensa no ensino de História, a narrativa sequencial dos quadrinhos pode simular processos históricos, reconstruir atmosferas sociais e até dramatizar conflitos políticos. Ao incorporar elementos visuais como expressões, cenário, cores, os quadrinhos humanizam os eventos históricos, tornando-os mais acessíveis e relacionáveis para os estudantes.

Will Eisner (2010) também destaca, em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, que por muito tempo essa forma de expressão foi considerada inferior, sendo desprezada pelos círculos acadêmicos e relegada ao status de entretenimento popular. Segundo o autor, a arte sequencial sofreu resistência como objeto de estudo sério, tanto na área da educação quanto nas ciências humanas, o que colaborou para a escassez de pesquisas aprofundadas sobre seu potencial pedagógico. Mesmo ainda nos dias atuais, observa-se que a produção acadêmica sobre quadrinhos ainda é limitada, o que reforça a importância de ampliar os estudos sobre essa linguagem e suas contribuições para o ensino e a formação crítica dos sujeitos. Os quadrinhos ajudam a desafiar as formas tradicionais de autoridade do conhecimento histórico. Ao representar episódios como a Proclamação da República, por exemplo, eles não apenas repetem a versão oficial, mas podem revelar tensões, ausências, silêncios e disputas de memória. Assim, ao utilizar uma linguagem jovem e acessível, essa arte contribui para formar leitores críticos da História, capazes de interrogar os discursos cristalizados que circulam na cultura escola.

Esta pesquisa é de caráter bibliográfico e analítico-interpretativo. Possui uma abordagem que privilegia a compreensão de sentidos, símbolos e representações presentes na linguagem dos quadrinhos, articulando entre teoria e prática a partir da análise de uma obra específica. A investigação não busca quantificar dados, mas sim interpretar fenômenos



socioculturais presentes em produções visuais e textuais, com base em referenciais da História, da Educação e dos Estudos da Imagem.

Além disso, trata-se de um estudo bibliográfico, pois se fundamenta na leitura e análise de obras teóricas já publicadas sobre os temas de História, quadrinhos, memória, narrativa e ensino, incluindo autores como Marc Bloch (2001), José Murilo de Carvalho (1990), Will Eisner (2010) e Circe Bittencourt (2008). O auxílio desses autores contribui para a reflexão sobre os elementos narrativos, simbólicos e estéticos que permeiam a obra em análise e sua relação com a construção da memória histórica da República.

O corpus da pesquisa é a *HQ História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República*, escrita por Edson Rossatto, com ilustrações de Laudo Ferreira Jr. e arte-final de Omar Viñole, publicada em 2009 pela Editora Europa. A obra compõe uma coletânea de quadrinhos voltada ao ensino de História para o público infantojuvenil e busca apresentar, de forma simplificada e didática, os principais eventos políticos que culminaram na transição da Monarquia para a República no Brasil.

A escolha desta obra justifica-se por seu caráter híbrido entre a arte e educação, e por trazer uma narrativa que reconta o episódio da Proclamação da República a partir de uma mediação pedagógica acessível e amplamente utilizada em escolas. A HQ utiliza elementos de ficção, personagens caricatos e metáforas visuais para dialogar com o público escolar, tornando-se um material relevante para refletir sobre as formas de representação da história nacional.

A análise da HQ será conduzida por meio de uma leitura analítico-interpretativa, buscando identificar as estratégias narrativas e visuais empregadas na construção da memória da República. Os critérios de análise envolvem elementos narrativos como a construção do enredo, progressão temporal, caracterização dos personagens, presença ou ausência de figuras históricas; Elementos simbólicos: uso de metáforas, alegorias, símbolos nacionais e republicanos, como a figura de Tiradentes ou a bandeira da República; Elementos visuais: composição gráfica, cores, traços, organização dos quadros e relação texto-imagem.

Essa análise será dialogada com os conceitos de arte sequencial (Eisner, 2010), vocabulário visual e linguagem dos quadrinhos, memória histórica (Carvalho, 1990) e problematização historiográfica (Bittencourt, 2004) e (Bloch, 2001). Além disso, será observada a concordância ou discordância entre a narrativa da HQ e a historiografia tradicional, visando compreender como a representação visual pode reforçar, relacionar ou simplificar os acontecimentos históricos.



