

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ENSINO DE HISTÓRIA: DIÁLOGOS E ABORDAGENS

Keliene Christina da Silva¹

AFINAL, O QUE SÃO QUADRINHOS?

Muitas indagações existem quando se inicia uma pesquisa sobre o tema quadrinhos, uma das principais é: que tipo de linguagem eles são? Costuma-se erroneamente caracterizar as histórias em quadrinhos como literatura, o que não são. Segundo Paulo Ramos:

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. (RAMOS, 2009, p.17)

Dessa maneira, entendemos as histórias em quadrinhos enquanto uma linguagem autônoma, que possui seu próprio instrumental linguístico, este com referências oriundas tanto na literatura, quanto no cinema, desenho animado, teatro, etc. Embora apresentem instrumentais das manifestações já citadas, elas, em conjunto, formam outra composição que não mais a sua de origem, portanto, um novo jogo de significação.

Devido à polissemia que o termo quadrinhos evoca, Ramos (2009) recorre a Maingueneau e, usando um termo da linguística, caracteriza as histórias em quadrinhos como hipergênero, se trata de um gênero mais amplo que por sua vez abriga outros. No caso das histórias em quadrinhos, esse termo abarca manifestações artísticas como charges, caricaturas, *cartum*, tiras (estas, por sua vez, tem diversos tipos), *comics*, etc.

Uma das principais características da linguagem dos quadrinhos é o balão, uma espécie de caixa de textos onde são veiculadas as falas dos personagens. São constituídos de continente, conteúdo e rabicho. O continente é o globo onde são inseridos os textos, sua forma determina o valor do seu conteúdo, se o volume da fala é alto ou baixo, se é um pensamento, ou mesmo se o tom da fala é vibrante ou choroso. O conteúdo é o texto escrito dentro do continente, porém, nem sempre o conteúdo usa textos verbais, pode-se fazer o uso de signos não-verbais dentro do continente visando transmitir alguma mensagem, por exemplo: uma cifra musical dentro de um balão pode ser tanto uma canção quanto um assobio. Por fim, o rabicho, literalmente, a cauda do balão, é ele que indica quem está falando na cena narrativa.

Nos primeiros registros de histórias sequenciadas, as narrativas humorísticas, muito presentes nos jornais do século XIX, não havia ainda a presença de balões. As falas dos personagens eram apresentadas em legendas abaixo das imagens. O primeiro registro que se tem do uso de balões nos quadrinhos foi em *The Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcault, publicado em 1895. Porém, diferente do que conhecemos hoje, os primeiros balões pareciam mais cordões que saíam diretamente da boca dos personagens. Com o tempo, os balões foram se desenvolvendo, e seu continente assumindo as mais variadas formas, buscando reproduzir com mais fidelidade os discursos que se tencionava veicular através deles. De acordo com Robert Benayon (*apud* Ramos, 2009, p.42), existem cerca de 72 tipos distintos de balões catalogados.

¹ Licenciada (2005) e Mestre (2011) em História pela Universidade Federal da Paraíba. Professora de História da rede municipal de João Pessoa. Tutora à distância no curso de Licenciatura em Pedagogia, na UFPB Virtual.

Outro elemento característico das histórias em quadrinhos são as onomatopeias, palavras que indicam sons e ruídos. Esse termo já existe na norma culta da língua portuguesa, no entanto, nos quadrinhos, elas adquirem formas artísticas, podendo ser incorporadas à própria dinâmica do quadro, como ocorre com frequência nos *mangás* (histórias em quadrinhos japonesas).

No tocante às onomatopeias nas histórias em quadrinhos brasileiras, é preciso chamar a atenção para um fato curioso: a maior parte delas origina-se de termos da língua inglesa, como SPLASH (para indicar o som de um mergulho ou de água sendo derramada), ou CRASH (que indica o som de algo sendo partido, quebrado). Isso se explica ao fato da grande penetração cultural que se deu no Brasil desde a década de 1920, através da política de “boa vizinhança” dos Estados Unidos com os países da América Latina. Através de produtos culturais como cinema e música, eles exportaram o estilo de viver norte-americano para outros países, e com eles a difusão da língua inglesa (MOURA, 1985). Com o ingresso das histórias em quadrinhos no Brasil não foi diferente, boa parte das primeiras publicações eram de origem estadunidense.

