



NOSSAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) COMO ARTEFATOS DE ENSINO INTERDISCIPLINAR

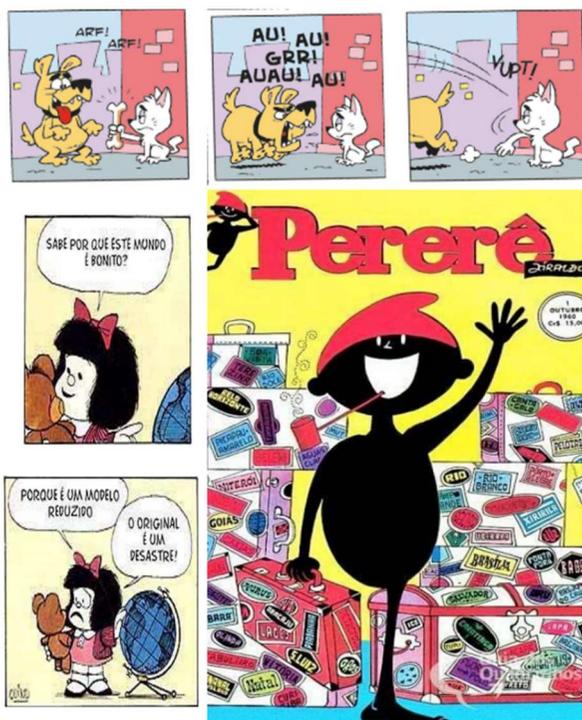
PAULO AUGUSTO TAMANINI
JONATHAN DIÓGENES COSTA
MARIA DO SOCORRO SOUZA



**DOSSIÊ HISTÓRIA EM QUADRINHOS LATINO
AMERICANAS: A HISTÓRIA
CONTEMPORÂNEA NA CULTURA DAS
MASSAS**

**EDIÇÃO DE JUN. 2022 V. 16 N.30
ORGANIZADORES: PROFA. DRA. TALITA
SAUER MEDEIROS (UFGD)
PROF. DR. ROGÉRIO IVANO (UEL)**





NOSSAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) COMO

ARTEFATOS DE ENSINO INTERDISCIPLINAR

OUR COMIC STORIES AS ARTIFACTS OF INTERDISCIPLINARY

TEACHING

Jonathan Diógenes Costa ¹
Paulo Augusto Tamanini ²
Maria do Socorro Souza ³

¹ Mestre em Ensino - UFERSA, Mossoró-RN. Professor de História – Governo do Estado do RN. E-mail: jonathandiogenes@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8183-7413>.

² Pós-Doutor em História - UFPR. Bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), Curitiba-PR. Professor Orientador do Programa de Pós-Graduação em Ensino, UFERSA, Mossoró-RN. E-mail: professor@tamanini.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6963-2952>.

³ Doutoranda em Educação – Instituto de Educação/Universidade de Lisboa - Portugal. Professora-formadora do Núcleo de Tecnologia Educacional (NTM) - Prefeitura de Mossoró/RN. E-mail: socsouza@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2373-6101>.



Resumo: Este artigo tem como objetivo refletir sobre as Histórias em Quadrinhos (HQs) elaboradas no Brasil como uma modalidade de linguagem apropriada para a pesquisa e o ensino em sua vertente interdisciplinar. Para tanto, o texto está estruturado em três tópicos norteadores: o primeiro apresenta as HQs como modalidade de linguagem capaz de comunicar por meio da união de textos e imagens; o segundo busca apresentar a gênese e historicidade das HQs no Brasil; e, por fim, o terceiro aborda a aplicabilidade e desafios desse recurso na sala de aula como ferramenta didático-pedagógica. Como resultado, é possível inferir que as HQs não são apenas ferramentas lúdicas ou de entretenimento. Por certo, têm se apresentado como um meio promissor de ensino interdisciplinar para os alunos com elas familiarizados e que diariamente são atraídos por um forte apelo dos conteúdos visuais.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos e linguagem; Ensino interdisciplinar; HQs e Sala de aula; Artefatos didáticos.

Abstract: This article aims to reflect on comics produced in Brazil as a language modality appropriate for research and teaching in its interdisciplinary aspect. To this end, the text is structured around three guiding topics: the first presents comics as a language modality capable of communicating



through the union of texts and images; the second seeks to present the genesis and historicity of comics in Brazil; and, finally, the third addresses the applicability and challenges of this resource in the classroom as a didactic-pedagogical tool. As a result, it is possible to infer that comics are not just recreational or entertainment tools. Certainly, they have been presented as a promising means of interdisciplinary teaching for students who are familiar with them and who are daily attracted by the strong appeal of visual content.

Keywords: Comics and language; Interdisciplinary teaching; Comics and classroom; Didactic artifacts.



HQs como modalidade de linguagem via união de textos e imagens

A cultura visual é uma expressão de linguagem dinâmica e que facilmente interage com outras formas de comunicação entre homens e mulheres. Isto significa que a cultura visual se desenvolve pela dialogia com outras linguagens. Nessa nova forma de interação, a imagem tornou-se





o elemento considerado predominante porque aguça e impacta a percepção de modo mais intenso. É imperativo afirmar que a predominância das informações que advêm dos meios de comunicação, as que se servem das imagens, têm uma resposta mais ágil e dinâmica. Logo, vive-se o imperativo das imagens: há “imagens para deleitar, entreter, vender, com mensagens sobre o que devemos vestir, comer, aparentar, pensar” (SARDELICH, 2006, p. 203).

