

QUEM DISSE QUE NÃO ESTÁ NO GIBI? ALGUMAS PROPOSTAS PARA O USO DOS QUADRINHOS NO ENSINO

Ariane Wust de Freitas Francischini (UEMS)

aajaraguari@hotmail.com

Dagmar Vieira Nogueira Silva (UEMS)

dagmarvns@hotmail.com

Vanderlis Legramante Barbosa (UEMS)

vanderlis1@yahoo.com.br

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@hotmail.com

RESUMO

As histórias em quadrinhos vêm superando preconceitos de toda uma sociedade. Elas têm sido utilizadas como ferramentas para auxiliar na imaginação e até mesmo servindo de estímulo para desenvolver o prazer pela leitura dos clássicos. Conquistando cada vez mais espaço em escolas, bibliotecas, residências, mídia e inclusive nas universidades, as histórias em quadrinhos surgiram nos Estados Unidos no final do século XIX, como uma forma criativa e inédita de comunicação em massa, consideradas narrativas de textos sequenciais em conjunto com imagens e balões delimitadas por uso de quadros. O que antes seria para muitos apenas entretenimento de criança, hoje é objeto de estudos para muitos pesquisadores de diferentes áreas do saber. Os quadrinhos proporcionam ao leitor a informação, o entretenimento e orientações sobre os mais variados assuntos (trânsito, saúde, inclusão, acessibilidade, entre outros), sendo suportes de leitura mais acessíveis e presentes nas residências da maioria das pessoas, tendo lugar quase que cativo nos cantinhos de estímulo à leitura. No que se refere aos quadrinhos e ensino, trazemos como discussão, neste trabalho, a relevância do uso dos quadrinhos no contexto educacional como proposta de compreensão, interpretação e interação de textos que dialogam com diversas linguagens e que consideram aspectos de intertextualidade social, histórica e/ou literária.

Palavras-chave:

Ensino. Leitura. História em quadrinhos.

1. Introdução

As histórias em quadrinhos vêm superando preconceitos de toda uma sociedade. Elas têm sido utilizadas como ferramentas para auxiliar na imaginação e até mesmo servindo de estímulo para desenvolver o prazer pela leitura dos clássicos.

Conquistando cada vez mais espaço em escolas, bibliotecas, residências, mídia e inclusive nas universidades, as histórias em quadrinhos

surgiramnos Estados Unidos no final do século XIX, como uma forma criativa e inédita de comunicação em massa.

Pesquisadores como Vergueiro, Ramos e Chinen (2013) lembram que, nem sempre as histórias em quadrinhos tiveram seu reconhecimento, como acontece atualmente. Essa resistência esteve ligada ao caráter formador e conscientizador. O século 20 foi marcado pela expansão capital, que não podia permitir que um excelente artefato didático-pedagógico como esse prosperasse.

Como um meio de comunicação em massa, as histórias em quadrinhos, doravante HQs, proporcionam ao leitor a informação, o entretenimento e orientações sobre os mais variados assuntos (trânsito, saúde, inclusão, acessibilidade, entre outros).

As HQs são suportes de leitura mais acessíveis e presentes nas residências da maioria das pessoas, tendo lugar quase que cativo nos cantinhos de estímulo à leitura. Os gibis, como popularmente são tratados os HQs no Brasil, tornaram-se companheiros frequentes em situações comuns do cotidiano. Ao lado das palavras cruzadas, passatempos que entretêm e relaxam o leitor em múltiplos ambientes, inclusive nas “poltronas de latrina”, embora possamos encontrar histórias densas focadas em outro tipo de público.

As histórias em quadrinhos representam muito mais que uma forma de entretenimento e leitura “fácil”, como muitos podem associar. Pelo contrário, esse gênero vem desenvolvendo-se e repercutindo em discussões e reflexões acerca do mundo, da História, da Literatura e novas perspectivas de leitura e desenvolvimento do senso crítico e social dos leitores, sobretudo dos estudantes. Ler uma história em quadrinhos é uma atividade mais complexa do que se imagina. A leitura perpassa pelo aguçamento de diversos sentidos do leitor e envolve processos dimensionais visuais, cognitivos, argumentativos, afetivos e simbólicos necessários e benéfico à interpretação, compreensão e transformação do leitor. (JOUVE, 2002) Nesse sentido, a percepção a respeito das múltiplas linguagens que os compõem exige atenção e sutileza ao abstrair sentidos presentes em situações verbais e não verbais.

No que se refere aos quadrinhos e ensino, trazemos como discussão, nesse artigo, a relevância do uso dos quadrinhos no contexto educacional como proposta de compreensão, interpretação e interação de textos que dialogam com diversas linguagens e que consideram aspectos de intertextualidade social, histórica e/ou literária.