A narrativa em quadros também é uma característica essencial dos quadrinhos. Inicialmente eles se apresentavam de forma regular e sequenciada (peculiaridade da linguagem), a inovação deu-se através da história *Little Nemo in Slumberland*², em que o tom onírico das histórias possibilitava o formato diversificado dos quadros em uma mesma página. Outra inovação no formato dos quadros ocorreu nas produções do quadrinista Will Eisner, onde foram introduzidos os quadros sem a linha de margem.

Devido às suas características, agregadoras das mais diversas influências, as histórias em quadrinhos também trazem em si elementos oriundos do cinema, tanto no seu plano de expressão quanto no de conteúdo:

O plano de conteúdo refere-se ao significado do texto, ou seja, como se costuma dizer em semiótica, ao que o texto diz e como ele faz pra dizer o que diz. O plano de expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em um sistema de significação verbal, não verbal ou sincrético. (PIETROFORTE, 2014, p.11)

No plano de expressão, a disposição das imagens nos quadros recebem nomes vindos da linguagem cinematográfica, como o *close*, que indica um detalhe na cena, ou mesmo a panorâmica, quando se mostra um plano geral com todos os elementos do cenário.

Ao mesmo tempo, o cinema também faz uso dos elementos dos quadrinhos, pois o *storyboard* nada mais é que o roteiro em quadrinhos do filme a ser feito. A sequência de quadros compondo um movimento recebe o nome de cena narrativa, esse recurso é que faz a história “andar”. Tal estratégia começou a ser utilizada com mais frequência por Will Eisner, mesmo sendo uma narrativa sequenciada desde sua origem, a cena narrativa trouxe mais elementos cinematográficos para os quadrinhos, dinamizando sua leitura e a fluência da história.

² Criação de Winsor McCay, teve sua primeira página dominical lançada em 15 de outubro de 1905. “A história sempre tinha como prólogo e epílogo Little Nemo na cama e, no último quadrinho, o seu despertar dos sonhos que ocupavam o resto da página. Já que o universo era o dos sonhos, MacCay criou, sem dúvida, a primeira série que lidava, de forma criativa, com o inconsciente de um personagem. As histórias (ou sonhos) dominicais de Little Nemo tornaram-se o que havia de mais moderno e revolucionário naquele primitivo processo em que os quadrinhos ainda lutavam para firmar-se.” In: GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. Enciclopédia dos quadrinhos. Porto Alegre: L&PM, 2011. p. 311.

Outro elemento característico dos quadrinhos e que consideramos como específico ao mesmo é a elipse. Trata-se do espaço em branco entre os quadros, nesse espaço o leitor constrói mentalmente a cena, preenchendo na sua imaginação o espaço entre um quadro e outro. Tal recurso permite exercitar a capacidade criativa e interpretativa do leitor. Assim como ocorre com os balões, existem vários tipos de elipse, empregadas de acordo com a necessidade narrativa de cada história.

Entendemos então as histórias em quadrinhos como uma linguagem composta pela influência e contribuição de várias outras, como detentoras de um domínio próprio em que juntas, exercem um jogo de significação que, mesmo guardando semelhança com as linguagens das quais tomou elementos de referência, tem sua própria dinâmica.

OS QUADRINHOS E A PRODUÇÃO DO ALUNO NA SALA DE AULA

As histórias em quadrinhos nem sempre foram bem-vindas no ambiente escolar, e especialmente após a publicação do livro *The Seduction of the Innocent*, do psiquiatra alemão naturalizado americano Fredric Wertham, pode-se dizer que teve início uma verdadeira cruzada moral contra mesmas. No seu estudo, Wertham acusava os quadrinhos de induzirem as crianças à violência e à delinquência, assim como fazia alusão a uma possível relação homoafetiva entre os personagens Batman e Robin, entre outras ideias que sempre ressaltavam o caráter negativo dos quadrinhos. O impacto do texto de Wertham ultrapassou os limites dos Estados Unidos, no Brasil, por exemplo, tivemos na mesma linha um relatório do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais) afirmava que as histórias em quadrinhos causavam preguiça mental nas crianças, sendo então consideradas leituras extremamente nocivas e não recomendadas aos pequenos (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