Será considerado ainda o potencial didático-pedagógico da HQ, especialmente no que diz respeito à sua aplicação em salas de aula de História. Para isso, será realizada uma discussão teórica sobre o uso de quadrinhos na educação, com base em autores como Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro (2007), que refletem sobre os quadrinhos enquanto ferramentas educativas. Serão observados aspectos como acessibilidade da linguagem, clareza dos conceitos históricos e estímulo à leitura crítica por parte dos alunos.

ENTRE O RABISCADO E O PROCLAMADO: ANÁLISES HISTORIOGRÁFICAS DA HQ

A HQ de Edson Rossatto se vale de recursos clássicos da arte sequencial para representar o processo da Proclamação da República. O enquadramento dos personagens centrais, como Dom Pedro II, Deodoro da Fonseca e outros agentes militares e civis, é feito em planos fechados nos momentos de tensão e em planos abertos nas cenas de movimentação política, criando um ritmo de leitura que alterna introspecção e ação. As expressões faciais são visivelmente marcadas: o semblante abatido do imperador em seu momento de renúncia transmite a ideia de decadência, enquanto o olhar firme de Deodoro simboliza decisão e autoridade.

Ao analisar o quadrinho, percebe-se como ele contribui para a construção de uma memória específica sobre a Proclamação da República. O enredo reforça a imagem de Deodoro da Fonseca como herói, centralizando nele a ação e apagando a participação ou o ponto de vista do povo. Esse recurso não é neutro: ele consolida uma “memória oficial” da República, baseada em lideranças militares e elites políticas, enquanto marginaliza a presença popular. Le Goff (1990, p. 426) lembra que os “silêncios da memória” são tão reveladores quanto aquilo que é lembrado, pois revelam estratégias de esquecimento intencional. Nesse caso, a ausência do povo na narrativa em quadrinhos ecoa o próprio processo histórico, em que a República foi proclamada sem consulta popular, e a memória do evento foi moldada para legitimar o novo regime.

Além disso, é preciso destacar que a HQ funciona como um veículo de transmissão de memória às novas gerações, já que o público escolar, ao ter contato com essa obra, tende a absorver a visão ali representada como natural. Isso reforça a observação de Le Goff (1990, p. 430) de que a memória coletiva não é fixa, mas constantemente atualizada por meio de suportes materiais e culturais. Nesse sentido, a HQ não é apenas um recurso didático, mas também uma “ponte de memória” que liga o passado ao presente, influenciando como os estudantes

compreenderão a República no Brasil. Ela não apenas “ensina história”, mas “produz memória”, legitimando certas interpretações e invisibilizando outras.

Imagem da capa original da HQ analisada na pesquisa, publicada pela Editora Europa,2009.



Fonte: ROSSATTO, Edson. História do Brasil em Quadrinhos: Proclamação da República. São Paulo: Escala Educacional, 2009.

Na capa da obra já é possível observar através da imagem de Deodoro Fonseca. A capa o apresenta de forma caricatural, protagonista da Proclamação da República e primeiro presidente do Brasil. Em destaque, o personagem aparece centralizado, com farda militar



ornamentada por diversas medalhas, olhar firme e expressão sisuda. O enquadramento e a posição do corpo reforçam sua autoridade e centralidade no processo histórico, enquanto as cores contrastantes sobretudo os tons lilases do fundo e o dourado dos detalhes militares conferem solenidade e grandeza à cena.

Essa representação aproxima Deodoro de um herói nacional, construído como símbolo do novo regime. Tal recurso dialoga com o que José Murilo de Carvalho, em *A Formação das Almas*, denomina pedagogia cívica republicana, isto é, a necessidade de criar ícones, rituais e narrativas capazes de legitimar a República diante da sociedade. Nesse sentido, a capa atua como instrumento de mitificação: transforma um personagem histórico real, marcado por dúvidas e hesitações, em figura épica, enérgica e incontestável.

Na visão de Will Eisner (2010), os quadrinhos são uma forma de arte sequencial que carrega potência narrativa e expressiva. Ele destaca que a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual, pois a imagem, ao contrário de apenas ilustrar o texto, participa ativamente da construção do significado. Na HQ analisada, é possível observar como os balões de fala e de pensamento ajudam a humanizar os personagens históricos, oferecendo-lhes voz e subjetividade. Por exemplo, nas cenas em que Dom Pedro II reflete sobre os limites de seu governo, os balões de pensamento revelam hesitações internas, algo que dificilmente aparece nos livros didáticos tradicionais.