2. Histórias em quadrinhos

Qual é o espaço que as histórias em quadrinhos ocupam na sociedade, apesar, dos pensamentos equivocados que muitos têm a respeito da nona arte?¹

2.1. Alguns equívocos sobre as histórias em quadrinhos

Ao se pensar nas histórias em quadrinhos, doravante HQs, tal como as pessoas as conhecem atualmente, percebemos que não há um questionamento de maneira profunda ao seu surgimento fora dos espaços de pesquisas, bem como não se procura saber se elas sempre foram dessa mesma forma que chega para o público de agora, desde o seu surgimento ficaram relegadas a um segundo plano, colocadas como algo que só pertence ao universo infantil e que não teriam nada a acrescentar na formação educacional de um indivíduo.

Pensamentos errôneos em relação às HQs, tais como: todas as histórias são de super-heróis que pretendem salvar o dia; são escritas para as crianças; não se pode aprender nada com esse tipo de material, são pensamentos que precisam ser desmistificados. Pois, esses pensamentos tomados como verdades pelo senso comum, impedem que esse tipo de material seja mais explorado.

Porém, não se pode negar que esse negativismo existente no senso comum em relação às HQs, vem aos poucos mudando. Isso se deve ao surgimento de diversos grupos de pesquisas que fazem delas um objeto de estudo, valorizando e divulgando trabalhos de relevância social que esse tipo de material traz.

O preconceito, embora amenizado, não acabou. No entanto, de uma forma progressiva os quadrinhos estão ganhando espaço dentro da educação, vide a questão de até serem utilizadas em provas com grande

¹¹⁷ “Os quadrinhos também ganharam pouco a pouco respeitabilidade e até a denominação de arte, a nona arte [...] Além disso, o advento das *graphic novels* também mostra o reconhecimento recebido pelos quadrinhos, na medida em que recebem prêmios de literatura e figuram entre os *bestsellers*, em trabalhos que podem funcionar tanto como arte popular ou erudita”. (MOURILHE SILVA, 2010, p. 08)

grau de importância dentro do país, como por exemplo: o ENEM – Exame Nacional de Ensino Médio e a Prova Brasil².

Há algumas ideias equivocadas sobre os quadrinhos. Para responder, apresentamos os argumentos para desmistificá-los. Uma delas aponta que todas as histórias em quadrinhos são de super-heróis de uma bondade imensurável. Isso é facilmente refutado quando, por exemplo, se tem acesso à gama de HQs³ europeias. Os quadrinhos europeus buscam tratar de histórias que não possuem como personagens principais heróis com super-poderes, mas sim em pessoas comuns que lidam com os problemas cotidianos, por exemplo *V de Vingança* de Alan Moore e David Lloyd. O caso de *V de Vingança* é uma narrativa que “teve como base a política de Margaret Thatcher, nos anos de 1980” (RODRIGUES; GOMES, p. 53), na qual o sistema de governo manipula a informação para ser repassada para a mídia. Os temas centrais em *V de Vingança* não cabem para uma leitura sem amadurecimento, ou seja, uma criança de oito anos não conseguiria compreender a crítica social feita pelo autor.

É um equívoco apontar de forma errônea que as HQs em nada podem ajudar no desenvolvimento da aprendizagem, pois há diversos artigos científicos que apresentam que esse tipo de material auxilia no ensino-aprendizagem dentro da sala de aula.

Podemos citar muitos livros que tratam do tema. Destacamos *A leitura dos quadrinhos*, de Paulo Ramos, e, *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, de Waldomiro Vergueiro, assim como o texto *A eterna luta do bem contra o mal: os quadrinhos pela educação*, de Cesar Lotufo e André Luís Smarra, presentes no livro *Quadrinhos e Transdisciplinaridade* organizado por Nataniel dos Santos Gomes. Ressaltamos que esse texto traz informações sobre a sua própria educação relacionada com os quadrinhos.

¹¹⁸ “No caso do ENEM, podemos notar o destaque das HQs, como a utilização da primeira capa norte-americana do Capitão América na prova realizada em 2012, na área de Ciências Humanas e suas tecnologias, e na Prova Brasil foi utilizada a Turma da Mônica na área de Língua Portuguesa”. (GOMES; TURAÇA ARANTES, 2014, p. 203)

¹¹⁹ Ressalta-se que utilizou-se a nomenclatura HQs por ser a abreviação escolhida em um primeiro momento dessa dissertação e que ao mesmo tempo essa abreviação é uma das duas formas mais utilizadas em textos sobre histórias em quadrinhos no Brasil, ficando ao lado da outra nomenclatura muito utilizada: Gibi. Contudo, é importante compreender, que dentro dos campos de estudo e utilização de termos entre os leitores assíduos, cada arte sequencial tem a sua própria nomenclatura relacionada para se referir as histórias em quadrinhos, por exemplo: as histórias da Itália são os *Fumetti*, do Japão os *Mangas*, da França *Bande Dessiné*, *Comics* para os Estados Unidos e assim por diante.

Precisamos nos atentar ao fato de que muitos alunos estão familiarizados com esse material, o que facilita a utilização dele desde a educação infantil até o ensino médio.

2.2. O surgimento das histórias em quadrinhos

As HQs ainda têm um longo caminho para serem realmente aceitas pelo público como suporte didático/literário ou instrumento de cultura, principalmente entre pesquisadores. Por isso fizemos a opção por trazer uma retrospectiva sobre o surgimento delas.