As HQs como são conhecidas hoje, só vieram a ganhar a conotação que lhes é característica com associação de 167 imagens e símbolos gráficos aos textos, de maneira sequenciada e no formato impresso, a partir do crescimento da imprensa tipográfica americana.

Conforme relata Moya (1977), as Histórias em Quadrinhos foram inicialmente pensadas como anexos ou suplementos dominicais do jornal para só então passarem por várias evoluções técnicas, e de lá para cá, sofreram várias mudanças e influências que as transformaram de maneira significativa nesta fonte fascinante que é hoje. Tão fascinante que, por sua vez, o alunado consegue assimilar com riqueza de detalhes a mensagem transmitida por este meio, muito próximo daquilo que eles imaginaram.

As HQs representam uma mídia de grande aceitação popular. Transmitem conceitos, modos de vida, visões de



mundo e até informações científicas. Trazem também temáticas facilmente compreendidas pelos estudantes. Utilizá-las na perspectiva do ensino possibilita alguns indicadores de aprendizagem, quais sejam: identificação, descrição, contextualização e interpretação – fundamentais para a construção de um senso crítico, permitindo ao educando compreender os diversos elementos que a imagem apresenta.

Outro ponto a ser considerado consiste no fato de que a produção das HQs é facilmente associada à ludicidade, constituindo um desafio prazeroso e que requer poucos recursos. Por tais razões, as HQs viabilizam e dão suporte a novas modalidades pedagógicas, podendo ser aproveitadas em diversas aulas de maneira interdisciplinar e transdisciplinar, fazendo com que o aprendizado se torne mais reflexivo e motivador nos espaços escolares. Assim, as HQs devem ser entendidas como um meio de comunicação que reflete a cultura e a sociedade em que estão inseridas. Elas agregam sentidos à reflexão.

Abordar as HQs na perspectiva da iconografia é ir um pouco além do lúdico; é refletir e aguçar o senso crítico, potencializar a observação e a percepção, é reconhecer os simbolismos, as técnicas artísticas, as ideologias, as linguagens (visuais/ escritas) e os contextos.





Trabalhar a interdisciplinaridade nesta perspectiva não é um modismo, mas sim um confronto direto e constante aos desafios que exigem um repensar das práticas docentes e a compreensão da sua concepção. É desenvolver uma visão articulada e integrada do agir humano em determinado tempo e que repercute em diversos segmentos dos grupos organizados: igreja, associações, coletividades, grupos étnicos, escola etc. Tal repercussão integra também os conteúdos das diferentes disciplinas em outras áreas do conhecimento, tal como propõem os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). A este respeito,

169 Fazenda ressalta que:

A tentativa de formular um novo discurso sobre o homem é de todo válida, desde que a consciência pedagógica esteja suficientemente esclarecida sobre as implicações dessa mudança, as limitações a serem superadas e o ônus de trabalho e envolvimento que a interdisciplinaridade impõe (FAZENDA, 1999, p. 35).

Entretanto, faz-se uma ressalva quanto ao perigo de que as práticas interdisciplinares firmem práticas vazias, sem aprofundamentos quanto as reais, profundas e efetivas integrações de saberes. Essa interdisciplinaridade dita vazia é a



que mais tem sido criticada na prática educacional porque se observa uma mecânica e suave troca sem a devida compreensão dialógica entre as especificidades. Troca de saberes significa, portanto, um movimento de ida e vinda, de construção, desconstrução e de reconstrução do conhecimento, entre o novo e o velho, sem incorrer no risco de se perder uma das coisas que é tão cara à pesquisa: as vozes daqueles que ficaram pelo caminho – os excluídos, os esquecidos, os silenciados.

Pensar qual o método mais apropriado para se trabalhar as HQs como fonte de pesquisa e Ensino é, antes de tudo, percebê-las como um documento. No caso particular das HQs, os historiadores se deparam com a necessidade de se pensar uma metodologia específica para utilizá-las na medida em que são empregadas enquanto fontes explicativas, calcadas em leituras sobre a realidade. Em decorrência disso, tem-se também uma percepção mais precisa sobre a metodologia de Ensino de História quando do uso das imagens em uma aula.

O debate em torno das HQs e sua utilização no Ensino vem sendo defendido e ampliado por vários pesquisadores das áreas de Ciências Humanas. Dentre eles, destaca-se Luyten, pesquisadora da Linguagem dos Quadrinhos no Brasil: “Em todas as áreas temos, portanto, a possibilidades de encontrar os quadrinhos. O que importa, porém, é de onde vêm essas





histórias e quem as escreve, pois elas são excelentes veículos de mensagens ideológicas e de crítica social” (LUYTEN, 1993, p. 7).

É preciso compreender as HQs enquanto uma linguagem híbrida, que mescla imagem e texto de maneira sequencial, conjuga elementos necessários à formação de um discurso coerente para quem as utiliza, pois traz em seu íntimo “possibilidades de uma nova forma de expressão estética fortalecida e secundada pela imagética que acompanha o texto” (LIMA, 2011, p. 3). No tocante a isso, Nildo Viana em sua obra “o que os quadrinhos dizem?”, afirma:

Uma das grandes questões dos quadrinhos está nas mensagens que eles repassam. As HQs, desde o seu nascimento, são uma forma de comunicação e, portanto, uma forma de enviar mensagem. Por meio das imagens desenhadas, das palavras e diálogos, da representação pictórica, os quadrinhos manifestam valores, sentimentos, concepções, etc. Neste processo, o papel proeminente dos quadrinhos é repassar as ideias e valores dominantes (VIANA, 2010, p. 2).

