

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS SUPER-HERÓIS COMO PROPOSTAS DE PRODUÇÃO DE TEXTO

Cristiane Gonçalves Lemes (UEMS)

crisglem@terra.com.br

Glauceinei Dutra Galvão (UEMS)

glauceinei.professora@gmail.com

RESUMO

O presente artigo traz uma pequena contribuição aos professores de Língua Portuguesa apresentando experiências positivas com propostas de produções do gênero Histórias em Quadrinhos, iniciando com a leitura, interpretação, reflexões sobre a estrutura das HQs até chegarmos nas propostas e execuções de produções. Faremos um pequeno recorte sobre a história das HQs, e trataremos da importância do gênero, pois as HQs têm ganhado cada vez mais espaço não somente nas aulas de Língua Portuguesa, mas nos livros didáticos de diversas disciplinas, avaliações escolares, em questões de concursos dentre outras, o que nos mostra a importância do estudo deste nas aulas de Língua Portuguesa.

Palavras-chave:

Língua portuguesa. Produção textual. Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

This article brings a small contribution to the teachers of Portuguese Language presenting positive experiences with proposals of comics productions, starting with reading, interpretation, reflections on the structure of comics until we get to the proposals and executions of productions. We will take a short look at the history of comics, and address the importance of genre, as comics are gaining more and more space not only in Portuguese Language classes, but in textbooks of many disciplines, school assessments, among others, which shows us the importance of studying it in Portuguese Language classes.

Keyword:

Comics. Portuguese language. Textual production.

1. Introdução

1.1. Breve histórico das Histórias em Quadrinhos

Com interesse em registrar sua vida e cotidiano, os primeiros homínidos desenhavam suas experiências nas paredes das cavernas onde viviam. Demonstravam através das escritas rupestres o sucesso na caça,

sua família, seus sentimentos, previsão do tempo e sonhos. Por meio do desenvolvimento adquirido com o passar dos anos, os primatas expressaram suas emoções em diferentes épocas e lugares como Egito, Roma, Grécia e Oriente. Observa-se que nos dias atuais as imagens ainda fazem parte da nossa sociedade como forma de fotos, desenhos, gravuras, pinturas e tantas outras manifestações artísticas. Gaiarsa explica como as histórias em quadrinhos estão ligadas a esse tipo de expressão.

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas que foram a primeira história em quadrinhos já se fez eram um ensaio de controlar magicamente o mundo... (GAIARSA, 1970, p. 115)

Conforme explicado pelo autor, essa atividade traz consigo o trabalho de contar por meio de imagens, fatos vivenciados naquela época por pessoas que não sabiam escrever, mas que sentiam uma grande necessidade em deixar registrado que um dia estiveram ali. Estudos apontam que as escritas rupestres estavam presentes em diversos países e lugares e contavam alguma história. Para Costella (2003), essa arte era uma forma que um povo obteve para evidenciar a crença em Deus como criador do universo e de todas as coisas e seres vivos. Com base nesse estudo as histórias encontradas em cavernas no Egito registravam situações e experiências vividas pelas divindades daquela região. Durante a erupção do vulcão Vesúvio, em 1979, as cidades de Pompeia e Herculano foram tomadas pela lava e desapareceram, no entanto, foram redescobertas em meados do século XVIII onde arqueólogos descobriram paredes inteiras adornadas com ilustrações modernas e completamente encobertas por escombros.

Por volta de 1450 todos os documentos eram registrados manualmente e essa técnica também aplicava-se a livros que eram ilustrados com figuras modernas e ricas em detalhes pintadas com ouro e prata. De acordo com Gabriel "... A historiografia da história da arte diz que... sua utilização para ilustrar cartas de baralho e imagens sacras e livros tabulares..." (p. 7). Com a utilização dessa técnica, os livros tornavam-se interessantes, valiosos e apenas os nobres possuíam.

Pode-se afirmar que a xilografia originou-se na China, no século VI, porém apenas no século XIV foi reconhecida como uma importante técnica de produção de gravuras em madeira. Após a criação de suas obras, os escultores desenvolviam sua técnica de desenho sobre a madeira, conseguindo sua matriz principal. Na fase seguinte, depositavam a tinta na obra e utilizavam uma folha de papel sobre o local e assim surgiu o carimbo. Essa técnica era utilizada na reprodução de assuntos de cunho

religioso como figuras sacras que eram pintadas à mão fazendo sucesso na Europa como é demonstrado por Costella.