O grande precursor das histórias em quadrinhos foi Rodolphe Töpffer, um escritor e artista suíço que, como Moya (1986, p. 13) explica o mesmo “dedicou-se a meia dúzia de histórias em imagens posteriormente publicadas sob o título de *Histoires en Estampes*, em 1846-47”. O próprio Töpffer explica que:

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa. (MOYA, 1986, p. 13)

Goethe elogiou Töpffer por esse tipo de trabalho, porque “... é preciso admirar os motivos múltiplos que sabem expor em poucas figuras... Ele humilha o inventor mais fértil em combinações e podemos felicitar seu talento nato, alegre e sempre disposto” (MOYA, 1986, p. 13). É por meio dessa sequência de imagens trabalhadas juntamente com um texto que se fez uma narrativa, mas tanto a imagem quanto o texto não fariam sentido separadas. Em seus trabalhos, a temática de Töpffer voltava-se para colocar os seus personagens em situações do dia a dia.

Christophe Colomb é outro nome importante na origem dos quadrinhos. Em “1889 criou a *Famille Fenouillard*, que alguns consideram a primeira história em quadrinhos moderna” (MOYA, 1986, p. 16). Ele inseria um texto sob seus quadros, não utilizando os balões de fala e os ângulos trabalhados eram de diferentes perspectivas.

Há ainda outros dois artistas que são considerados precursores das histórias em quadrinhos, que são: Wilhelm Busch e Angelo Agostini. O primeiro era poeta, artista e humorista. O segundo era desenhista. Ambos contribuíram para o cenário das histórias em quadrinhos.

“Töpffer, Colomb e Busch aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: *os comics*”, segundo Moya (1986, p. 16). No Brasil, a história *Max und Moritz* foi traduzida por Olavo Bilac sob o título Juca e Chico. As falas eram retratadas embaixo de cada quadro de uma forma ilustrativa. Na época ainda não haviam os balões para indicar a fala ou pensamentos dos personagens, que surgiram com o *Menino Amarelo*, de Richard F. Outcault. A partir desse personagem que apareceu nos jornais que outras HQs foram criadas.

Os leitores nomearam o personagem de *Menino Amarelo* devido ao camisolão amarelo que o menino careca, orelhudo, de estatura baixa e com aparência oriental usava. Outro fato de destaque é a crítica feita por intermédio. Na maioria das frases se percebe o sarcasmo da personagem, muitas vezes fazendo menção a fatos políticos.

Essa abordagem explica como, inicialmente, o *Menino* era impresso sem cores, em preto e branco, dessa forma, por volta do ano de 1892 o jornal *World* que publicava a personagem começou a ter impressões coloridas, exceto o amarelo; mas em 1896 o jornal conseguiu ter as condições necessárias para imprimir a cor que faltava.

Já em relação aos chamados *comics*, Outcault em seu trabalho de forma contínua deu origem aos quadrinhos de humor. Outcault tentou criar outros personagens que não tiveram o mesmo sucesso que o *Menino Amarelo*. Como Moya (1986) explica que só conheceria o sucesso com Buster Brown / Chiquinho, que, apesar de ter pior comportamento do que o *Menino Amarelo*, foi aceito por apresentar melhor o status social ou por retratar condições de vida favorável. Assim, as críticas eram por problemas sociais e não por motivos didáticos ou educacionais.

Ao longo do tempo as HQs foram desenvolvendo balões para suprir as necessidades de suas histórias. Por exemplo, a questão dos diferentes formatos dos balões para indicar fala, pensamento, raiva entre outras formas de expressão ganharam espaço nas narrativas, assim como as onomatopeias começaram a ser inseridas nas histórias no intuito de estimular as percepções dos sentidos entre o texto e o leitor.

Em *Buster Brown* (1902), Outcault usa de outro personagem que havia criado e que tinha aparecido em *Menino Amarelo*. No Brasil, *Buster Brown* foi publicado sob o título de *Chiquinho*, que durante muitos anos acreditava se tratar de um personagem nacional. Ele é um menino de

10 anos, pertencente a uma família burguesa, que era uma criança extremamente bagunceira. Possuía um cão de estimação que atendida pelo nome de Tige. Outcault, sempre colocava a personagem para viver situações ligadas à bagunça.

3. Os gêneros das histórias em quadrinhos

Quando se fala em histórias em quadrinhos é necessário entender que são um gênero maior que agrega outros gêneros, como a charge, o cartum, as tirinhas, as *graphicnovels*, os *webcomics* e outros. “*Quadrinhos* seriam, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.” (RAMOS, 2009, p. 20).

Abaixo vamos descrever, de forma breve, alguns desses gêneros dentro das histórias em quadrinhos.

A charge é uma ilustração que tem busca satirizar algo, geralmente um acontecimento que está em grande circulação na mídia. O cartum também é um desenho humorístico, geralmente com legenda geralmente relata o cotidiano da sociedade. Já as tirinhas fazem a combinação do gênero oral com a escrita, bem como a junção dos elementos verbais e visuais, as críticas podem estar presentes nelas e aparecem frequentemente nos livros didáticos para explicar a linguagem imagética/quadrinhista, permitindo a exploração de outros níveis de leitura. Já as *webcomics* são quadrinhos que possuem como plataforma a internet, suas publicações são totalmente online.