A opinião de ambos os autores nos permite pressupor que os quadrinhos, enquanto fontes para o estudo da História,



estão permeados, implícita ou explicitamente, de ideias, valores, práticas e ideologias do mundo vivido do autor e compartilhado pelos grupos que os ressignificam. Dessa perspectiva, cabe destacar a importância da leitura e problematização dos quadrinhos a partir de sua natureza, já que nem todas as HQs tratam diretamente de acontecimentos históricos e são apenas produtos para um tipo de consumidor de entretenimento.

Por essas razões, as HQs devem antes de tudo ser catalogadas como material didático ou não, para depois serem analisadas em suas construções conteudistas, conforme seu alcance e potencial de expressão. Elas não são um mero conjunto imagético que sempre servirá para o ensino, conforme se percebe no trecho abaixo:

É chegado o momento em que podemos admitir, com certa segurança, que estas fascinantes peças culturais podem servir na formação do conhecimento histórico, trabalhando com a ideia de agenciamento/subjetividade, tanto como fontes, ou como ferramentas pedagógicas (LIMA, 2011, p. 5).

Por isso, ao se analisar as HQs, deve-se verificar seu propósito e função. Entendendo “o contexto em que foram





construídas, se entenderá o conjunto de seus signos, símbolos, normas, códigos, expectativas” (ROMANI, 2016, p. 5). Desse modo, se a HQ, enquanto fonte historiográfica, privilegia pesquisadores que estejam interessados no passado, dependendo de sua proposta editorial, falará para outros públicos que estão mais interessados em seu presente e futuro do que naquilo que já se foi. Portanto, neste caso, não servem, como fonte historiográfica.

Mesmo em uma sociedade contemporânea guiada pelas imagens, pouco se discute a necessidade de uma alfabetização visual e a urgência de capacitar os sujeitos à

173

leitura e interpretação dos códigos visuais. Importante também salientar que quando se trabalha com a análise de uma imagem, alguns procedimentos metodológicos são necessários para captar o máximo de informações que as imagens podem conter. Dessa forma, a imagem se constituirá em uma autêntica fonte de informação, de pesquisa e de conhecimento, a partir da qual o aluno pode perceber e extrair diferenças e semelhanças entre épocas, culturas e lugares distintos.

As questões suscitadas pelos métodos pedagógicos e historiográficos, quanto ao uso e aplicabilidade de imagens no Ensino, possibilitam a interpretação da História em suas particularidades e detalhes. As fontes imagéticas podem,



também, colaborar para observar o imaginário popular sobre o passado, através de linguagens diferenciadas onde se captam o ficcional, as crenças e descrenças, a fé instituída e a considerada marginal.

A utilização de linguagens diferenciadas pode levar o aluno a um processo de aprendizagem mais interativo, prazeroso, que tenha significado, que lhe dê condições de se posicionar criticamente frente às questões e problemas que a sociedade lhe traz. Enfim, trabalhar os registros iconográficos na história ensinada é um caminho para a compreensão da própria História como área de conhecimento distinto.

Diante dessa nova abordagem metodológica, a imagem desponta como possibilidade de fonte para a escrita da História e para o seu Ensino. Então, no universo da cultura visual, constata-se que o gênero das Histórias em Quadrinhos (HQs) representa uma fonte significativamente expressiva na tessitura do conhecimento histórico e, enquanto recurso didático e expoente da cultura visual, torna-se mediadora de conhecimentos formais.



Observando as transformações das HQS ao longo dos anos





Não há uma data historicamente precisa para o nascimento das HQs, uma vez que até pesquisadores e historiadores divergem sobre suas origens. Seria inapropriado estabelecer uma data ou creditar a algum autor a façanha de ter criado a primeira HQ. Eisner (2010) e McCloud (2005) admitem que elas já eram ensaiadas nas paredes das cavernas pré-históricas ou nos hieróglifos egípcios. Contudo, ainda que houvesse a tentativa de representar, narrar, fatos do cotidiano por meio de imagens pictóricas de maneira sequencial, “ainda não se configurava uma ‘linguagem escrita’ para a constituição de narrativas” (NUNES, 2015, p. 2).

As HQs, como são conhecidas hoje no formato impresso, surgiram com o crescimento da imprensa tipográfica americana. Conforme relata Moya (1977), as HQs foram inicialmente pensadas para serem anexos ou suplementos dominicais do jornal *New York World*, de 1895. Posteriormente, o suplemento semanal tornou-se tiras diárias, alterando as perspectivas de leituras sobre as imagens que dialogavam com textos escritos para noticiar fatos. Desta forma, as HQs passavam “a narrar sequencialmente histórias inteiras através de imagens e frases inseridas em elementos gráficos, conforme os moldes editoriais de cada periódico” (NUNES, 2015, p. 3).



Eisner (2010) constata que a utilização das imagens em quadrinhos, em suas diversas formas de representação, traz uma estreita relação entre temas que são muito caros à História, o que fez com que fossem também percebidas como uma forma de linguagem. Isso porque, quando se examina uma obra em quadrinhos, a disposição de seus elementos específicos assume características de locução. O elemento textual ao se apresentar sob aspecto visual se institui em um elemento verbal. E assim como as palavras encadeadas compõem frases lógicas, as imagens nas HQs obedecem a uma sequência coerente e que resulta no entendimento da narrativa. Há assim, uma narrativa que é ao mesmo tempo verbal e visual, componentes plurais que falam de um passado.