No entanto, na contramão do que era divulgado pelo INEP e em outros espaços de orientações pedagógicas, houveram esforços de defensores dos quadrinhos, como Adolfo Aizen, fundador da EBAL (Editora Brasil América Ltda.), e Gilberto Freire (GONÇALO JÚNIOR, 2004). Ocorreu também a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, realizada em São Paulo em 18 de junho de 1951, organizada por Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira, Álvaro de Moya, Jayme Cortez e Syllas Rolemberg. A exposição contava com originais de autores como Alex Raymond (autor de *Flash Gordon*) e Milton Caniff (autor de *Steve Canyon*), entre outros. Foi a primeira do gênero realizada no Brasil (MOYA, OLIVEIRA, 1970).

Os debates foram se ampliando e as visões sobre as histórias em quadrinhos se modificando, de vilãs da Educação passaram a ser aliadas do processo de ensino e aprendizagem. Hoje contamos com referências a tal linguagem na LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), nos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), assim como sua presença em exames de qualificação nacional, como é o caso do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) (VERGUEIRO, RAMOS, 2009). Além disso, a partir de 2006 os quadrinhos foram incluídos na lista do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) como obras a serem distribuídas nas escolas públicas (SANTOS NETO, SILVA, 2015). “Esse contexto favorável faz com que muitos professores e professoras, desejosos/as de encontrar novas linguagens e possibilidades pedagógicas que os/as aproximem de seus educandos e educandas, queiram trabalhar com as histórias em quadrinhos” (SANTOS NETO, SILVA, 2015, p. 11).

Existem vários estudos sobre o uso de HQs na sala de aula que contemplam as mais diversas disciplinas, grande parte deles concentra-se no estímulo à leitura e

interpretação das mesmas³. Porém, o que nos propomos a partir de agora é seguir em outra via, apresentando o uso de HQs nas aulas de História como espaço para desenvolvimento das habilidades criativas do aluno. Acreditamos que as histórias em quadrinhos permitem o desenvolvimento das potencialidades criativas do aluno e sua aproximação ao conhecimento histórico, tido muitas vezes como algo distante, restrito aos livros. Podemos afirmar que a educação tradicional contribuiu muito para a atribuição de alguns estigmas ao ensino de história, estes persistentes até hoje, como de chato, enfadonho e decorativo, apenas para citar alguns exemplos. Tal abordagem contribuiu para a ideia de história como algo distante, um passado longínquo do qual o aluno não se sente parte. Portanto, a partir do momento em que o aluno passa a produzir conhecimento histórico, ele também se percebe como parte da história, o conhecimento não é mais algo externo a ele, pois o mesmo passa a conhecer suas condições de produção e a se reconhecer como sujeito participante desse processo.

Para que o trabalho com quadrinhos na sala de aula seja realizado, faz-se necessário, primeiramente, um entendimento por parte do docente sobre a linguagem a ser trabalhada, como sugerem Santos Neto e Silva, é preciso que os docentes sejam alfabetizados na linguagem dos quadrinhos antes de iniciar sua utilização como ferramenta pedagógica (2015). As HQs não podem, e não devem, ser usadas como “tampões” para os momentos de ócio na sala de aula. Antes de qualquer utilização de uma linguagem visual no ambiente escolar, é preciso considerá-la como instrumento pedagógico, e, como tal, antever no planejamento da aula quais são os caminhos mais viáveis para explorá-la naquele momento.

Na prática que propomos para o uso das HQs nas aulas de história, partimos do pressuposto de representação proposto por Chartier, que afirma: “as representações do mundo social, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses dos grupos que as forjam” (CHARTIER, 1990, p.17). Assim, consideramos as HQs como portadoras de discursos carregados de intencionalidades dos grupos onde são produzidos, assim como buscam um canal de diálogo com o público que pretendem atingir. Logo, como consumidores de histórias em quadrinhos, os alunos assimilam os valores que elas difundem, dialogam com eles, seja no que se aproxima da sua realidade ou no que se distancia dela.

