

**A CONTRIBUIÇÃO DOS HERÓIS NA LEITURA E  
NA INTERPRETAÇÃO PARA OS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO**

*Antônia Aparecida da Silva Lemes (SED)*

[antonia.le@hotmail.com](mailto:antonia.le@hotmail.com)

*Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)*

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

**RESUMO**

Este trabalho visa colaborar na resposta aos anseios dos educadores do ensino básico, seja de escolas públicas ou de escolas privadas, para trabalharem com os estudantes do ensino médio por meio do gênero histórias em quadrinhos (HQs). Atualmente ainda há fragmentos deste gênero nos livros e/ou apostilas didáticas, ou seja, o estudo se tornou conciso porque as tirinhas, como são chamadas, não são vistas como textos didáticos, mesmo em se tratando de linguagem verbal e não verbal e que traz as características do texto narrativo. Ainda há certa desvalorização deste gênero tão complexo, mas pouco valorizado, dentro das perspectivas linguísticas. O objetivo deste trabalho é analisar a contribuição das HQs, especificamente, os heróis da *Marvel*, os *X-Men* na Graphic Novel, *Deus ama, o homem mata*, de Chris Claremont e Eric Anderson. Essa obra foi escrita para leitores adultos, porém serviu de inspiração para a adaptação cinematográfica para adolescentes. Assim, a leitura da HQ na íntegra proporciona aos alunos linguagens ricas em detalhes na arte e na presença dos diálogos dos balões das cenas, além da estilística. Com ênfase na interpretação do contexto, isto é, temas que essa obra completa apresenta como: fanatismo, intolerância, etc., e que há inserção nos temas transversais à luz da Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

**Palavras-chave:**

Heróis. Leitura. Temas. Histórias em quadrinhos.

**ABSTRACT**

This paper aims to collaborate in responding to the aspirations of primary school educators, whether from public schools or private schools, to work with high school students through comic books (comic books). Currently there are still fragments of this genre in textbooks, that is, the study has become concise because the comic strips, as they are called, are not seen as didactic texts, even in the case of verbal and non verbal language and that brings the characteristics of the narrative text. There is still some devaluation of this genre so complex, but undervalued, within linguistic perspectives. The purpose of this paper is to analyze the contribution of comics, specifically Marvel Heroes, the X-Men on Graphic Novel, *God Loves, Man Kills*, by Chris Claremont and Eric Anderson. This work was written for adult readers, but served as inspiration for the film adaptation for teenagers. Thus reading the comic in its entirety provides students with languages rich in detail in the art and presence of the balloon dialogues of the scenes, as well as stylistic. With emphasis on the interpretation of the context, that is, themes that this complete work presents as: fanaticism, intolerance, etc., and that there is insertion in the transversal themes in the light of the Common National Curricular – BNCC.

**Keywords:**  
**Comics. Heroes. Reading. Themes.**

## **1. Introdução**

A proposta deste artigo é estimular os professores da educação pública e privada com as Histórias em Quadrinhos (HQs) e mostrar que vão além das possibilidades de estudo para a sala de aula do Ensino Médio. Trata-se de um recurso pedagógico poderoso, quando o professor consegue enxergar com mais profundidade que essas linguagens oferecem de conhecimento. O texto será pautado com argumentos científicos de autores com juízos de valor no decorrer da transcrição. Nas partes deste assunto, os heróis, *X-Men*, da obra “*Deus ama, o homem mata*”, de Chris Claremont e Eric Anderson, a *Graphic Novel* escolhida para a proposição que dará ênfase nos recursos que as Histórias em quadrinhos poderão contribuir no ensino da aprendizagem. Tendo como norte o princípio das competências e habilidades que as normas de Diretrizes e Bases da Educação Nacional que foram reformuladas para Base Nacional Comum Curricular. A interpretação dos alunos em plena atualidade com tanta informação disponível nos diversos canais de comunicação ainda gera muita angústia na comunidade escolar, logo, sempre se espera que outros instrumentos possam auxiliar no estímulo do estudante para aquisição da leitura. As HQs poderão ajudar neste processo, pois, sendo linguagem verbal e não verbal, simultânea, na íntegra, e não fragmentada; podem ser eficientes em ambas e reserva uma grande esperança de mudança nesta construção do educar num futuro mais próximo do que se imagina.