Há também o *graphicnovel*, termo utilizado para se referir as histórias de longa duração, comparado à arte sequencial. Geralmente seus temas são: violência, homossexualismo, caos, entre outros e atingem mais o público adulto. O termo foi popularizado por Will Eisner.

Em nossa cultura, os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de histórias através de imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas. (EISNER, 2005, p. 7)

O surgimento e consolidação do gênero *graphic novel* demonstra que trabalhar imagens e texto de forma contínua não é algo que pode ser entendido como somente para as crianças. Eisner esclarece que:

As primeiras revistas de quadrinhos [...] geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de graphic novels (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros de sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. (EISNER, 1999, p. 07)

O surgimento desse gênero fez com que o olhar sobre as HQs sofresse um impacto. Outras disposições de continuidade de quadro a quadro em relação a narrativa são apresentadas. A própria sequência da história narrada pode ser lançada de uma só vez em um volume único ou com um número já fechado de capítulos, que posteriormente acabam em uma edição de singular. É possível compreender a relação de arte com as histórias em quadrinhos, uma vez que as HQs já são consideradas a nona arte.

Ricciotto Canudo, em “Manifesto das Sete Artes”, de 1923, lembra que o cinema passou a ser considerado a sétima arte e como Cruz explica, a arte se modifica com o tempo. A fotografia passou a ser classificada como oitava arte e os quadrinhos (que englobam no seu processo de criação a imagem, cor e escrita) ficaram como nona arte.

4. As histórias em quadrinhos no Brasil

No Brasil, o surgimento das histórias em quadrinhos veio com o pioneiro Ângelo Agostini, um italiano radicado no Brasil, jornalista, crítico da monarquia e defensor da abolição da escravidão, com a obra *As Aventuras do Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*, publicada em 30 de janeiro de 1869 na *Revista Vida Fluminense* (CALAZANS, 1997, p. 5). *As Aventuras do Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte* foi uma forma que Agostini encontrou de criticar, de forma irreverente, os costumes, os problemas urbanos e os costumes sociais e políticos da época. Os alvos da crítica eram variados, indo desde higiene pública à ganância dos comerciantes da época.

Especialista, tal como Antonio Luiz Gagnin, considera *As Aventuras do Nhô Quim* como a primeira história em quadrinhos do mundo, porém, a história não ganhou esse mérito e ainda há divergências quanto sua veracidade, conforme explica Bari (2008, p. 44), que para efeito de internacionalização da linguagem, o primeiro registro mundial fica com *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, lançada em 1895 (BARI, 2008, p. 95).

Existe uma lacuna entre os pesquisadores em relação ao primeiro personagem das histórias em quadrinhos, assim explica Mutarelli (in BARI, 2008):

Existe uma controvérsia entre os pesquisadores da área sobre o primeiro personagem, o marco inicial dessa linguagem que marcou o século XX, Yellow Kid, que foi publicada pela primeira vez no jornal norte-americano New York World em 05 de maio de 1895, foi o primeiro a aproximar o texto do personagem e a utilizar balões de falas e pensamentos. [...] No entanto, entre os precursores da Nona Arte [...] temos [anteriormente] o suíço Rudolf Töpffer, [...] o alemão Willhel, Busch [...], o francês Georges Colomb [...], e o italiano Ângelo Agostini. (MUTARELLI, 2004, p. 22)

Talvez Agostini tenha produzido a primeira história em quadrinhos e não foi divulgada ao público na época, por isso não recebeu o título de criador da Nona Arte.

Com a Proclamação da República houve o rompimento do vínculo político do Brasil e a Península Ibérica, com isso redirecionou a influência cultural do país, principalmente na imprensa. Esse momento oportunizou aos artistas gráficos brasileiros novas experiências estéticas. Aproximadamente nos anos de 1910, o humor teve seu ápice e as sátiras políticas se multiplicaram.

No início da Proclamação da República, os governos se faziam autoritários e essas atitudes causavam mal-estar na população. Como exemplo, o sanitarista Oswald Cruz, Diretor Geral da Saúde Pública do Rio de Janeiro, que no combate às doenças edêmicas e epidêmicas e devido a sua severidade e autoritarismo, acabou gerando a chamada Revolta da Vacina (1904) e sendo alvo das mais diversas charges, oportunizando o aparecimento de diversos artistas anônimos nunca antes vistos no país, alavancando uma quantidade de periódicos em circulação.

Em contrapartida às sátiras ao meio político, em 1905 foi lançada a revista *O Tico-Tico* que marcou a produção editorial no Brasil para atender as crianças em fase de alfabetização e aos adolescentes, mantendo por 50 anos a publicação das histórias em quadrinhos.