De 1900 a 1920, predominou o quadrinho estilizado e as HQs eram essencialmente de cunho humorístico. Novos elementos apareceram na composição de diálogos e cenários no Pós-Guerra, quando se inaugurava dois tipos de História em Quadrinhos: a humorística e a intelectual. Essas duas tendências abriram margem para a adição de mais elementos na composição das HQs, em que os mobiliários, as vestimentas e os costumes das personagens eram destacados.

Com isso, os anos de 1930, considerados a “idade áurea” das HQs, a despeito da crise econômica vivida no mundo, trouxeram à luz também as histórias do gênero policial, ficção





científica, guerra de cavalaria, faroeste etc. As narrativas eram inspiradas no movimento artístico neoclassicista¹ e havia destaque para o desenho em preto e branco; era o tempo do surgimento de “Flash Gordon”, de Alex Raymond, do “Super-Homem” (1938), de Joe Shuster e Jerry Siegel², e do “Batman” (1939), de Bob Kane.



As nossas HQs: surgimento e dinamismo no Brasil

177

No Brasil, apareceram as primeiras publicações dedicadas aos quadrinhos em 1934: “o Suplemento Infantil, depois o Globo Juvenil e Mirim (1937) e o Gibi (1939), cujo título se transformaria em sinônimo de revista em quadrinhos” (XAVIER, 2017, p. 5). Até então, o Brasil não tinha a tradição de publicar HQs. Foi graças à viagem de Adolfo Aizen (editor da

¹ Inspirado nos ideais e modelos do classicismo greco-romano, mas também do renascimento e do espírito crítico do iluminismo, visava à restauração das formas: severa disciplina estética e rigor acadêmico. Explicando os corpos esculturais dos personagens e as técnicas de desenho refinadas.

² Dizem que Jerry Siegel, o roteirista, e Joe Shuster, o desenhista, foram enganados por editores, tendo vendido sua criação milionária por míseros dólares. Tornando-se mais algumas vítimas da “Grande Depressão de 29”. <https://histericahistoria.blogspot.com/2017/08/entre-superman-e-batman-uma-analise-dos.html>.



EBAL) aos Estados Unidos, em 1933, que teve início a forma editorial de entretenimento até os dias atuais. Contudo, vale ressaltar que o Brasil é, de alguma forma, pioneiro na narrativa gráfica, dado os trabalhos de Ângelo Agostini (1843-1910). A imprensa brasileira sempre absorveu de maneira inteligente as charges e caricaturas, e Agostini soube adequar a narrativa gráfica neste universo de críticas sociais e políticas. Considerando o seu envolvimento posterior com “*As aventuras de Nhô Quim* (1869), *As aventuras de Zé Caipora* (1883) e a revista *O Tico-Tico* (1905)” (PESSOA, 2006, p. 10), pode-se salientar que Agostini estava consciente da sua importância na introdução das histórias em quadrinhos no país.

A grande divulgação das HQs se deu, no entanto, com os suplementos juvenis. Adolfo Aizen, após uma estada nos Estados Unidos, percebeu a febre dos suplementos juvenis recheados de *comics* e resolveu implementar este tipo de mídia nos jornais brasileiros. Vale salientar que os *comics* eram muito diferentes das HQs que Aizen havia publicado em *O Malho* e na própria *O Tico-Tico*. Os *comics* eram voltados mais para um público juvenil, enquanto as HQs tinham como alvo o público infantil.

O jornalista Gonçalo Júnior expressa um importante comentário sobre esse evento, que marca um divisor de águas entre o público brasileiro e as histórias em quadrinhos:





Os leitores depararam, pela primeira vez, com os quadrinhos que eram grandes sucessos naquele momento: Buck Rogers, Agente Secreto X- 9, Flash Gordon (que fez a sua estreia em grande estilo, em cores, em duas páginas centrais, dois meses depois do lançamento no país de origem) e Jim das Selvas. Nos anos seguintes, Aizen traria Mandrake, Brucutu, Príncipe Valente, Tarzan, Brinck Bradford, Pinduca, Rei da Polícia Montada e até mesmo histórias inéditas de Walt Disney, que começava a chamar a atenção pelo perfeccionismo em cinema de animação. (JÚNIOR, 2004, p. 31).

Em seu livro *A Guerra dos Gibis*, de 2004, Gonçalo Júnior tece um comentário sobre as vendas de histórias em quadrinhos no período entre 1933 e 1964:

[...] Vinte e seis anos depois do lançamento do Suplemento Infantil, as Histórias em Quadrinhos eram um fenômeno de comunicação em massa incorporado ao cotidiano urbano brasileiro. Pelo menos duas gerações consumiram os gibis de Adolfo Aizen

JONATHAN DIÓGENES COSTA
PAULO AUGUSTO TAMANINI E MARIA DO SOCORRO SOUZA



e Roberto Marinho no decorrer desse período. De acordo com números dos principais editores, só entre Rio e São Paulo, cerca de 150 revistas em quadrinhos circulavam todo mês, distribuídas pelas cinco empresas editoriais consideradas mais importantes: Ebal, RGE, o Cruzeiro, Abril e La Selva. O volume mensal de exemplares vendidos, incluindo edições especiais, extras e reedições, ultrapassava 15 milhões por mês – 180 milhões por ano (JÚNIOR, 2004, p. 324).

Esse primeiro período de publicações e vendas de histórias em quadrinhos teve dois extremos na formação da Arte Sequencial no país: se por um lado os suplementos propiciaram o acesso e a consolidação dessa nova arte perante o público brasileiro, em contrapartida, o baixo custo na publicação dos *comics* resultou na falta de investimento na produção intelectual. Ou seja, faltavam no mercado HQs com uma melhor qualidade de conteúdo nacional. Os suplementos publicavam, em sua grande maioria, material oriundo dos sindicatos americanos.