Na Borgonha, próximo a Dijon, França, foi encontrado um fragmento de uma matriz xilográfica que é considerada mais antiga da Europa. Sua data, segundo se presume, situa-se entre 1370 e 1380. Retrata, sem dúvidas, a crucificação de Cristo, embora na parte encontrada, seja visto, na madeira apenas o entalhe de um braço da cruz, três soldados trajados à moda medieval e um texto em latim. A legenda latina não deixa dúvidas a respeito da cena. Traduzida, informa: “este era o verdadeiro filho de Deus”. (COSTELLA, 2003 p.12)

Por meio de estudos observa-se que a técnica de xilografia era muito utilizada pelos europeus no século XIV e XV para a confecção de imagens impressas em tecidos e posteriormente em papel. Essa atividade foi desenvolvida até o século XIX que posteriormente foi aprimorada por técnicas japonesas. Com o surgimento da imprensa as histórias em quadrinhos e tirinhas eram utilizadas nas produções gráficas de jornais, revistas e livros durante a revolução industrial. De acordo com estudos de Iannone, as histórias em quadrinhos são narrativas em quadros que utilizam imagens para expressar opiniões e contar fatos.

Há diversas definições para explicitar o que são HQs, então escolhemos como a melhor definição para histórias em quadrinhos aquela que explica o que já está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos: o desenho e o texto. (IANNONE, L.; IANNONE, R. 1994 *apud* LIMA 2015, p. 25)

Nas HQs, criou-se uma categoria chamada de *comics*, em que o conteúdo era voltado para o humor e as primeiras revistas do segmento combinavam piadas e fatos com teor voltados para fantasias infantis. Idealizadas por Ed Wheehean em 1921 as *adventures strips* tinham como foco o cinema. Transversalmente ao estudo cinematográfico trazido por essa modalidade, alguns enquadramentos de câmeras foram criados e são utilizados até hoje no cinema e também na tv. O *close-up*, um dos principais, apresentava os atores da trama de forma dinâmica e eficiente para aquela época. De acordo com Machado *close-up* é uma modalidade que detalha todas as expressões faciais dos atores.

“CLOSE-UP” – Plano que enfatiza um detalhe. Primeiro plano ou plano de pormenor. Tomando a figura humana como base, este plano enquadra apenas os ombros e a cabeça de um ator, tornando bastante nítidas suas expressões faciais. (Machado, Roteiro de Cinema – Manual *on-line*)

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

As aventuras de Tarzan nascem em janeiro de 1929 e estrelando a primeira história revolucionária dos *comics* de aventura. Seu criador, Haroldo Foster, colocava o texto dentro do quadrinho, mas não utilizava balões. Ao mesmo tempo, o herói Buck Rogers inaugurou as séries das aventuras de ficção espacial. O sucesso abriu caminho para outros personagens tais como: o inspetor de polícia Dick Tracy, o agente secreto X-9, Jim da selva, entre outros. Em 1937 nasce a primeira revista sobre suspense e investigação, a Detective Comics. No ano seguinte, a aventura do Superman é lançada e classificada como Action Comics, ou seja, série de histórias em quadrinhos que fazem sucesso até hoje.

Na América Latina, com exceção do Brasil, as HQs são conhecidas como: chiste, monito, muñequito ou historieta, embora o termo “comics” também seja utilizado. No Brasil, até hoje, prevalece o nome “gibi”, termo do folclore gaúcho correspondente a “neguinho” ou “moleque” e também foi título das primeiras revistas do gênero publicadas no país.

Os antecessores das HQs apareceram no século XIX possuindo diversas ilustrações com pouco texto e quando esses apareciam, eram apresentados sob quadros ou até mesmo desenhos geralmente em prosa e verso, no entanto, o diálogo não existia. Lançadas em 1875, as revistas humorísticas criaram uma nova profissão: “thecartunist” (o cartunista) e que tinham como principal alvo a política. Seu conteúdo era de fácil compreensão e com pouco texto. Em 1890, a ideia sobre o segmento foi adaptada e introduziram nas revistas imagens, narrativas e diálogos em forma de balões.

Em 1895, Richard Outcaut cria um quadro humorístico no jornal New York World, no qual relatava a rotina de moradores da cidade em um cortiço. Seu principal personagem era um garoto com feições orientais, dentes separados, orelhas de abano e que trajava pijamas. A principal característica da criança era ensinar assuntos místicos e religiosos.

Durante a segunda guerra mundial, as HQs praticamente sumiram das bancas europeias pois não havia material (tinta e papel) para sua confecção. Já no território americano esse segmento era utilizado como ferramenta para a publicidade alcançando sucesso no departamento de *comics*.