Além disso, o uso de cores sóbrias e tons esverdeados e marrons em boa parte da obra remete ao passado, criando uma atmosfera de antiguidade e seriedade. Essa escolha cromática auxilia na ambientação do leitor no tempo histórico retratado, gerando uma sensação de "distanciamento histórico" necessária à compreensão crítica. A diagramação das páginas favorece a leitura fluida, intercalando blocos de narração com falas dos personagens. O uso de narradores em off, representados por caixas de texto retangulares, também contribui para situar o leitor historicamente e introduzir explicações complementares.

Um elemento de destaque na narrativa é o uso do personagem fictício Professor Daguerre, que atua como mediador pedagógico. Ele interage com crianças curiosas, funcionando como uma ponte entre a História e o público jovem. Essa estrutura metalinguística reforça a intenção didática da obra: ensinar História de forma envolvente, sem abrir mão do rigor narrativo.

A HQ organiza o tempo de forma não cronológica rígida, mas em blocos temáticos que articulam causas e consequências. A sequência que retrata o fim do Segundo Reinado, por



exemplo, começa com flashbacks sobre a atuação de Dom Pedro I, passa pela Guerra do Paraguai e culmina com a assinatura do decreto republicano. Essa estratégia aproxima o leitor dos vínculos entre os acontecimentos, reforçando a compreensão de que a História é um processo contínuo e multifatorial, como defendido por Marc Bloch (2001), ao afirmar que o bom historiador precisa reconstruir conexões entre os fatos e compreender as estruturas sociais em transformação.

Segundo Boris Fausto (1998), a República brasileira, instaurada sem consulta popular e com baixa participação das massas, precisou recorrer a uma série de mecanismos simbólicos e institucionais para consolidar sua legitimidade. Elementos como o culto cívico, a exaltação de heróis republicanos e a reinterpretação de figuras foram essenciais para “educar os corações e as mentes” dos cidadãos em favor da nova ordem. Essa construção simbólica foi conduzida principalmente por três instituições: a escola, o Exército e a imprensa, que atuaram como braços ideológicos da República nascente.

Na HQ *História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República*, essa construção simbólica aparece de maneira sutil e, em alguns momentos, até questionadora. Por exemplo, a figura de Dom Pedro II é retratada com certa humanidade, evidenciando dúvidas, fragilidades e gestos reflexivos. Ao invés de uma caricatura maniqueísta, a narrativa opta por apresentar contradições: o imperador aparece tanto como símbolo de estabilidade quanto como representante de um regime esgotado. Isso já indica um distanciamento da narrativa tradicionalmente heroica, permitindo que o leitor perceba os conflitos internos da transição de regime.

Figura A.1 – Representação de Dom Pedro II em momento de abdicação



Fonte: ROSSATTO, Edson. História do Brasil em Quadrinhos- Proclamação da República. Ilustração de Laudo e Omar Viñole. São Paulo: Europa, 2009, p.50.

A imagem humaniza o imperador e ilustra o impacto pessoal da queda da monarquia. Ao focar exclusivamente na dor da elite imperial, a figura silencia o povo, especialmente os escravizados, os trabalhadores urbanos e os grupos marginalizados, que não foram protagonistas nem beneficiados no processo.

A cena ajuda a despertar empatia, mas não problematiza que a monarquia foi sustentada por profundas desigualdades sociais. Como a exclusão da população negra recém-liberta, que, mesmo após a abolição, continuou à margem da sociedade, sem acesso a terras, educação ou emprego formal. O predomínio de uma estrutura agrária e escravocrata, que concentrou riquezas nas mãos de uma elite rural, ao passo que a maioria da população permanecia sem direitos civis ou políticos. Ou ainda como o sistema de voto censitário, que restringia a participação política aos homens alfabetizados e com renda mínima, excluindo a maioria da população do debate público.