## **2. Histórias em quadrinhos (HQs)**

O passado da humanidade é relevante para a história por que é a evidência científica que as Histórias em Quadrinhos têm uma origem. Antes do surgimento do texto escrito, sempre existiu, desde que o homem está na Terra, à comunicação. A forma como ela se processa é variada, na qual as imagens, ou seja, pinturas nas paredes das cavernas traziam impressões desse comunicar, seja para contar seus feitos, suas emoções e suas experiências numa época rudimentar e isso traduz um registro em desenhos, que hoje as HQs emulam de forma mais avançada:

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

Desde a Pré-História podem-se verificar registros de imagens exercitadas pelo homem, com traços representativos de animais selvagens que cercavam e ameaçavam a existência e o universo primitivos. [...] Certamente os traçados e as modelagens, executadas pelos homens primitivos teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico. (RAHDE, 1996, p. 103)

Na contemporaneidade, há vários esforços em relação aos estudos científicos das Histórias em Quadrinhos e sua complexidade para uso dessas produções em áreas com suas devidas especificidades. E uma delas é na educação pedagógica para o público adulto, jovem e infantil:

Nesta perspectiva, a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa para, a partir daí, influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais, porque era uma forma de leitura alternativa. Nascia a literatura de comunicação visual da cultura de massa. Estudos e avaliações da história em quadrinhos indicaram que o novo meio, que então surgia, possuía e ainda possui um efeito positivo para a educação da leitura e da cultura da imagem. (RAHDE, 1996, p. 106)

As HQs perpassam o contexto social midiático (propagandas publicitárias, jornais impressos, etc.) e fomenta na educação em todos os níveis e em especial, o Ensino Médio. Elas se destacam pela as imagens, porém na leitura da obra completa, como a HQs, *Graphic Novel*, “Deus ama, o homem mata” oferece inúmeras possibilidades pedagógicas, como o enredo, os personagens, o tema, a arte, a ficção, as impressões de leitura, o debate, a pesquisa, a criatividade nas adaptações culturais etc.

### **3. Heróis**

A contribuição da obra: “Deus ama, o homem mata”, os heróis *X-Men* na *Graphic Novel* do roteirista Chris Claremont e do desenhista Eric Anderson pela editora Panini/Comics foi dentre tantos livros de HQs, a sugerida por uma escolha das diversas possibilidades que a mesma oferece. Para os estudantes do Ensino Médio, sendo maioria, a leitura e a interpretação já se tornou uma obrigação e que muitas vezes não causa prazer para estes jovens que se encontram num momento, psicologicamente e biologicamente em transição, portanto acham tudo “chato” na escola. A língua portuguesa é a primeira nesse ranque de “chatisses” depois da matemática. Daí uma tentativa de análise na perspectiva que os diferentes heróis podem causar durante a aquisição da leitura e torna-se muito interessante. O enredo do livro traz diversos personagens com características peculiares e em quadros que a visualização da arte do escritor, seduz de

imediatamente, estes alunos a ser leitor:

A História em Quadrinhos é uma forma de expressão artística em que há o predomínio do estímulo visual. Está inserida dentro de uma categoria mais geral que pode ser denominada Arte Visual, que engloba aquelas formas de expressão em que o espectador, para apreciá-la, usa principalmente o sentido da visão. Nesta classificação, o espectador está sendo tomado como referência. Em relação ao artista, a produção de um trabalho artístico envolve, obviamente, também o sistema motor, a capacidade de modificar a matéria-prima e transformá-la em produto artístico. Reafirmando, o uso da denominação Arte Visual refere-se às formas de expressão artística em que o espectador é estimulado predominantemente por informações visuais. Numa revista de Histórias em Quadrinhos, por exemplo, a apreciação do trabalho pode estar sendo modificada por outros tipos de estímulos sensoriais como o cheiro de tinta ou do papel envelhecido (estímulo olfativo) ou pela textura do papel (estímulo tátil), mas, de modo geral, há predomínio do estímulo visual. (GUMARÃES, 1999, p. 4)