Esse olhar sobre os quadrinhos se tornou mais simpático e as HQs também evoluíram. Mesmo sendo considerado apenas o produto ou o formato que mais dissemina



NOSSAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) COMO ARTEFATOS DE ENSINO
INTERDISCIPLINAR



a linguagem dos quadrinhos (ou seja, as revistas periódicas ou gibis), há de se constatar o avanço gráfico e temático, apresentando tramas mais bem elaborados e uma maior exploração dos aspectos artísticos, além de seu refinamento. O próprio desenvolvimento e sofisticação do meio, bem como sua participação no ambiente de convergência das mídias, exigiram a presença de artistas mais talentosos, capazes de responder à altura das demandas complexas da indústria como das exigências de um consumidor mais integrado às mídias e atualizado sobre as produções, os autores, os personagens e o desenvolvimento temático dos quadrinhos.

O movimento jovem da contracultura, de 1960, contestava os valores tradicionais e promovia uma verdadeira “revolução de costumes”. Assim, os quadrinhos se libertaram de alguns estigmas, sob a influência do movimento *underground*, explorando temas até então considerados “tabus”. Com isso, apareceram as heroínas, como reflexo dos movimentos feministas. Na Argentina, Quino criou sua famosa personagem “Mafalda”³ em 1964.

³ Foi uma tirinha escrita e desenhada pelo cartunista argentino Quino. As histórias apresentam uma menina de seis anos (Mafalda), mas que tem uma visão muito crítica e à frente de sua idade. Vive preocupada com a Humanidade e a paz mundial, questionando tudo sobre o estado atual do mundo. Suas tirinhas apareceram de 1964 a 1973, usufruindo de uma altíssima popularidade na América Latina e na Europa.



FIGURA 01 - MAFALDA, DE QUINO.



FONTE: UNIVERSO DOS LEITORES (2018).

Voltando-se ao Brasil de 1960, a linha editorial que a EBAL impôs para as produções nacionais se mostrou tênue ao longo do tempo. Na época em que foram criadas as *Edições Maravilhosas*, juntamente a outras publicações de cunho educacional e até religioso, como *a Série Sagrada*, as revistas mal conseguiam cobrir os próprios custos, o que era amenizado pela venda e publicações das *comics* e pelo subsídio no preço do papel que o governo federal oferecia às editoras. O ponto é que “a ideia de gerar material nacional não era para criar um público leitor, mas para mostrar que os quadrinhos podem servir para informar e educar o leitor” (PESSOA, 2006, p. 19), sendo que





Aizen e os editores da época se enganaram na forma de encarar os quadrinhos nacionais.

Nos Estados Unidos e países da Europa, o autor de quadrinhos sempre esteve ligado ao processo de produção das HQs, criando personagens, histórias e narrativas próprias para este fim. No Brasil se formaram grandes desenhistas, mas nem sempre grandes quadrinistas. Por isso, adaptar uma história literária, nem sempre resultou em um produto de qualidade. Somados às dificuldades de formação, os preconceitos por conta das editoras e os engessamentos editoriais propiciaram

183 adaptações medíocres e incapazes de cativar leitores.

Por falta de investimentos na criação e a profissionalização de autores para os quadrinhos, o sucesso que as HQs tiveram em outros países não se repetiu no Brasil. E o investimento apenas em letristas e desenhistas para maquiagem as histórias originais americanas, resultaram no panorama atual das HQs, em que observa uma série de publicações de revistas de origem estrangeira nas bancas e praticamente nenhum lançamento de revista nacional.

O fato curioso é que o investimento, a longo prazo, em produções nacionais geraria lucros duradouros e muito acima dos obtidos na mera importação de material. A prova é que todas as editoras citadas por Gonçalo Júnior que vendiam milhões de HQs, a maioria delas hoje não existe mais no ramo,



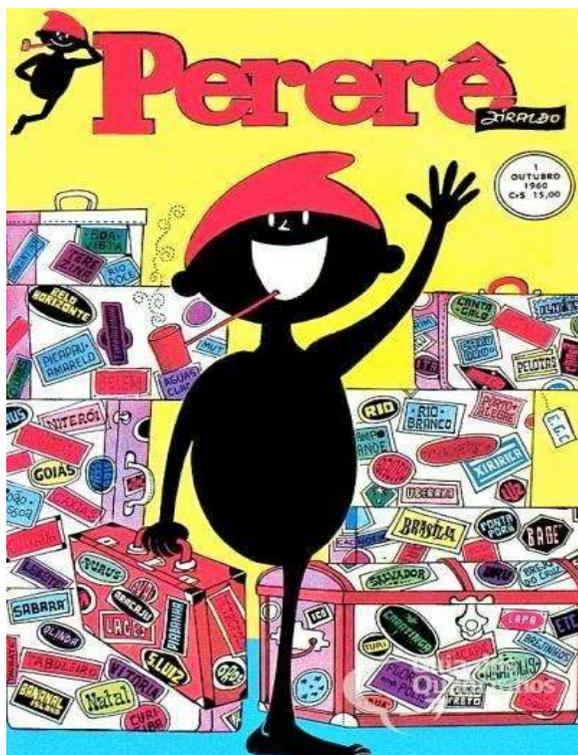
enquanto os projetos de autores nacionais que tiveram investimento, insistência e trabalho, se mantêm vivos até hoje. Um exemplo é o Maurício de Souza que, em 1959, criou uma série de tiras em quadrinhos de um cãozinho e seu dono, “Bidu e Franjinha”, publicadas na Folha da Manhã, atual Folha de São Paulo.