A Semana de Arte Moderna, realizada em fevereiro de 1922, no Teatro Municipal de São Paulo, influenciada pelas inovações artísticas das Vanguardas, abriu as portas a todos os ramos da parte intelectual da cultura brasileira, sem deixar de lado as histórias em quadrinhos que tanto influenciaram vários artistas no país.

Mesmo com novas concepções de liberdade artística em um período denominado “moderno”, a primeira mulher a se consagrar como artista gráfica foi Nair de Tefé Hermes Fonseca, filha de barão e esposa de presidente da república, não assinava os desenhos com seu nome verdadeiro, talvez pelo preconceito em relação às mulheres na época, adotou o pseudônimo, Rian. Apesar de conviver com a imprensa Fluminense, seus traços desenhísticos se aproximavam dos traços franceses. A revista *Fon Fon* foi a primeira a abrir as portas para Rian no Brasil e assim dando oportunidade a vários outros artistas gráficos brasileiros.

Na era Vargas (1930 a 1945), também conhecida como Estado Novo, houve o período da ditadura e da regulamentação de diversas atividades em nosso país. Vargas governou centralizando o poder de forma autoritária, ao mesmo tempo em que, desenvolveu uma política econômica de grande modernização da indústria e urbanização do país. Essa ambiguidade foi a marca fundamental do Estado Novo: as políticas sociais avançaram enquanto o poder do Estado recrudescia. Criou um aparato de controle: o DIP. De acordo com Gomes, o DIP tinha como que duas faces opostas e complementares. Tratava-se de difundir amplamente a imagem do novo regime que se instalara em novembro de 1937 e de combater a veiculação de todas as mensagens que lhe fossem contrárias (1996, p. 126). Repudiavam-se os personagens da literatura infantil, acusando-os de deformadores da personalidade das crianças .

Durante quinze anos os humoristas políticos sofreram perseguições e o destaque ficou, especialmente, aos chargistas e quadrinistas evidenciando as obras infanto-juvenis. Assim, as histórias em quadrinhos infanto-juvenis foram “*a menina dos olhos*” de muitas editoras, entre eles estão os proprietários Adolfo Aizen com *Suplemento Juvenil* e Roberto Marinho com *O Globo Juvenil*, sendo os dois concorrentes nas publicações (Universo HQ, março 2015).

Os quadrinhos infantis brasileiros ganharam força entre os anos de 1950 e 1960. Os cartunistas Maurício de Sousa e Ziraldo Alves Pinto, criaram personagens tipicamente brasileiros que encantam gerações há mais de cinco décadas.

Maurício de Sousa estreou sua primeira história em quadrinhos com os personagens, Bidu e Franjinha, em suplementos de jornais de São Paulo em 1954. Em 1961, em homenagem aos ribeirinhos do Vale do Paraíba e a um tio-avô, Maurício cria o personagem rural, Chico Bento,

personagem coadjuvante das tiras de Hiroshi e Zezinho (Hiro e Zé da Roça), ganhando a simpatia dos leitores Chico passa de coadjuvante a protagonista das histórias tendo sua revista própria lançada em 1982 com o título *Chico Bento, Óia nós aqui!*

Dois anos mais tarde, em 1963 Maurício tornou a inovar, tendo como inspiração suas filhas, cria as personagens Mônica e Magali, assim como o personagem de Chico Bento. *A Turma da Mônica* também conquistou gerações e com isso fez do cartunista um dos maiores criadores da América Latina. Maurício de Sousa, nos anos seguintes criou mais personagens para entrar na história das histórias em quadrinhos brasileiras, ultrapassando fronteiras, chegando às terras do oriente e encantando a nação do sol poente.

Conhecido por suas obras chargistas na imprensa, Ziraldo lançou vários personagens infantis como *A Turma do Pererê*, *Super-Mãe* e *O Menino Maluquinho* (best sellers), suas publicações se mantêm até 2007, suas obras passaram por adaptações para o cinema, desenhos animados e séries televisivas, assim como os personagens do cartunista Maurício de Sousa.

6. No ensino

6.1. As HQs como proposta de conteúdo na Base Nacional Comum Curricular

Quando se trata do ensino, sobretudo na Educação Básica, algumas formas de como se pode trabalhar as histórias em quadrinhos como um dos gêneros do discurso estão sinalizados nas diretrizes curriculares da área de Linguagens. Estabelecida na segunda versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a aprendizagem visa não somente a questões teóricas, práticas, mas também a marcos legais que incluam variados gêneros presentes nas práticas sociais ao contexto escolar, entre eles, as HQs destacam-se como recurso pedagógico de grande abertura para a inserção de temas, discussões, informações, sendo fortes aliadas no desenvolvimento da leitura.