Os heróis ficcionais da obra, *X-Men*, trata-se de seres distintos dos humanos, ou seja, mutantes. Alguns deles: **Fera** (*Hank Mackoy*) espécie de lobisomem azul, com força incomum; **Tempestade** (*Ororo Munroe*) controla os fenômenos climáticos; **Wolverine** (*Logan*, sobrenome desconhecido) possui cura superacelerada, envelhecimento muito lento e por ter sido submetido ao um experimento americano quando soldado, ficou com esqueleto recoberto de adamantium que na ficção trata-se de um metal indestrutível; **Professor X** (*Charles Xavier*) telepatia muito poderosa que vai além de seus pensamentos por que pode rastrear e causar ilusão telepática, camuflagem psíquica, possessão, etc.

Ainda sobre os **X-Men**: **Colossus** (*Piotr Rasputin*) converte todos os tecidos do corpo em aço orgânico; **Magia** (*Illyana Rasputin*), teletransportação interdimensional usa da magia branca, ou seja, da luz para controlar seu lado negro, tem armadura mística e uma espada feita de um pedaço de sua alma e irmã de Colossus; **Noturno** (*Kürt Wagner*) poder de teletransportar, invisibilidade em sombras, mãos e pés aderem à parede, pele azul, três dedos nas mãos e pés (incluindo o polegar), olhos amarelos e uma cauda, além de ser brincalhão e gozador; **Magneto** (*Erick Magnus Lehnsherr*) poderes de manipulação e controle de qualquer tipo de metal, até adamantium. Sua vestimenta possui acessórios de metal e isso lhe dá poder para voar; **Ciclope** (*Scott Summers*) possui visão espacial, trigonometria e seus olhos emitem rajadas ópticas. Devido um ferimento na cabeça que sofreu durante a infância, usa óculos com visores de quartzo rubi para proteção e só tira quando é necessário; **Mística** (*Raven Darkholme*) manipulação, dom de transmutação, falsa aparência extraterrestre e mãe de Kürt Wagner; **Lince**

**Negra** (“Kitty” Katherine Anne Pryde) qualquer campo energético e pessoas ou objetos com quem ela está em contato tornam-se intangível, também pode andar no ar; **Vampira** (*Anna Marie*) suga a vitalidade, memória e poderes de outros seres vivos através do contato com a pele e a **Fênix** (*Jean Grey*) personagem feminina muito poderosa e popular, pois é telepata e telecinética do Universo:

As HQs de super-heróis na maioria das vezes vão apresentar esta quebra das leis naturais por razões naturais, isto é, os super-heróis e super-heroínas na maioria das vezes são homens e mulheres que conseguem fazer o que pessoas comuns não conseguem por conta de fatores passíveis de explicação científica. É exatamente este o caso dos X-Men, [...] (CALDAS, 2017, p. 75)

Os personagens referenciados do livro são muito envolventes, porque possui habilidades específicas e isso pode levar esse estudante a ter um olhar com mais cuidado para eles, ou seja, manter o foco na observação e levantar hipóteses e, possivelmente, poderá concluir que os mutantes são muitos especiais, porém possuem imperfeições, isto é, semelhantes ao ser humano e não poderiam ser ignoradas na descrição desses atributos, neste texto.