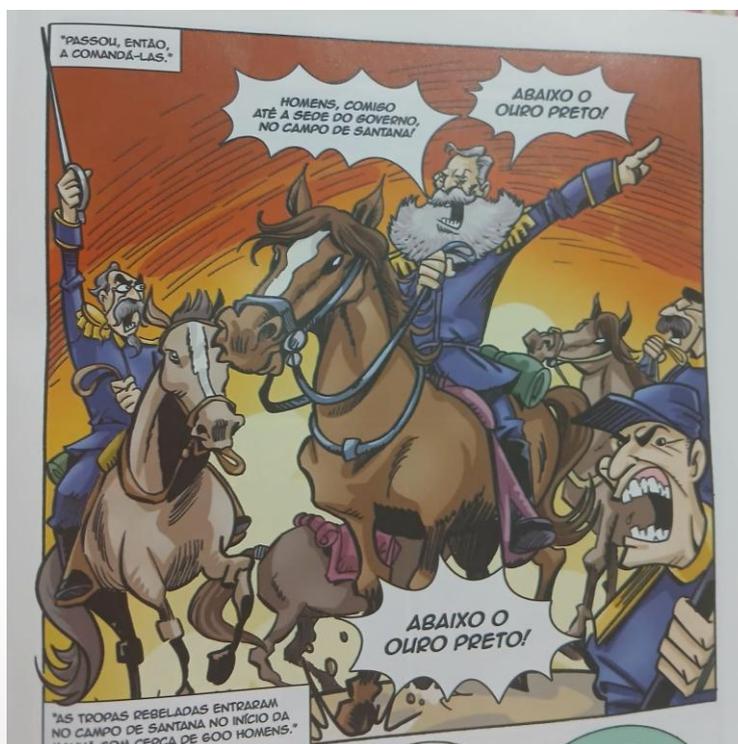
Autores como José Murilo de Carvalho (1990) apontam que a República nasceu como um projeto de cúpula, sem rupturas profundas com a ordem imperial. Historiadores

especializados em Brasil republicano em geral ao analisarem o processo de construção da República, evidenciam como as desigualdades raciais e sociais foram mantidas e até reforçadas no novo regime. Essas análises são essenciais para uma leitura crítica da história, permitindo compreender que o fim do Império não significou, necessariamente, a democratização da sociedade brasileira.

A imagem tampouco mostra que a Proclamação da República ocorreu sem consulta popular, sendo resultado de uma ação das elites militares e civis. Assim, contribui mais para a construção de uma memória afetiva do império do que para a explicação crítica de sua queda.

O personagem de Deodoro da Fonseca, por sua vez, é apresentado como um líder militar cuja decisão de proclamar a República está mais ligada a pressões e interesses políticos do que a uma consciência cívica popular. A HQ evita retratá-lo como herói absoluto — pelo contrário, sua imagem é muitas vezes associada a tensão, indecisão e influência de terceiros. Esse tipo de representação desconstrói parcialmente o discurso oficial, oferecendo ao leitor uma abertura para reflexão crítica.

Figura A.2 – Cena com Deodoro da Fonseca diante do Exército



Fonte: ROSSATTO, Edson. História do Brasil em Quadrinhos- Proclamação da República.

Ilustração de Laudo e Omar Viñole. São Paulo: Europa, 2009, p.45.



Nesta segunda imagem da HQ, observa-se o momento em que o Marechal Deodoro da Fonseca lidera seus homens em direção ao Campo de Santana. A cena é construída de forma dinâmica, Deodoro surge montado a cavalo, em posição de comando, erguendo o braço e proferindo palavras de ordem “Homens, comigo até a sede do governo, no Campo de Santana!”. Os soldados, que o seguem de perto, respondem com gritos de apoio, como “Abaixo o Ouro Preto!”. O enquadramento, os cavalos em movimento e o uso de cores quentes no fundo em especial tons avermelhados e alaranjados conferem dramaticidade e intensidade à ação, transformando o episódio em um ato heroico e vibrante.

Segundo José Murilo de Carvalho (1990), o projeto republicano brasileiro teve que criar símbolos fundadores praticamente “do nada”. Não havia um passado glorioso para resgatar, como em outras repúblicas; foi necessário reinventar a tradição, dotar novos significantes de valor histórico e projetar imagens de unidade nacional. Esse processo pode ser visto na HQ, especialmente nas páginas que retratam as comemorações iniciais da República, com bandeiras, multidões e cenas cívicas que, embora breves, sugerem a intensa dimensão simbólica da memória nacional é, como lembra Marc Bloch (2001), terreno fértil para a atuação do historiador. Bloch afirma que a História não deve se limitar ao relato passivo de fatos passados, mas precisa ser interrogada com as perguntas do presente. Para ele, não existe neutralidade na narrativa histórica — toda história é escrita por alguém, em um tempo específico, com objetivos conscientes ou inconscientes. A HQ, nesse sentido, pode ser lida como um esforço de recontar o passado com base em novas sensibilidades: o presente, atravessado por debates sobre identidade, democracia e participação popular, questiona os mitos fundadores do regime republicano de formar uma identidade republicana.