Vale lembrar que a própria Constituição Federal de 1988, menciona a educação como um direito fundamental de natureza social, respaldado no art. 205 ao afirmar que a educação visa “ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualifi-

cação para o trabalho.” Nesse sentido, as diretrizes e bases da educação nacional, por meio da Emenda Constitucional nº 59, de 2009, determinou as "diretrizes, objetivos, metas e estratégias de implementação para assegurar a manutenção e desenvolvimento do ensino em seus diversos níveis, etapas e modalidades por meio de ações integradas" (BRASIL, 2009). Essa visão fundamentou e norteou a discussão do Plano Nacional de Educação (PNE) a respeito da elaboração da Base Nacional Comum Curricular, que passou a ser prescrita em 2013 por meio da Lei nº 12.796, no intuito de estabelecer uma base nacional comum desde a educação infantil ao ensino médio. Por outro lado, os currículos, em cada etapa do ensino e em cada estabelecimento escolar, seria composto por uma “parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos.” (BRASIL, 2013). Nesse entendimento, o ensino ganha liberdade de atribuir conhecimentos específicos para cada realidade imbuída no contexto escolar.

Dentre as propostas de ensino para assegurar a formação básica comum para todas as etapas/modalidades de ensino e, apoiado pela Medida provisória nº 746, de 22 de setembro de 2016, passou a ser obrigatório no currículo escolar o ensino da língua portuguesa, matemática, conhecimento do mundo físico, natural e da realidade social e política, especialmente da República Federativa do Brasil (Brasil, 2016).

Dessa forma, com a BNCC, as HQs são recomendadas para incentivar a leitura, permitindo ao professor o uso desse hipergênero como forma de trabalhar as diversas linguagens em sala de aula, construindo o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas relacionando imagens e interpretando recursos gráficos (balões, letras, onomatopeias) possibilitará melhores resultados na aprendizagem.

A proposta nesse item é apresentar ao leitor fundamentos legais que evidenciam o uso das histórias em quadrinhos como uma ferramenta pedagógica no ensino e complemento dos componentes curriculares de línguas, inserindo nos conteúdos gêneros textuais/discursivos. O gênero HQs é considerado uma ferramenta eficaz para o ensino de línguas, visto que colaborara para o desenvolvimento de habilidades como leitura, escrita, competência argumentativa, senso crítico, imaginário, além da compreensão e apropriação de diferentes linguagens.

Nesse contexto, vale destacar notáveis trabalhos de adaptação de Clássicos da Literatura Brasileira em histórias em quadrinhos que já são adotados em escolas brasileiras, como paradidáticos. Obras como *A escrava Isaura*, de Bernardo Guimarães, *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, *O Cortiço*, de Aluísio de Azevedo, são, entre outras, algumas das

adaptações feitas por Ivan Jaf em formato de HQs, entre outros artistas. Essas adaptações buscam aproximar o público mais jovem aos encantos das narrativas outrora prazerosa aos leitores brasileiros.

6.2. Literatura e quadrinhos

Como já mencionado, não é de hoje que as histórias vêm sendo narradas e representadas por imagens ou desenhos (GOMES, 2014). Nesse espaço visual, as histórias em quadrinhos se destacaram e hoje são consideradas formas legitimadas de leitura, de expressão artística e, sobretudo, literária.

As dimensões a que as HQs alcançaram se traduzem, hoje, em diversas adaptações de clássicos da literatura. Dessa forma, o formato dos quadrinhos buscou abranger outras possibilidades de atrair públicos diferenciados, valendo-se de outras opções de leitura de cânones literários. Inúmeras obras da literatura foram adaptadas para as HQs como *Dom Casmurro*, *Escrava Isaura*, *O Cortiço*, *Grande Sertão: Veredas*, entre outras.



Esse tipo de publicação representa diferentes concepções de associação e ressignificação da leitura. Sabe-se que a leitura literária é repleta de condensações que se remetem, muitas vezes, a universos muito além da superficialidade e trazem consigo muito das características do autor. Com isso, a preocupação com a qualidade desse tipo de adaptação literária é um dos questionamentos sobre a perda do “valor” estético do texto quando representado em outro formato que foge à percepção do autor.

Primeiramente, a adaptação não é a obra original, o termo já remete a tal entendimento. Dessa forma, a leitura do material ocorrerá por outro ponto de vista devido aos artificios característicos de cada gênero.

Outro ponto a se observar, deve-se ao fato de analisar o tipo de plataforma em que o texto está inserido, pois se assistimos a um filme adaptado de um livro, por exemplo, outros recursos serão utilizados para o formato do gênero e para atrair o público que o assiste. O mesmo ocorre com as HQs, as estratégias utilizadas para representar a essência e o caráter da obra são específicos para o aguçamento das percepções do leitor que contará com a sensibilidade em observar detalhes diferentes de uma narrativa apenas verbal escrita. Verificamos esses aspectos na passagem da obra *Dom Casmurro*, por exemplo, no capítulo II, em que o autor explica o porquê do livro:

O meu fim evidente era **atar as duas pontas da vida, e restaurar na velhice a adolescência**. Pois, senhor, não consegui recompor o que foi nem o que fui. Em tudo, se o rosto é igual, a fisionomia é diferente. Se só me faltassem os outros, vá; um homem consola-se mais ou menos das pessoas que perde; mais falta eu mesmo, e esta lacuna é tudo. O que aqui está é, mal comparando, **semelhante à pintura que se põe na barba e nos cabelos, e que apenas conserva o hábito externo**, como se diz nas autópsias; o interno não aguenta tinta. Uma certidão que me desse vinte anos de idade poderia enganar os estranhos, como todos os documentos falsos, mas não a mim. Os **amigos que me restam são de data recente; todos os antigos foram estudar a geologia dos campos-santos**. Quanto às amigas, algumas datam de quinze anos, outras de menos, e quase todas creem na mocidade. Duas ou três fariam crer nela aos outros, mas a língua que falam obriga muita vez a consultar os dicionários, e tal frequência é cansativa. (MACHADO DE ASSIS, *Dom Casmurro*)

No fragmento acima do livro *Dom Casmurro*, percebemos o detalhismo descritivo do autor em retratar os sentimentos que o levaram a escrever o livro. A reminiscência dos pensamentos e sensações remetem a uma pessoa angustiada, solitária, mas com ânsia em buscar a essência do que representou ter sido os melhores momentos da vida, preso em suas lembranças. Essa busca resulta na frustração do personagem diante das relações do presente que lhe causam vazio e desânimo.

A transposição do excerto acima é representada no quadro abaixo na adaptação da obra em HQ, produzido por Rodrigo Rosa e Ivan Jaff.



Nesse quadro, notam-se os artifícios utilizados para retratar uma passagem bastante forte e importante da obra. Diversos termos que descrevem as sensações do personagem não são verbalizados no quadrinho, no entanto, outros recursos aludem aos pensamentos e a aspectos importantes do texto como entender o motivo do livro “atar as duas pontas da vida, e restaurar na velhice a adolescência”, representado por uma corda amarrada e na ponta as duas etapas da vida de Bentinho, a velhice e a adolescência, num confronto de olhares perdidos, reproduzido pelas cabeças das duas pessoas: o que foi e o é na busca do passado.

Na sequência, é demonstrada a desilusão e desânimo do protagonista, sentado, sozinho, em meio a fotografias, em um ambiente pálido, sombrio, com aspectos de solidão e desencanto. Essa imagem procurou representar a frustração na tentativa desastrosa de reconstruir o que teve: “se só me faltassem os outros, vá; um homem consola-se mais ou menos das pessoas que perde; mais falta eu mesmo, e esta lacuna é tudo.” E por fim a alusão à perda dos amigos de longa data “os amigos que me restam são de data recente; todos os antigos foram estudar a geologia dos campos-santos”, nesse caso, a metáfora é representada visualmente pelas cruces, pela cor preta, referindo-se à morte e às mudanças que o levaram a escrever o livro.

Ao se analisar aspectos tão detalhistas e carregados de sentidos, como são os textos em quadrinhos, não se pode esquecer de levar em conta as ressignificações das leituras. Para um leitor que já conhece, por exemplo, a obra *Dom Casmurro*, a leitura fluirá com um ritmo diferente daquele que está tendo o primeiro contato. No entanto, mesmo para um leitor conhecedor da obra original, os quadrinhos apresentam perspectivas novas de releitura do texto.

Elementos ou situações que podem não ser muito observados na leitura verbal, podem ser compreendidos ou reinterpretados na leitura que conta com modalidades de linguagens. O visual reproduz questões que muitas vezes vão além da escrita, e ampliam as possibilidades de imaginação e compreensão do texto, que para alguns alunos pode significar um empasse para gostar dos clássicos. “No diálogo com os quadrinhos, na relação com outras artes e outros saberes, podemos refletir o que significa sua presença no universo de leitura, a partir de trabalhos diferenciados no diálogo entre palavra e imagem” (ABRÃO e GOMES, 2014). Por isso a relevância em desenvolver a leitura que observa e reinterpreta elementos não verbais em consonância com a literatura.

Não pretendemos discutir a respeito da importância em se ler os clássicos originais, sobretudo por entender a “relevância de se recorrer a clássicos para o entendimento do ser humano” (SOUZA, 2014, p. 188), até porque o que procuramos analisar em relação à literatura e quadrinhos são as possibilidades de desenvolvimento da leitura e do conhecimento que podem ser explorados no ensino.

A escola é o espaço para o conhecimento e crescimento do aluno, conduzindo-o por direções que auxiliam na percepção crítica comparativa dos textos. Ao se referir ao clássico literário, “utilizando a imagem, os quadrinhos passam a atingir e seduzir o leitor dentro de parâmetros ainda incorporados pelos valores da crítica canônica” (ABRÃO; GOMES, 2014, p. 17). Sendo assim, o uso das HQs é uma forma de divulgação e de abertura para alternativas de leituras que não substituem a verbalização, entretanto, ampliam as possibilidades de construção dos sentidos dos textos a partir de outras relações envolvendo as múltiplas linguagens.

7. Conclusão

A escola deseja formar alunos que tenham por hábito o exercício da leitura e para isso tem investido em gêneros textuais diversificados e que colaboram com o desenvolvimento da competência leitora, crítica e criativa dos leitores. As HQs são textos muito bem recebidos pelos estudantes, visto que é uma literatura que combina imagem e texto, refletindo contextos, valores culturais, colaborando com a educação de seus leitores, discutindo estereótipos e ampliando seus conhecimentos sobre o mundo social. Esse tipo de material permite que as instituições educacionais promovam projetos pedagógicos com uma visão inclusiva uma vez que tem a função de acrescentar valores de cidadania e de conscientização social ante as diferenças do outro, presente dentro e fora dos muros da escola.