Aproximando-nos das propostas de Certeau, no que se refere às estratégias e táticas (2014, p.93-95), entendemos o mercado editorial de quadrinhos, e as ideias que se procuram veicular através da referida linguagem, como uma estratégia de mercado para incutir nos consumidores valores simbólicos direcionados. Dessa maneira, ao se apropriar dos instrumentos significantes que compõem as histórias em quadrinhos, os alunos exercem na prática uma tática, a apropriação do instrumental metodológico fornecido pela estratégia, e podem produzir suas próprias representações de seu mundo cotidiano, a partir de conceitos e abordagens carregados daquilo que lhes é mais significativo. Segundo o autor, “a tática é determinada pela ausência de poder, assim como a estratégia é determinada pelo postulado de um poder” (CERTEAU, 2014, p. 95). Isso corrobora nossa perspectiva de análise da produção do aluno enquanto tática, pois, longe das regras do mercado, existe a possibilidade de liberdade criativa, de usar o cabedal técnico oferecido por um sistema maior para criar suas próprias representações.

O trabalho aqui analisado é fruto do projeto “Narrativas visuais: produção de histórias em quadrinhos na sala de aula”, desenvolvido desde 2009 na Escola Municipal de Ensino Fundamental Leônidas Santiago, localizada no bairro do Rangel, em João

³ Em relação às reflexões sobre quadrinhos e educação citamos: VERGUEIRO, RAMOS (2009); MODENESI, BRAGA JR (2015); GOMES (2012); RAMA, VERGUEIRO (2012); MODESI (2013); SANTOS NETO, SILVA (2015).

Pessoa. A proposta é que os alunos, a partir dos conteúdos trabalhados em sala de aula, produzam suas próprias histórias em quadrinhos. Com isso, além de uma ressignificação dos temas abordados, os estudantes se apropriam do fazer historiográfico, uma vez que os mesmos também estão produzindo versões do passado. Logo, temos a possibilidade de estabelecer uma aproximação entre o aluno e o conhecimento histórico na medida em que o aluno se reconhece como participante do processo.

Desde 2009 até o presente ano, 2016, vários temas foram abordados no referido projeto, tais como: Persas, Hebreus, Tráfico de Escravos, Cangaço, Revolução Francesa, Inconfidência Mineira, entre outros. Porém, como o espaço do presente estudo não permite grandes explanações, nos limitaremos a expor a experiência com dois dos temas apresentados: Cangaço e Tráfico de Escravos.

No projeto Narrativas Visuais os quadrinhos não são usados isoladamente, haja vista que os produtos culturais comunicam-se entre si. Portanto, são estabelecidas conexões com outras manifestações artísticas como literatura, cinema, música, fotografia, entre outras, no intuito de estimular a criatividade assim como servir de “gatilho” para a introdução do tema proposto.

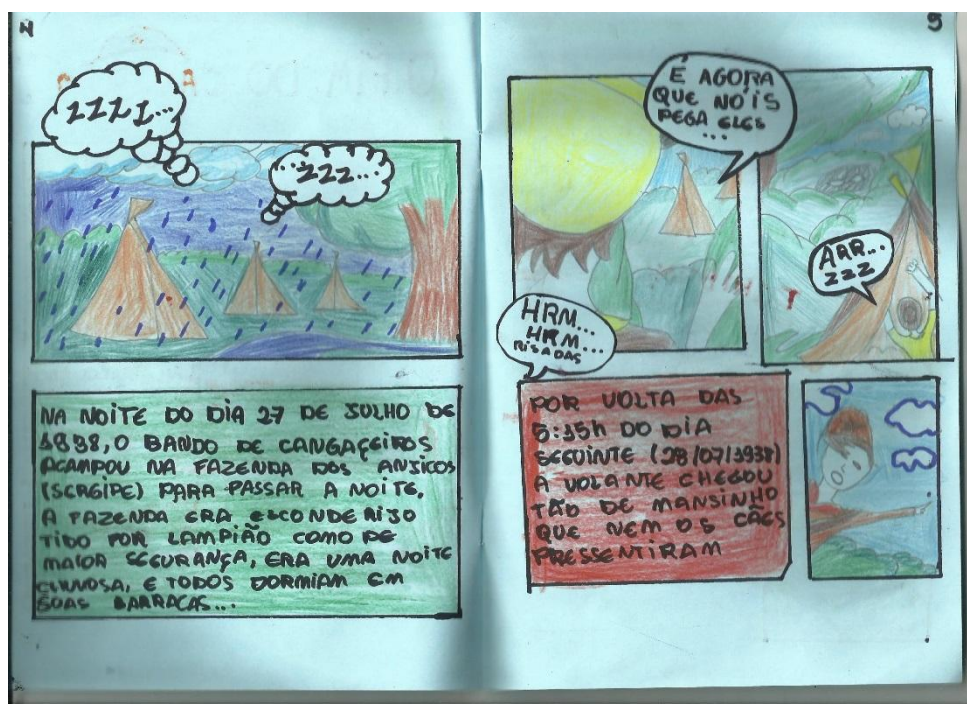
O trabalho sobre tráfico de escravos foi realizado no ano de 2010 com turmas do sétimo ano do ensino fundamental. Nesse caso, o “gatilho” utilizado para suscitar o tema foi o poema “Navio Negreiro”, de Castro Alves, mais precisamente o trecho V, que inicia-se de forma muito forte: “Senhor Deus dos desgraçados!/ Dizei-me vós, Senhor Deus!/ Se é loucura... se é verdade/ Tanto horror perante os céus?!”. O poema segue apresentando os horrores da escravidão fazendo um contraponto a vida do africano antes de ser capturado e escravizado, a liberdade de outrora é sempre evocada em oposição à dor de ser prisioneiro.