A narrativa contribui também com um cenário educacional no enredo: alunos (mutantes), professor (professor X) e a escola que os mutantes permanecem. Elementos esses que são análogos com a realidade do estudante do Ensino Médio de diferentes turnos ou até mesmo no ensino integral. O herói na vida do estudante é fundamental, muitas vezes, para levar esse adolescente a refletir sua conduta em relação às demais pessoas que fazem parte de seu convívio escolar, familiar e até pessoal. Não para por aí as possibilidades que esses heróis podem contribuir, mesmo simbólica. A obra do escritor Chris Claremont, oportuniza um leque de possibilidades de estudos para quem for ler e mediar essa literatura popular em HQs:

É bom lembrar que as histórias em quadrinhos são produzidas para públicos diferenciados (infantil, adolescente ou adulto) e, portanto, não podem ser usadas indiscriminadamente. Além disso, mesmo aquelas que se destinam apenas ao entretenimento e ao lazer, cujo conteúdo não foi gerado com a preocupação de informar ou passar conhecimento, podem ser utilizadas em ambiente didático, mas exigem um cuidado maior por parte dos professores. Por isso, este trabalho tem como objetivos apresentar reflexões sobre a utilização de histórias em quadrinhos na educação e indicar algumas práticas pedagógicas que aproveitem melhor o potencial dos quadrinhos. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 84)

Como os poderes de cada personagem são diferentes. Isso chama

muito atenção deste leitor, o estudante. Porque ele pode se identificar com um desses heróis, além de escolher o preferido e até se identificar com algum deles, numa particularidade: seja intelectual, moral, física ou comportamental, muito comum para o adolescente que se encontra na passagem para o jovem adulto. Portanto, há uma necessidade de se ter um herói particular e que esse adolescente sintam-se protegido nessa transição, algo que a psicologia juvenil justifica. E como já ocorreu adaptação para o cinema, provavelmente, muitos deles já assistiram, portanto se tornam mais fácil a interação e o diálogo para ouvir as opiniões de todos envolvidos: alunos e professor. As apreciações que divergirão da obra completa em comparação com o cinema, provavelmente.

#### **4. Leitura**

O estudante vê os textos verbais, numa possível leitura, por serem mais densos, cansativos e quando surge a leitura de *charges* e tirinhas curtas, por exemplo, a aula se torna mais leve. A intenção aqui não é substituir o livro didático, longe disso, mas oferecer um recurso a mais para descontrair que, inicialmente, funcione como estímulo visual. Ou seja, nascer ou renascer a vontade de ler. E a seguir desvendar os elementos que as Histórias em Quadrinhos trazem como o estilo, o interpretar e o contextualizar as linguagens: verbal e não verbal. A HQ, na íntegra, proporcionará este momento, na leitura, pois, trata-se de vários quadros de diferentes formatos e cheios de particularidades:

Dessa forma, entende-se que não basta “ler” apenas o elemento textual (diálogos e textos narrativos) de uma história em quadrinhos. É preciso ir além. [...]. É necessário, portanto, identificar os tipos de balões (de fala, de pensamento, etc.), as metáforas visuais (lâmpada acesa sobre a cabeça quando o personagem tem uma ideia, estrelas indicando dor etc.) ou as onomatopéias (representações de sons: explosão, tapas, etc). (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 85)

O livro didático oferece muitas tirinhas para serem lidas e interpretadas, todavia muito limitadas quanto ao fator sequencial, logo a narrativa e descritiva se tornam nuances pedagógicas. Portanto, a leitura da obra, quando direcionada pelo professor mediante um estudo e planejamento anterior, ele poderá com certeza nortear dentro desta linguagem os vários elementos e extrair desta narrativa e promover um articulação de diversas práticas de atividades, inclusive a interdisciplinar, que envolverá esse estudante, conforme a leitura do mesmo:

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

Desse raciocínio, é possível desenvolver três atividades práticas. A primeira é a leitura em quadrinhos para identificar sua linguagem e a disposição de seus elementos narrativos. O professor também pode retirar os textos dos balões e solicitar aos estudantes que elaborem novos diálogos, trabalhando a articulação texto-imagem. Outro exercício, que pode ser conduzido conjuntamente com docentes de Artes e de Língua Portuguesa, é a criação de histórias em quadrinhos pelos próprios alunos, utilizando cartolina ou sulfite. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 86)