Essa dimensão simbólica da memória nacional é, como lembra Marc Bloch (2001), terreno fértil para a atuação do historiador. Bloch afirma que a História não deve se limitar ao relato passivo de fatos passados, mas precisa ser interrogada com as perguntas do presente. Para ele, não existe neutralidade na narrativa histórica — toda história é escrita por alguém, em um tempo específico, com objetivos conscientes ou inconscientes. A HQ, nesse sentido, pode ser lida como um esforço de recontar o passado com base em novas sensibilidades: o presente, atravessado por debates sobre identidade, democracia e participação popular, questiona os mitos fundadores do regime republicano.

Quando analisada sob essa perspectiva, a obra de Edson Rossatto ultrapassa o papel de recurso didático ilustrativo e se transforma em agente de mediação crítica, promovendo o debate



sobre os sentidos da República e sobre quem efetivamente foi contemplado por ela. Ao incluir elementos ficcionais, como o professor Daguerre e seus alunos crianças comuns, curiosas, com dúvidas legítimas, a HQ faz com que o próprio leitor se coloque na posição de quem também deve interrogar o passado.

Figura A.3 – Interação entre o Professor Daguerre e os estudantes



Fonte: ROSSATTO, Edson. História do Brasil em Quadrinhos- Proclamação da República. Ilustração de Laudo e Omar Viñole. São Paulo: Europa, 2009, p.36.

O diálogo mostra que D. Pedro II era respeitado pelos militares e que sua figura carismática sustentava a monarquia. No entanto, uma análise mais crítica indica que esse carisma era também uma estratégia política. O imperador sabia da insatisfação militar e buscava equilibrar os interesses das elites civis e militares para manter-se no poder. Didaticamente, a imagem revela como a figura de D. Pedro II era construída com traços de nobreza e inteligência, mas esse diálogo esconde o jogo dos bastidores. Ele manipulava interesses para preservar a estabilidade do regime imperial, revelando-se um ator político esperto e consciente dos limites de seu reinado. Isso aproxima a análise de uma historiografia crítica, que vai além da imagem “bondosa” e mostra o imperador como estrategista.



Em síntese, a HQ cumpre um papel didático importante ao apresentar de maneira lúdica e acessível episódios da Proclamação da República. Ao mesmo tempo, sua narrativa visual e textual reforça a mitificação de personagens e simplifica as tensões políticas do período. Isso não significa, porém, que a obra seja inválida ou sem mérito. Pelo contrário: como produto cultural, possui grande potencial para ser estudada, lida e analisada criticamente. Edson Rossatto, vindo da área das Letras, pode não ter a preocupação de aprofundar todos os aspectos históricos, mas é justamente nesse ponto que entra o papel do historiador: oferecer leituras mais complexas, confrontar representações idealizadas e destacar os bastidores do processo político. A HQ, portanto, abre espaço para análises diferenciadas e mostra a importância de dialogar entre linguagens artísticas e historiográficas para compreender a memória da República no Brasil.

Assim, a memória e a identidade nacional, como construções históricas e simbólicas, estão presentes e tensionadas na narrativa visual da HQ. A escolha por representar personagens com humanidade, a opção por apresentar os conflitos e não apenas os triunfos, e a combinação entre elementos didáticos e dramatização histórica apontam para uma abordagem que favorece a reflexão, em vez da repetição acrítica dos discursos oficiais.

Nesse sentido, a obra dialoga com a ideia de que o ensino de História deve ser formador de consciência e não apenas transmissor de datas. A HQ se mostra útil não apenas por seu apelo estético ou por “facilitar a leitura”, mas por colocar em cena as contradições de um momento decisivo na História do Brasil, contribuindo para que os estudantes compreendam que a República foi e ainda é um projeto em disputa.