A partir da leitura coletiva do poema, acompanhada da pesquisa dos vocábulos desconhecidos dos alunos, iniciou-se um debate sobre escravidão, o tema foi exposto tendo como fio condutor os questionamentos a partir do poema. Após intensa exploração do texto, e finalmente, após muitas leituras coletivas, uma leitura dramatizada feita pela professora, a atividade foi proposta: os alunos deveriam escolher um trecho do poema e transformá-lo em história em quadrinhos. Observemos a seguir uma das produções dos alunos:



No desenho observamos um tumbeiro (como eram chamados os navios negreiros), onde observamos claramente três figuras no convés, e uma sendo arremessada ao mar. A aluna fez uso do seguinte trecho do poema: “Hoje... o porão negro, fundo,/ Infecto, apertado, imundo,/ Tendo a peste por jaguar.../ E o sono sempre cortado/ Pelo arranco de um finado,/ E o baque de um corpo ao mar...”. Ponhamos um pouco mais de atenção ao detalhe presente no casco do navio, onde a aluna fez um recorte para mostrar como os porões vinham abarrotados de africanos escravizados, e que, para muitos, a viagem forçada nem chegaria a ser concluída, pois devido às péssimas condições de viagem muitos não resistiam, e seus corpos eram jogados no oceano. Verificamos que a aluna conseguiu captar no poema, e transmitir em seu desenho, todas as agruras envolvidas na travessia desde a África até o Brasil, onde os africanos escravizados eram vendidos.

No ano de 2014, os alunos do nono ano abordaram o tema Cangaço. Nesse caso, o interesse na confecção de quadrinhos sobre essa temática partiu da própria turma, o que nos leva a acreditar no potencial criativo e no estímulo à iniciativa dos alunos que os quadrinhos proporcionam. Após a escolha do tema foi iniciado um trabalho de investigação sobre o tema por parte dos alunos, pesquisando na *internet* eles descobriram vídeos, imagens e textos sobre o tema. Os resultados das pesquisas eram compartilhados em sala, de forma a estimular o diálogo e intercâmbio de informações. Após isso, deu-se a confecção dos quadrinhos, como podemos conferir no exemplo a seguir:



As páginas apresentadas compõem uma história de cinco páginas, ao longo das quais o aluno apresenta o cerco à Lampião e seu bando, que resultou na morte de todos. Percebemos na produção apresentada o uso de elementos próprios da linguagem dos quadrinhos, pois percebe-se o desenvolvimento de uma cena narrativa, o uso de onomatopeias, e as caixas de diálogo que, neste caso, exercem a função de narrador. O aluno fez uso da pesquisa de dados históricos na composição do seu quadrinhos, como a data do cerco a Lampião, assim como a expressão volante, que se refere ao grupo que caçava cangaceiros. Além dos dados obtidos através de pesquisa, percebemos que o aluno exercitou sua liberdade poética na narrativa, no quadro recordatório da segunda página ele escreveu “a volante chegou tão de mansinho que nem os cães pressentiram”, numa clara referência à surpresa com a qual foram assaltados Lampião e seu bando.