Outro artista que fez muito sucesso no Brasil, contrariando a escassez de produção e publicação nacional é o Ziraldo Alves Pinto. Em 1960, *O Pererê* foi a primeira revista totalmente feita no Brasil. Também foi a pioneira na crítica positiva das histórias em quadrinhos. Segundo Júnior: “críticos de quadrinhos e intelectuais a saudaram como um exemplo sadio de brasilidade e de vida inteligente nos quadrinhos, que deveria ser copiado por todos os editores” (JÚNIOR, 2004, p. 327).





FIGURA 02 - CAPA DA REVISTA PERERÊ.



FONTE: UNIVERSO HQS.

Os personagens criados pelo cartunista Ziraldo, que estrearam nos gibis em 1960, na extinta editora *O Cruzeiro*, conquistaram leitores de todas as idades com histórias bem brasileiras, mostrando virtudes e problemas sociais do país. Nelas, eram abordados temas referentes às raças, culturas e



figuras do folclore tupiniquim, não deixando de lado as paixões nacionais, como o futebol e o samba.

Na década de 1970, as HQs começaram a ser julgadas sob o ponto de vista estético e passaram a ser consideradas “a grande manifestação artística do nosso século” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1984, p. 13). No Brasil, Maurício de Sousa lançou a revista “Mônica” (1970), tornando-se, posteriormente, “o campeão em vendas e maior nome da indústria de quadrinhos nacionais” (ROSA, 2014, p. 47). Além disso, no contexto da Ditadura Militar, “sugiram importantes quadrinistas, como Henfil, Luiz Gê, Laerte e os irmãos Caruso” (XAVIER, 2017, p. 6).

Na mesma época, Fayga Ostrower difundiu os trabalhos de Rudolf Arnheim no Brasil, quando expôs as relações entre os aspectos formais e expressivos das imagens. Em outros termos, a autora defendia a ideia de que a imagem se constituía na percepção, já que toda experiência estética de produção ou recepção supõe um processo perceptivo. Outra autora, Donis Dondis, introduziu o conceito de “alfabetismo visual” em 1973 e, seu livro *A Primer of Visual Literacy*, propôs um sistema básico para a aprendizagem, “identificação, criação e compreensão de mensagens visuais acessíveis a todas as pessoas, e não somente aqueles considerados especialistas na imagem” (SARDELICH, 2006, p. 4).



Não foram só os *comics* que tiveram influência sobre os quadrinistas brasileiros, o mangá surgido timidamente nas décadas de 1970 e 1980 influenciou muitos desenhistas que ingressaram mais tarde nos Estúdios Disney e Maurício de Souza. A maior representante na criação de mangás brasileiros – editora Edrel – publicou entre 1970 e 1980 trabalhos com influência oriental. A *Grafipar* também lançou mangás e uma nova safra de autores para o mercado. Após o fechamento das duas editoras, o mangá só voltaria a ser pensado e produzido por artistas brasileiros na década de 90, com Marcelo Cassaro, Érika Awano, Alexandre Nagado, Eduardo Francisco e Mozart Couto.

Após o ano 2000, cresceu o grande número de adaptações de personagens dos quadrinhos para o cinema. Com o advento das modernas tecnologias de computação gráfica, foi possível reproduzir, com maior realismo, as façanhas dos super-heróis nas telonas. No Brasil, incentivadas por programas governamentais de apoio à leitura, várias editoras começaram a publicar grandes clássicos da Literatura no formato de HQs, como as Editoras Nemo e Autêntica.

Como constatado nessa retrospectiva, a evolução dos quadrinhos, a partir das suas primeiras publicações nos suplementos dos jornais e suas novas conotações adquiridas, (enquadramento, formato impresso, tiragens em revistas, novas



histórias, novas abordagens, além do entrelaçamento entre o “visual” e o “verbal” de maneira “sequenciada”), atingiu o público das mais variadas faixas etárias, no Brasil e no mundo. Num lento processo, os quadrinhos foram conquistando seu espaço e o preconceito em relação à sua aquisição foi diminuindo. As HQs de renegadas passaram a ser consideradas como a Literatura e o Cinema, ou seja, uma forma de arte.



Cultura visual e o uso do gênero Histórias em Quadrinhos (HQS) na sala de aula

Atualmente, o crescente interesse pelo visual tem levado historiadores, antropólogos, sociólogos e educadores a discutir sobre a presença massiva das imagens e a decorrente necessidade de uma alfabetização visual. Letrar-se e ser capaz da leitura de imagens é investir em uma formação complementar, em uma capacitação que demanda tempo e muito trabalho. Como não há acesso fácil para o aprimoramento desse tipo de formação, interpretar imagem se confunde com os achismos e os subjetivismos exacerbados, sem utilidade ou serventia acadêmica. Quando todos se acham peritos em determinadas funções, não há o perito!





Enquanto a imagem é um signo que incorpora diversos outros códigos (equilíbrio, forma, figura, espaço, luz, cor, movimento, dinâmica), sua leitura demanda um conhecimento prévio para a correta hermenêutica desses códigos. Embora, a imagem, por vezes, pareça autossuficiente, quando aliada a situações históricas, exige um mínimo de formação da área de História.