As análises realizadas até aqui apontam que a HQ História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República não se limita a repetir discursos oficiais ou simplesmente “ensinar História de forma leve”. Pelo contrário, ela atua como um artefato cultural que representa, seleciona e interpreta eventos históricos a partir de uma linguagem própria, despertando no leitor questionamentos sobre o passado e suas representações. Nesse sentido, ela não apenas transmite conhecimento, mas provoca reflexão, atuando como uma ferramenta pedagógica de mediação crítica entre o aluno e os conteúdos escolares.

É nesse ponto que se torna necessário refletir sobre os limites e as potências da representação ficcional da História. O uso da ficção seja por meio de personagens inventados, falas reconstruídas ou atmosferas dramatizadas não invalida a proposta histórica, mas reconfigura a relação do leitor com os acontecimentos. A ficção, quando tratada com



responsabilidade, pode evidenciar nuances, revelar contradições e até preencher lacunas deixadas pela historiografia tradicional.

Na prática do ensino de História, os quadrinhos se tornam uma ferramenta estratégica para a democratização do conhecimento histórico, pois tornam acessível, envolvente e problematizadora uma narrativa que, tradicionalmente, é apresentada de forma rígida e distante da realidade dos alunos. Ao aliar elementos visuais, linguagem direta e construção simbólica, os quadrinhos possibilitam diferentes entradas no conteúdo, respeitando os variados ritmos de leitura e níveis de letramento histórico.

Mais do que ilustrar conteúdos, os quadrinhos oferecem a oportunidade de ensinar o aluno a ler criticamente uma narrativa, perceber suas escolhas visuais, suas omissões e seus posicionamentos ideológicos. Ao promover a leitura crítica dessas representações, o professor forma não apenas estudantes bem informados, mas sujeitos historicamente conscientes, capazes de refletir sobre os discursos que circulam em sua sociedade.

Assim, ao fim desta análise, reafirma-se que a HQ de Edson Rossatto, embora situada na intersecção entre História e ficção, oferece importantes contribuições tanto para o debate historiográfico quanto para a prática pedagógica. Por meio dela, é possível ensinar História de forma crítica, sensível e participativa uma História que, como queria Bloch, nos ajude a compreender o presente e a interrogar o passado em todas as suas camadas, inclusive os visuais, simbólicas e afetivas.

Este estudo evidenciou que as histórias em quadrinhos, quando tratadas com seriedade acadêmica, configuram-se como ferramentas potentes no ensino de História. Ao investigar a obra *História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República*, foi possível compreender que sua estrutura narrativa, visual e simbólica extrapola o caráter meramente informativo ou ilustrativo, permitindo aos leitores uma aproximação crítica e sensível com o passado.

A análise teórica e empírica permitiu refletir sobre como a linguagem dos quadrinhos opera como mediadora de sentidos históricos e sociais, além de possibilitar o questionamento das versões tradicionais da narrativa republicana brasileira. Ao mobilizar diferentes estratégias discursivas — como a justaposição de imagens e palavras, o uso expressivo de personagens e a organização dinâmica do tempo, a HQ não apenas representa eventos históricos, mas participa ativamente da construção da memória e da identidade nacional.

Diante disso, ressalta-se a relevância de integrar múltiplas linguagens ao ensino de História. O uso de HQs não deve ser visto como um recurso “complementar” ou “alternativo”,



mas como um meio legítimo de acesso ao conhecimento histórico, especialmente em um contexto educacional que exige metodologias mais envolventes, críticas e acessíveis. Trabalhar com narrativas visuais favorece o desenvolvimento da leitura de mundo, a formação de sujeitos históricos e o diálogo entre diferentes formas de expressão cultural.

Como possíveis desdobramentos futuros, sugere-se a aplicação didática da HQ analisada em turmas do ensino fundamental e médio, com o objetivo de avaliar sua recepção entre os estudantes, sua eficácia na aprendizagem histórica e seu potencial de provocar debates sobre memória, identidade e participação política. Além disso, a comparação entre diferentes obras em quadrinhos que abordam o mesmo período poderia ampliar ainda mais a análise crítica sobre as representações da República.

Considerando essas análises, torna-se evidente que as HQs, quando utilizadas no ensino de História, não atuam de forma neutra. Elas contribuem ativamente para a formação da memória coletiva, oferecendo narrativas que podem reforçar ou questionar a memória oficial. Le Goff (1990, p. 437) adverte que a memória deve ser pensada como um objeto de constante vigilância, já que os mecanismos de seleção e esquecimento são marcados por relações de poder. Assim, ao inserir a HQ no contexto escolar, o professor não apenas apresenta um material lúdico, mas também intervém nos processos de constituição da memória social sobre a República.