Uma curiosidade sobre a experiência ainda com esse tema diz respeito ao enfoque que os alunos escolheram. Percebemos que, em sua grande maioria, os meninos escolheram o cerco à Lampião ou outros feitos do bando em que as cenas de ação são exploradas largamente. Em contrapartida, a maioria das meninas escolheu falar da relação entre Lampião e Maria Bonita. Essa divisão na escolha da abordagem do tema oferece espaço a algumas reflexões sobre gênero, porém, tal discussão pede um estudo próprio, cabendo aqui apenas uma citação ao mesmo, a título de curiosidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como afirmou o quadrinista Will Eisner na abertura de sua obra *No coração da tempestade*: os quadrinhos saíram do gueto. O uso de histórias em quadrinhos na sala de aula é uma realidade que vem se apresentando com cada vez mais frequência, a ideia de que eles nada tem a oferecer aos alunos é equivocada e ultrapassada.

O ingresso de tal linguagem, agora, pela porta da frente das escolas abre um leque de possibilidades aos profissionais da educação. Interessados em diversificar suas aulas, a procura por abordagens que utilizam histórias em quadrinhos tem aumentado, e, junto com a procura, as dúvidas.

Diante dessa realidade, faz-se necessário esclarecer alguns pontos em relação ao uso dessa linguagem na prática docente. Primeiro, os quadrinhos não devem ser vistos como leituras “tampão”, como algo a se fazer quando terminou a tarefa para preencher o ócio na sala. Eles também não podem ser vistos como atividade menor, logo, o professor deve abolir a expressão “vamos fazer desenhinhos” do seu vocabulário, é preciso tratá-los com a seriedade que uma atividade escolar pede, pois qual respeito a mesma terá se o próprio professor começar a diminuí-la? E por último, mas o mais importante antes de começar qualquer trabalho com quadrinhos, o professor precisa alfabetizar-se nessa linguagem, e isso se faz lendo quadrinhos. Do contrário, corre o risco de cair nos dois erros aqui citados.

Os quadrinhos são uma linguagem rica, apresentam possibilidades tanto para trabalhos de interpretação do texto em si quanto, como foi apresentado neste estudo, para a ação do aluno no processo de construção do conhecimento. Eles também oferecem espaço para o diálogo com outras disciplinas, de forma a propiciar a aplicação de projetos interdisciplinares. São um caminho (e um convite) aberto ao professor que deseja inovar, a si mesmo e a sua prática e, assim, oferecer aos alunos os instrumentos para que eles se tornem agentes ativos do seu próprio conhecimento.

BIBLIOGRAFIA

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2014.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural*. Entre práticas e representações. São Paulo: Difel, 1990.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011

MODENESI, Thiago. BRAGA JR, Amaro (orgs). *Quadrinhos & Educação. Relatos de experiências e análises de publicações v. 1*. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015.

MODENESI, Thiago. BRAGA JR, Amaro (orgs). *Quadrinhos & Educação. Procedimentos didáticos v. 2*. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015.

MOURA, Gerson. *Tio Sam chega ao Brasil: a penetração cultural americana*. São Paulo, Brasiliense, 1985.

MOYA, Álvaro de. OLIVEIRA, Reinaldo de. História (dos quadrinhos) no Brasil In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970.

PAIVA, Fábio da Silva. As Histórias em Quadrinhos e a Educação. In: MODENESI, Thiago Vasconcellos; PAIVA, Fábio da Silva (Orgs.). *Quadrinhos e educação em cinco pontos de vista*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Semiótica visual: os percursos do olhar*. São Paulo: Contexto, 2014.

RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2012.

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

SANTOS NETO, Elydio dos. SILVA, Marta Regina da (orgs). *Histórias em quadrinhos e práticas educativas, vol. 2: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

SILVA JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos (1933-1964)*. São Paulo, Companhia da Letras, 2004.