As HQs não são charges. Muitas vezes, o chargista faz uso da caricatura e pode ou não usar palavras, para comunicar ou informar através da sátira, deboche, da ironia. As HQs não têm como primeira meta destorcer a realidade ou vê-la pelas lupas da sátira. Elas comunicam através de um artefato híbrido em que o verbal e a imagem se mesclam. Portanto, quando da aplicabilidade das HQs na sala de aula, o professor deverá antes ensinar os seus alunos a ver as imagens, para depois, em um segundo momento interpretar a escrita. Por certo, para saber ler, será preciso antes enxergar, ver, mas nem sempre o que pensamos enxergar, de fato é.

A esse respeito, Mirzoeff (2003) afirma que a visualização caracteriza o mundo contemporâneo. A distância entre a experiência visual na cultura e a habilidade para analisá-la é o que cria a necessidade de converter a cultura visual em um campo de estudo. Ele enfatiza que não se trata de uma história das imagens, nem depende das imagens em si



mesmas, mas sim da tendência de moldar a vida em imagens ou visualizar sua existência, pois o visual é um “lugar sempre desafiante de interação social e definição em termos de classe, gênero, identidade sexual e racial” (MIRZOEFF, 2003, p. 20).

Mirzoeff (2003) busca compreender as respostas dos indivíduos e dos grupos aos meios de comunicação visuais em uma estrutura interpretativa fluida. Ele enfatiza que a noção de cultura visual é nova, principalmente por se centrar no visual como um lugar no qual se criam e se discutem significados, entre o verbal e o não-verbal. Dessa maneira, ele se distancia das obras de arte, dos museus e do cinema para focalizar as imagens da experiência cotidiana.

Os estudos culturais tratam de compreender de que maneira os sujeitos buscam sentido no consumo da cultura de massas. A cultura visual dá prioridade à experiência cotidiana do visual, interessa-se por acontecimentos visuais nos quais os sujeitos buscam informação, significado e ou prazer conexos à mídia visual, que é como “qualquer forma de dispositivo desenhado para ser observado e ou para aumentar a visão natural” (MIRZOEFF, 2003, p. 19). Nessa perspectiva, a cultura visual carrega uma proposta bem mais ampla do que a de leitura de imagens, “pois focaliza o conhecimento tanto nos produtores dessas experiências quanto no contexto sócio-cultural em que são produzidas” (MORAZA, 2004, *apud* SARDELICH, 2006, p. 12).





Essa concepção socialmente construída tem um valor que, para Freedman (2002), mostra que a identidade de cada sujeito se reflete e se define no modo como cada um representa a si mesmo visualmente, seja no vestir até ao que se assiste na televisão. A criança ou jovem precisa tomar consciência de que as imagens e os objetos portam significados e, tomando isso como base, passe a se voltar à interpretação, procurando sugerir significados em suas próprias produções. E isso ocorre à medida que eles interagirem numa dinâmica de reflexão e argumentação a partir de suas próprias histórias de vida e experiências cotidianas. Portanto, tais situações analíticas constituem uma movimentação cultural. Levando isso em consideração, ainda para Freedman (2003), a cultura é o modo como o sujeito vive, e a cultura visual é que dá forma ao mundo do sujeito.

Dito isto, torna-se imperioso ressaltar que quando se trabalha com a análise de imagens no Ensino, fala-se em cultura visual. Os artefatos visuais pedem uma capacitação para serem corretamente arguidas, uma vez que se constituem em uma autêntica e proeminente fonte de informação, de pesquisa e de conhecimento, a partir da qual o aluno pode perceber diferenças e semelhanças entre épocas, culturas e lugares distintos.

Os textos publicados por Alexandre Barbosa (2004) e por Marjory Cristiane Palhares (2009) são considerados



importantes aportes para a discussão acerca da acuidade das HQs como ferramenta didática na sala de aula. Isso porque as HQs têm alcançado uma dimensão considerável no meio de comunicação de massa e cada vez mais os quadrinhos estão sendo “avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel” (VERGUEIRO, 2007, p. 7) que, em sua maioria, perfazem jovens em idade escolar.

Eisner, um dos mais importantes autores de HQs, para designar ou tratar as HQs, usa o termo “Arte Sequencial”. Segundo ele, os quadrinhos são “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2010, p. 9). Assim, categoriza o conjunto do quadrinho como um todo, já que se responsabiliza pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor, como igualmente a literatura, onde o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas através da palavra escrita. Na HQs, esse contexto é fruto da dicotomia verbal/imagético, no qual tanto palavras quanto desenhos são necessários ao entendimento da narrativa da história. Eisner complementa ainda: “as histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (EISNER, 2010, p. 2).





Scott McCloud, outro teórico da linguagem de quadrinhos, afirma que o termo “Arte Sequencial” poderia confundir quadrinhos com animação, por exemplo. Para ele, quadrinhos são imagens organizadas propositalmente de maneira justapostas com um determinado objetivo narrativo e “destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 7). Porém, não adianta duas imagens estarem lado a lado se o leitor não concluir o que está acontecendo nesta transição de quadros. Por conseguinte, o fenômeno chamado de conclusão, que ocorre na

193 cabeça do leitor quando ele passa o olho pela sarjeta⁴ (ou “calha”, aquele espaço vazio entre os quadros) é o que dá unidade e sentido à narrativa sugerida pelas imagens. “O autor imagina as cenas e as apresenta para o leitor, mas é o leitor quem dá movimento, voz e sons à história” (VERGUEIRO, 2018, p. 36). É preciso que o leitor decodifique as imagens e o verbal em um quadrinho, interpretando as múltiplas ideias expressas na história. De modo que nesse processo se reconheça os significados, o impacto emocional das imagens, a apropriação da linguagem para construção e consolidação dos conhecimentos, ampliando o horizonte educativo. Aqui entram as tais “habilidades interpretativas visuais e verbais” citadas

⁴ Indica decorrência de tempo nos quadrinhos.



por Eisner (2010, p. 2). Por isso, as HQs podem ser consideradas uma mídia interativa, na qual o leitor é corresponsável pelo andamento da narrativa.