1.2. Quadrinhos brasileiros

Em 1905, o escritor e jornalista Luís Bartolomeu de Sousa e Silva cria a revista O Tico-Tico. Seu conteúdo era variado e o seu público-alvo eram as crianças; relatos apontam que o periódico foi o primeiro a publicar uma HQ completa no Brasil.

Nasce em 1960, a revista O Pererê, seu autor Ziraldo tinha o foco no folclore. Sua impressão, totalmente colorida, era feita na gráfica O Cruzeiro. Infelizmente as publicações não atingiram o sucesso esperado e em abril de 1964 sua produção foi encerrada.

O Pasquim semanário, surgiu em 1969 com a ideia de desaprovar as leis e o regime militar vivido naquela época no Brasil e por essa razão censurado pelo governo. Resistiu por 21 anos e sua última tiragem foi no ano de 1991.

Maurício de Sousa, jovem jornalista da Folha de São Paulo, publicou pela primeira vez no ano de 1959, uma tirinha na coluna policial em que fazia duras críticas sobre a segurança pública. A Turma da Mônica nasce no início dos anos de 1960 fazendo sucesso no mundo infantil até os dias atuais.

2. Onde estão as Histórias em Quadrinhos?

O gênero textual HQs está presente em muitos contextos dos leitores contemporâneos, seja em gibis, livros didáticos, sites e etc. As HQs são atraentes, pois misturam a linguagem verbal com a não verbal em que a narrativa é construída quadro a quadro, de acordo com desenvolvimento do diálogo entre as personagens.

Os quadrinhos têm uma interface com as ações sociais, com o universo da imaginação, da literatura, do entretenimento, das artes, da história. São textos que motivam e convidam para interpretação e produção de sentidos a partir de perspectivas selecionadas individualmente no ato da leitura. (Gomes, 2018, p. 12)

Por consequência torna-se indispensável o estudo deste gênero desde anos iniciais do ensino fundamental, como podemos observar no livro didático “Oficina de escritores”, do autor Hermínio Sargentim, capítulo 6 – Sequência da História. O capítulo apresenta introdutoriamente a sequência de uma história em três momentos: começo, desenvolvimento e fim, após o momento da leitura como podemos verificar nas figuras 01 e 02.

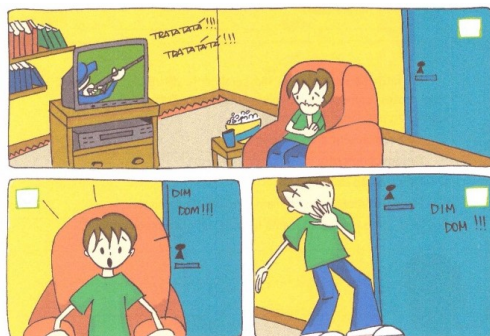


Figura 01: Livro didático Oficina de escritores.



Figura 02: Livro didático Oficina de escritores.

O próximo passo o autor leva aos estudantes a reflexão sobre a organização do texto. O item *Criação de Texto* apresenta aos discentes um esquema com toda a caracterização do gênero narrativo e solicita que transformem a história em quadrinhos em um texto narrativo. Já o livro didático “Para viver juntos: português” de Cibele Lopresti Costa, além das etapas de leitura, interpretação, estudo das características do gênero e proposta de produção textual de HQs, também utiliza as tirinhas para análise e reflexão da língua com o estudo da classificação dos substantivos. Como podemos verificar na figura 03.

Classificação dos substantivos

No estudo da gramática da língua portuguesa, os substantivos podem ser classificados de diferentes modos, conforme veremos a seguir.

Substantivos próprios e comuns

Observe a tira de Suriá.



Laerte. Suriá, a garota do circo. São Paulo: Devir, 2000, p. 9.

Figura 03: Livro didático Para viver juntos: português.

A próxima figura apresenta a questão de número 132 do ENEM de 2011, nela a HQ explora o uso do pronome pessoal e sua função sintática.

QUESTÃO 132



VERISSIMO, L. F. As cobras em: Se Deus existe que eu seja atingido por um raio. Porto Alegre: L&PM, 1987.

O humor da tira decorre da reação de uma das cobras com relação ao uso de pronome pessoal reto, em vez de pronome oblíquo. De acordo com a norma padrão da língua, esse uso é inadequado, pois

- A) contraria o uso previsto para o registro oral da língua.
- B) contraria a marcação das funções sintáticas de sujeito e objeto.
- C) gera inadequação na concordância com o verbo.
- D) gera ambiguidade na leitura do texto.
- E) apresenta dupla marcação de sujeito.

Figura 04: Questão do EMEN 2011.