A história em Quadrinhos não substitui os livros paradidáticos clássicos da literatura brasileira ou estrangeira, todavia elas agregam os ícones à visualização das descrições, que não há nos textos verbais narrativos como romances, contos, crônicas etc. Atualmente há no Brasil, adaptações de obras clássicas para leitura do estudante em HQs na *Graphic Novel* enviado para as escolas públicas pelo Ministério da Educação – MEC, por exemplo, *Grande Sertão: Veredas*, do autor *João Guimarães Rosa*, roteiro Eloar Guazzelli, arte de Rodrigo Rosa, 3ª edição, pela Editora Globo, Rio de Janeiro, 2018 e *Macunaíma em Quadrinhos*, do autor *Mário de Andrade*, adaptado por Angelo Abu e Dan X, 1ª edição, pela Editora Peirópolis, São Paulo, 2016.

Embora as histórias em quadrinhos impliquem na leitura não é correto dizer que elas constituem uma forma literária. No entanto, por compartilharem elementos narrativos típicos do texto literário, os quadrinhos têm-se prestado para a adaptação de contos ou de romances. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 87)

O modo de ler uma HQ não é muito diferente do texto verbal (linhas corridas) de cima para baixo. Entretanto, os cantos do lado esquerdo para o direito posicionam a direção da narrativa para cima e para baixo. Como se trata de uma linguagem limitada, a tendência do leitor de Histórias em quadrinhos e olhar a imagem e até esquecer, momentaneamente, da linguagem verbal porque essa metalinguagem fala dela mesma e direciona o leitor a visualizar para depois compreender melhor a mensagem, daí para essa compreensão é necessário leitura da escrita, onde a sequência de quadros passam um sentido ao contexto:

Na História em Quadrinhos ocidental o sentido de leitura dos quadros em uma página é como o dos textos escritos, da esquerda para a direita e de cima para baixo. A leitura começa no quadro do canto superior esquerdo e prossegue até o canto superior direito, aí é feito um salto para o quadro imediatamente abaixo à esquerda, e o processo é repetido até o último quadro da página à direita. Esta convenção de sentido de leitura é conhecida pelo espectador, que a segue automaticamente, sem se preocupar com qual seria o próximo quadro a ser lido. (GUIMARÃES, 2002, p. 10)

A leitura das Histórias em Quadrinhos remete a ficção que é

concebida através da escrita e da arte e provoca no leitor, seja de qualquer idade, prazer, alegria, reflexões e encantamento. Não tem como evitar essas emoções. Pleno século XXI há não só animação nas mídias como os desenhos televisivos ou cinematográficos, mas, adaptações para filmes, que são oriundos das HQs, e que vão além dos heróis.

## 5. *Temas*

As Histórias em Quadrinhos retrata diversos temas e podem levar para todos os continentes assuntos que envolvem o meio social e outros. A HQ, “Deus ama, o homem mata”, de Chris Claremont mostra de forma bem perceptível a fragilidade do comportamento humano diante de crenças pessoais, já nas primeiras páginas da história resenhada.

O conteúdo da obra Deus ama, o homem mata inicia com quadrinhos carregados de ódio. O assassinato de duas crianças negras porque possuía um enorme defeito, ou seja, a mutação. Isso irá proporcionar um desconforto social, portanto não tem direito de viver. O **fanatismo e a intolerância** norteiam a narrativa de forma hipócrita, ou seja, as ações do personagem *Stryker* se justificam, tal crueldade, com o livro sagrado. O pastor com desequilíbrio espiritual se utiliza das passagens bíblicas para se manifestar na religiosidade atitudes assassinas contra a vida humana, isto é, os mutantes. O autor *Chris Claremont* argumenta, na HQ, veemente contra o fanatismo religioso.

A narrativa expõe esses temas de forma crítica, onde o estudante leitor poderá desenvolver um debate assistido, ou seja, toda a sala de aula e tendo o professor como mediador, poderão levar uma discussão de ideias para levantar probabilidades e reflexões de comportamento social. Enfim pensar em como irão conduzir como cidadão em suas vidas na sociedade. Não para por aí o reforço de quanto às obras de HQs podem oferecer de estudo.