Dessa forma, discutir memória em sala de aula por meio dos quadrinhos é também abrir espaço para a reflexão crítica: quais memórias da República foram consolidadas? Quais foram silenciadas? E de que maneira esses silêncios ainda ecoam no presente? Ao problematizar tais questões, o ensino de História ganha força política e pedagógica, permitindo que os estudantes percebam que a memória não é natural, mas socialmente construída e em constante disputa. Nesse ponto, retoma-se Le Goff (1990, p. 423), que enfatiza a importância de compreender a memória como um campo em que se joga não apenas a identidade de um povo, mas também o controle de seu futuro.

Por fim, este trabalho reafirma a necessidade de reconhecer os quadrinhos como instrumentos pedagógicos legítimos, capazes de articular conhecimento histórico, engajamento visual e formação cidadã. Em tempos marcados por disputas de memória e revisionismos perigosos, promover leituras críticas da História inclusive em suportes não tradicionais é um ato de resistência e um compromisso ético com a democracia e com a educação de qualidade.



CONCLUSÃO

A análise da obra *História do Brasil em Quadrinhos – Proclamação da República* evidenciou que os quadrinhos, ao aliarem linguagem visual e textual, podem desempenhar um papel relevante no ensino de História, especialmente quando utilizados de forma crítica e reflexiva. A narrativa construída por Edson Rossatto, embora traga elementos de simplificação e mitificação de personagens, abre espaço para problematizações acerca da memória republicana e das representações históricas no Brasil.

Constatou-se que a HQ contribui para a formação de uma memória coletiva ao mesmo tempo em que reproduz silêncios e escolhas próprias da historiografia tradicional, reforçando a centralidade das elites e militares no processo de 1889. Contudo, ao inserir elementos didáticos e recursos ficcionais, como o Professor Daguerre, a obra amplia as possibilidades de debate em sala de aula, estimulando os estudantes a questionar versões oficiais e a refletir sobre os sentidos da República.

Dessa forma, conclui-se que os quadrinhos não devem ser vistos apenas como recursos complementares ou facilitadores da aprendizagem, mas como instrumentos pedagógicos legítimos e potentes. Ao articular conhecimento histórico, linguagem artística e problematização crítica, eles permitem ao aluno desenvolver consciência histórica e reconhecer que a memória é uma construção social e política em permanente disputa.

AGRADECIMENTOS E FINANCIAMENTO

Agradeço, em primeiro lugar, à Universidade Estadual do Piauí (UESPI), pelo incentivo à pesquisa e pela oportunidade de desenvolvimento acadêmico e científico.

À Coordenação de Pesquisa da UESPI e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), pelo apoio financeiro e institucional que tornam esta pesquisa possível.

E por fim, a minhas colegas de pesquisa que compartilharam discussões e leituras ao longo da pesquisa, fortalecendo o processo coletivo de aprendizado e a minha família e a todos



que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho, minha sincera gratidão.

REFERÊNCIAS

ABUD, Kátia. Currículos de História e políticas públicas: os programas de História do Brasil na escola secundária. In: BITTENCOURT, Circe (org.). *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 1997. p. 29-41.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. 5. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2008.

BLOCH, Marc. *Apologia da história ou o ofício do historiador*. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CARVALHO, José Murilo de. *A formação das almas: o imaginário da República no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FAUSTO, Boris. *História do Brasil*. 6. ed. São Paulo: EDUSP/FDE, 1998.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Tradução de Bernardo Leitão et al. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1990. (Coleção Repertórios).

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

ROSSATTO, Edson; FERREIRA JR., Laudo; VIÑOLE, Omar. *História do Brasil em quadrinhos – Proclamação da República*. São Paulo: Europa, 2009.

MELO, Thaís de. O Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro na Educação: caminhos, cruzamentos e disputas (1900-1922). *Revista Brasileira de Educação*, v. 24, 2019.

OLIVEIRA, Cecilia Helena de Salles. Memória, historiografia e política: a independência do Brasil, 200 anos depois. *Estudos Avançados*, v. 36, n. 105, p. 23-42, ago. 2022.

ROSSATTO, Edson. *História do Brasil em quadrinhos – Proclamação da República*. Proclamação da República. São Paulo: Europa, 2009.