Vislumbrando que as Histórias em Quadrinhos estão presentes em todas as etapas da vida escolar dos estudantes, por isso faz-se necessário que os professores de Língua Portuguesa procurem esgotar ao máximo o estudo das HQs, pois de acordo com os autores Silvério e Rezende:

Nas últimas décadas, as HQs passaram a ser adotadas sob outro ângu-

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

lo, sendo implantadas nos livros didáticos de várias disciplinas, ainda que de forma lenta. Essa redescoberta da importância dessas obras teve início na Europa e depois em outras partes do mundo.

O gênero textual HQs está presente em várias disciplinas do currículo escolar, pois o uso simultâneo da linguagem verbal e não verbal favorece e estimula o desenvolvimento da aprendizagem dos docentes. Para Silvério e Rezende, a linguagem verbal juntamente com a não-verbal, completam-se na competência leitora, sendo uma preocupação do autor por cada parágrafo para que este seja pleno de significado no processo de ler.

3. Os super-heróis como propostas de produção de texto nas HQs

O super-herói é uma figura muito presente nas HQs, pois cabe a este personagem da narrativa solucionar algum problema que seria impossível a seres humanos comuns. Na visão de Silva:

O nascimento da definição “super-herói” se confunde com o lançamento das HQs do Superman, pois este foi o primeiro herói dotado de habilidades especiais como: superforça, velocidade, visão de calor entre outros. Há rumores de que a palavra “super-herói” tenha sido derivada do próprio nome do personagem: super de Superman.

Dessa forma, podemos encontrar uma infinidade de propostas textuais que buscam explorar a figura do herói para trabalhar temas éticos, morais e sociais da sociedade. As HQs abaixo apresentam uma proposta de produção textual voltadas para o cientista Alexander Fleming que descobriu acidentalmente a Penicilina.

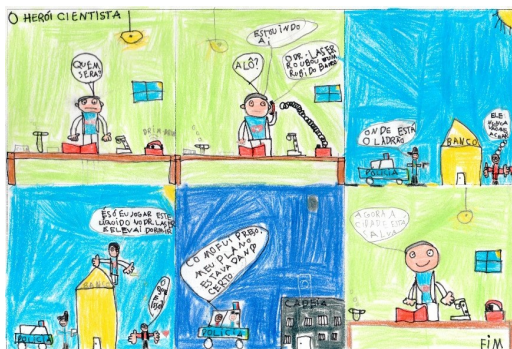


Figura 05: Produção textual de HQs.

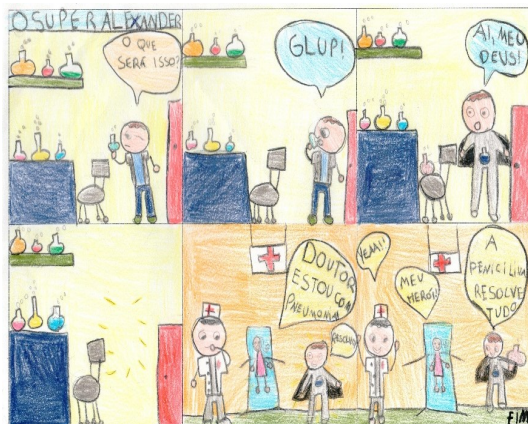


Figura 06: Produção textual de HQs .

Entretanto é necessário percorrer um caminho para que os estudantes possam criar HQs que explorem de forma satisfatória o uso da linguagem verbal e não verbal. Primeiramente é importante que os discentes tenham contato as HQs por meio da leitura que, de acordo com Ferreira (2002) o saber-ler não se confunde com o saber-codificar, pois o acesso aocódigo por si só não garante o “mergulho” nas malhas de significado do texto e nem odesenvolvimento da capacidade de ver além do que é visível aos olhos.

É necessário, portanto, que os alunos desde os anos iniciais realizem leituras que vão além de decodificação do código linguístico, pois há possibilidades de alcance de bons resultados quando este não é capaz de realizar uma leitura que o leve a refletir sobre a linguagem e sua função social. Em Silva, vamos encontrar o seguinte esclarecimento:

Assim, compreende-se que ler, além de entender os códigos textuais, pois a decodificação não garante a reflexão, é a capacidade de fazer inferências no texto, e a ausência dessa competência é um dos fatores que gera o desinteresse pela leitura na sociedade.