A língua portuguesa como área de conhecimento básica para o indivíduo falante é garantida conforme a BNCC – Base Nacional Comum Curricular e compõe o Currículo do Ensino Médio, onde oferta as aprendizagens nas competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias com o objetivo de direcionar a escola perante o estudante:

[...] é papel da escola auxiliar os estudantes a aprender a se reconhecer como sujeitos, considerando sua potencialidades e a relevância dos modos de participação e intervenção social na concretização de seu projeto de vida. É, também, no ambiente escolar que os jovens podem experimentar,

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

de forma mediada e intencional, as interações com o outro, com o mundo, e vislumbrar, na valorização da diversidade, oportunidades de crescimento para seu presente e futuro.

A importância da linguagem que as cenas e suas temáticas, que o livro do gênero HQ remete no Ensino Médio à luz da BCNN de Língua Portuguesa, conceituam as HQs na diversidade cultural como processo construído para adaptações que se possa apreciar:

[...] a ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas – literatura juvenil, literatura periférico-marginal, o culto, o clássico, o popular, cultura de massa, cultura das mídias, culturas juvenis etc. – e em suas múltiplas repercussões e possibilidades de apreciação, em processos que envolvem adaptações, remediações, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, games etc.;

Portanto, a História em quadrinhos na BNCC percebe-se que se direciona apenas como uma produção diversa, relevante no contexto de cultura de massa, ou seja, galga na cultura popular como mais um item na produção de expressão para ser explorada na valorização de oportunidades pedagógicas.

### **6. Considerações finais**

As Histórias em Quadrinhos vêm em constante mudança, ou seja, já passou por vários processos até na aceitação, antes era vista como um texto qualquer, e temos que admitir que na contemporaneidade, elas não são as mesmas tanto no tempo como no espaço:

O homem tem marcada tendência para contar, ouvir, ver ou ler histórias. É uma constante universal no tempo e no espaço: em todas as épocas temos narrativas em todos os lugares habitados há histórias. Além disso, tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, [...] e as histórias-em-quadrinhos (CAGNIN, 1975, p. 21)

O estudo científico das HQs, mesmo sendo considerado pouco no Brasil ou pouco conhecido, não deixa lacunas na tentativa de contribuir dentre várias produções editadas, no universo da leitura apreciativa. É claro que ainda há muito que se explorar em nível de conhecimento das Histórias em Quadrinhos, simbiose esta que consegue descobrir novos leitores. Porque a educação brasileira pode, ainda, não dar o devido lugar que as HQs merecem, todavia os esforços, conforme o decorrer do tempo, crescem. Os talentos surgem e não escolhe idade ou fronteiras porque não tem como evitar o merecimento que toda obra ganha quando distri-

bui conhecimento que vão além do entretenimento.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABU, Angelo; X, Dan. *Macunaíma em quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Peirópolis, 2016.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CALDAS FILHO, Carlos R. Das HQ's como discurso teológico: análise de x-men-deus ama, o homem mata, de Chris Claremont na perspectiva da soteriologia de Paul Tillich. In: *Teoliterária*, V. 7, n. 14, p. 70-90, 2017.

CLAREMONT, C.; ANDERSON, B. E. *Deus ama, o homem mata*. Barueri-SP: Panini/Comics, 2003.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias emquadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. In: *Eccos Revista Científica*, n. 27, p. 81-95, 2012.

GUAZZELLI, Eloar; ROSA, Rodrigo. *Grande Sertão: Veredas*. 3. ed. Rio de Janeiro: Globo, 2018.

GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história emquadrinhos. In: *XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*, Salvador-BA. 2002.

Ministério da Educação. *O ensino médio no contexto da educação básica*. Disponível em: <[basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio)> Acesso em: 18 novembro 2019.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. In: *Revista Famecos*, Porto Alegre, V. 3, n. 5, p. 103-6, 1996.