A discussão deste livro é sobre a relevância em se olhar para as HQs como um suporte não inovador, mas significativo no processo de ensino. Sendo assim, a pertinência de exploração desse tipo de material na sala de aula, pode suscitar direcionamentos mais expressivos em questões relacionadas à prática docente nos diferentes componentes curriculares.

Outro fator expressivo está na interface das HQs com as ações sociais, com o universo da imaginação, da literatura, do entretenimento,

das artes, da história, enfim, são textos que motivam e convidam para interpretação e produção de sentidos a partir de perspectivas selecionadas individualmente no ato da leitura.

Projetar-se no mocinho ou no vilão é também uma forma de extravazar sentimentos comuns aos seres humanos, percebendo as faces de uma sociedade que transita entre o bom e o mau, e que dentro de uma evolução material e imaterial, deseja melhorar o bem-estar social.

As imagens cheias de cores quentes, frias, onomatopeias e demais traços que as compõem são muito mais que uma composição narrativa artística com linguagem mista. A arte em quadrinhos é um estímulo visual que aguça a imaginação e promove o desenvolvimento das habilidades presentes nas diferentes áreas artísticas, tais como a cênica, a pintura, a escultura, a fotográfica, entre outras.

Nesse rol, a nona arte, como já são reconhecidas as HQs, traz para as práticas pedagógicas um leque de possibilidades de atividades e discussões no processo dialógico entre educador e educando. Essa perspectiva agrega o que é previsto nas ementas curriculares aos diálogos oportunos, necessários e fundamentais à construção do pensamento e a consolidação de princípios norteadores de condutas ético-sociais.

Assim, entreter-se aprendendo torna-se uma química perfeita para percorrer o caminho do conhecimento de forma mais prazerosa e significativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BALLMANN, Fábio. *A nona Arte: história, estética e linguagem e quadrinhos*. Dissertação de Mestrado (Universidade do Sul de Santa Catarina). Tubarão: Unisul, 2009. Disponível em: http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/100250_Fabio.pdf. Acesso em 19 de julho de 2018.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília: 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: Jul. 2018

_____. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília:1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: Jul. 2018.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: proposta preliminar. 2. ed. Brasília. 2016.

_____. Emenda constitucional nº 59 de 11 de novembro de 2009.

_____. Congresso Nacional. Lei n. 12.796 de 4 de Abril de 2013.

_____. Lei n. 13.005 de 25 de junho de 2014.

CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

_____. *Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica. Um estudo abrangente da Arte Sequencial*. São Paulo: Criativo, 2015.

CALAZANS, Flavio M. A. (Org.). *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares, 1997.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

JOUVE, Vicent. *A Leitura*. São Paulo, Unesp, 2002.

GOMES, Nataniel dos Santos. Deus entrou no universo dos super-heróis: como a religião tem usado os quadrinhos para proclamar suas doutrinas. In: GOMES, Nataniel dos Santos. (Org.). *Quadrinhos e transdisciplinaridade*. Curitiba: Appris, 2012. p. 11-20

_____; ABRÃO, Daniel. *Grandes poderes trazem grandes responsabilidades: refletindo sobre o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula*. 1ª ed. Curitiba: Appris, 2014.

_____; RODRIGUES, Marlon Leal. *Para o alto e avante! Textos sobre histórias em quadrinhos para usar em sala de aula*. Curitiba Appris, 2013.

_____; TURAÇA ARANTES, Taís. Histórias em quadrinhos como ferramenta de aprendizagem nas aulas de língua portuguesa. In: PINTO, Maria Leda; RODRIGUES, Lucilo Antônio; MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas; MACIEL, Ruberval Franco (Org.). *Ensino de Língagens: diferentes perspectivas*. 1ed. Curitiba: Appris, 2014, v. 1, p. 203-216.

SOUZA, Ana Aparecida Arguelho. Por que ler os clássicos. In. GOMES, Nataniel dos Santos e ABRÃO, Daniel. *Pesquisa em letras*. Curitiba: Appris, 2012.

MOYA, Álvaro de. *Histórias das histórias em quadrinhos*. Porto Alegre: L&M, 1986.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

TALLON, Felix; WALLS, Jerry. Super-Homem e O Reino dos Céus: a surpresa da teologia filosófica. In: MORRIS, Tom; MORRIS, Matt. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005. p. 197-212

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. *Histórias em Quadrinhos: seu papel na Indústria de Comunicação de Massa*. Dissertação de Mestrado apresentado na Escola de Comunicações e Arte. São Paulo: USP, 1985.

_____. O uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, Alexandre. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005. p. 07-30

_____. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. RAMOS, Paulo. CHINEN, Nobu. *Os pioneiros no estudo em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Criativo, 2013.