Os professores precisam ser leitores que tenham esta habilidade de ir além do texto, porque não é possível conduzir o aluno por um caminho desconhecido por eles próprios. Silva afirma que:

A abordagem discursiva, em sala de aula, deve reconhecer os tipos textuais, as características próprias de cada um, o contexto em que são uti-

lizados e as diversidades de gêneros textuais, pois, se a comunicação se dá por meio de textos, os alunos precisam produzi-los e compreendê-los de forma adequada e interativa.

Sendo assim, as aulas de Língua Portuguesa precisam ser balizadas no processo de reflexão da língua a partir dos gêneros textuais e suas funções sociais, posto que o locutor e interlocutor têm papel ativo na situação interlocutiva e na produção de sentido dos enunciados. Em conformidade, as HQs podem favorecer tanto a leitura, reflexão e produção textual durante as aulas de Língua Portuguesa. Utiliza-se da argumentação de Santos (2001) a História em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para a leitura de outras obras.

4. Considerações finais

O gênero HQs é uma ferramenta utilizada na educação por professores, para trabalhar diversos temas que a partir da construção de sentidos do texto, estimula a curiosidade, incentiva a leitura, desenvolve a curiosidade e o senso crítico. O trabalho desenvolvido em sala de aula pode ser considerado um amparo para o professor aprimorar o vocabulário dos estudantes, debater conteúdos ligados à imagem e ao texto e auxiliar na compreensão do teor elaborado. De acordo com Ramos “...os quadrinhos e as tiras agora se somaram às formas plurais de texto a serem levadas para alunos. Também podem ser trabalhados, agora oficialmente, como fomento à leitura”. A importância das Histórias em Quadrinhos é vista como um avanço no desenvolvimento educacional e cultural de crianças, como uma estratégia para mostrar o que acontece no mundo, no país, no estado e até mesmo na região onde o aluno reside.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COMA, J. *Historie de loscomics*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- COSTA, Cibele Lopresti. *Para viver juntos: português, 6º ano: ensino fundamental*. 1. ed. ver. São Paulo-SP: Edições SM, 2009.
- COSTELLA, A. F. *Breve história ilustrada da xilogravura*. Campos do Jordão-SP; Mantiqueira, 2003.
- COUPERIE, P. et al. *História em quadrinhos e comunicação de massa*. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

GABRIEL, Ademir Lopes. *Xilogravura como expressão da Cultura Popular*. Posse/GO, 2012. Monografia. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5690/1/2012_AdemirLopesGabriel.pdf> Acessado em: 12 out. 2019.

GAIARSA, José. Desde a Pré-História até McLuhan. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GOMES, Nataniel dos Santos. Preconceito contra os quadrinhos. In: *Somos todos super-heróis*. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming/NUPEQ, 2018.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. *O Mundo das Histórias em Quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1994. (Coleção Desafios)

LIMA, Juliana Soares. *A influência das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação sobre os leitores de Histórias em Quadrinhos japoneses*. Mangá. 2009. 100 f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia). Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciências da Informação, Fortaleza, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317098462_A_influencia_das_novas_tecnologias_da_informacao_e_da_comunicacao_sobre_os_leitores_de_historias_em_quadrinhos_japonesas_-_Manga - Acesso em: 12 out. 2019.

MACHADO, Jorge. *Roteiro de Cinema – Manual*. on-line. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>> Acesso em: 12 out. 2019.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. books, 2005. Machado, Jorge. *Roteiro de Cinema – Manual* on-line. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em 12 out. 2019.

MENDO, Anselmo Gimenez. *Histórias em quadrinhos: impresso vs. web*. São Paulo: UNESP, 2008.

RAMOS, Paulo. *Tiras no Ensino*. Tiras no Ensino. 1º ed. São Paulo-SP: Parábola, 2017.

_____. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. et al. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. *A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público*. História, imagem e narrativas, ano 3, n. 5, set. 2007.

SAGENTIM, Hermínio. *Oficina dos escritores*, volume 5 / Hermínio

Sargentim. 3. ed. Barueri-SP: IBEP, 2018.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Aplicações das histórias em quadrinhos*. Comunicação & Educação, São Paulo, 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>>. Acesso em: 12 out. 2019.

SILVA, Rafael Laytynher. *A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores rítmicos*. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/marco2017/filosofia_artigo/silvalaytynher_hqleituracritica.pdf>. Acessado em: 12 out. 2019.

SILVÉRIO, Luciana Begatini Ramos; REZENDE, Lucinea Aparecida de. *O valor pedagógico das histórias em quadrinhos no percurso do docente de língua portuguesa*. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/O%20VALOR%20PEDAGOGICO%20DAS%20HISTORIAS%20EM%20QUADRI NHOS.pdf>> Acesso em 12 out. 2019.