As HQs são “a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas” (FRANCO, 2008, p. 25). Em vista disso, compreende-se que as HQs, além de um importante meio de comunicação, são uma manifestação artística das artes visuais. É um gênero que permite que a arte preze pelo olhar, que, por sua vez, possibilita, uma exploração deste enquanto fonte de saber. Com isso, urge citar as HQs como ferramenta útil à convocação da cultura visual bem como dos novos processos de ensino referentes a essa nova abordagem voltada para o olhar.

Uma das principais características dos quadrinhos é a narrativa visual. É também através dela que o quadrinho se apresenta como uma expressão de arte. Para um profissional criar uma história em quadrinhos, ele utiliza o desenho como uma linguagem textual. Os desenhos são organizados em sequência para melhor serem “lidos”. Ao longo da história dos quadrinhos, muitos artistas buscaram explorar as possibilidades da narrativa, o que conferiu às HQs um grande potencial criativo e comunicativo. A imagem dos quadrinhos assume o papel de linguagem, podendo ser interpretada e





adquirir sentido dentro do contexto social em que se encontra inserido.

Reforçando as ideias apresentadas, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas arte sequencial de imagens, desenhos, textos e cores que transmitem ao leitor uma história ou acontecimento, cujo objetivo principal é:

[...] a narração de fatos procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais. Todo o conjunto do quadrinho é responsável pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor. Assim como na literatura, o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas através da palavra escrita. Nas HQs, esse contexto é fruto da dicotomia verbal / não verbal, na qual tanto os desenhos quanto as palavras são necessárias ao entendimento da história[...]. (EGUTI, 2001, p. 45).

As imagens, tanto quanto as palavras, precisam ser compreendidas como carregadas de significados que estão para além do visual. Essas ideias aproximam a imagem do signo



linguístico, tornando-os semelhantes. Mas essa semelhança, que confere à imagem o status de linguagem, irá contrapor-se às possibilidades de interpretação social e histórica. Pois, como já explanado, a presença das imagens nos quadrinhos pode ser imbuída de questões ideológicas que as condicionam.

A interpretação do não verbal, assim como do verbal pressupõe a relação com a cultura, com o histórico, com a formação social do sujeito intérprete. Nesse sentido, na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: “uma icônica ou visual e outra linguística, que se relacionam, constituindo uma mensagem global” (PALHARES, 2009, p. 9). A mensagem icônica e verbal nos quadrinhos não se excluem, mas interagem entre si, combinando-se de tal forma que permitem novas possibilidades de encaminhamento e de recepção da mensagem.

A mensagem linguística transmitida pelas HQs compreende um aspecto narrativo, no qual é feita a descrição do quadro, da situação ou das ações e a forma dos diálogos entre as personagens. Este último, apresentado no estilo direto, tenta, muitas vezes, imitar a língua falada. Entretanto, as características específicas da língua falada impossibilitam uma transcrição fiel para o diálogo escrito, que irá lançar mão de diferentes recursos e procedimentos especiais, criando uma linguagem carregada de convenções, que explora com





originalidade os códigos verbais e visuais específicos inerentes a esse tipo de narrativa.

No código das HQs, os símbolos permitem uma inovação constante nos meios de expressão gráfica, ampliando a dimensão estética e informativa dos quadrinhos. O ruído neles, muitas vezes, é mais visual do que sonoro, pois os desenhistas exploram a espessura, a forma, a cor dos fonemas que os constituem a fim de conseguirem um efeito expressivo maior. Uma boa onomatopeia é de vital importância nas histórias em quadrinhos, pois atinge, juntamente com a imagem, uma grande área de significação, criando efeitos expressivos de consumo rápido e intensa comunicação.



FIGURA 03 - ONOMATOPEIAS E METÁFORAS VISUAIS, POR LENE CHAVES.



FONTE: VERGUEIRO; NETTO, 2018, P. 43.

Com relação ao código visual das HQs, notabilizam-se a imagem, o espaço, as cores e a distribuição de planos, de maneira harmônica, constituindo um todo com a mensagem. Quanto maior for a originalidade e a criatividade do desenhista na composição desses códigos, maior será a carga expressiva e comunicativa da mensagem, sem deixar de mencionar os cenários já que estes podem existir como um meio de apenas preencherem lugares vazios e dar a noção de espaço, ou podem



ir muito além: “representando o mundo através da reconstituição de lugares históricos, de edificações ou monumentos de valor simbólico, ou mesmo lugares comuns” (PALHARES, 2009, p. 10), tais quais: subúrbios, bairros, ruas tranquilas, em que se estabelece uma ponte entre o universo da ficção e o nosso universo real.

Mesmo os quadrinhos dirigidos a um público-alvo, dentro de um modelo da sociedade de massa, com leituras e gêneros dos mais diversos, nada impede estes sujeitos leitores de se identificarem. Existem aqueles leitores que se limitam tão

199 unicamente ao enredo da história sem perceber valores ideológicos veiculados, como também leitores que, prestando atenção nos aspectos formais, se apercebem desses valores; outros podem ainda ser capazes de questioná-los.

Dada a aceitação, a evidência das HQs potencializam a formatação de uma nova linguagem que transmite aos alunos conteúdos interdisciplinares, contrariando os que ainda pensam que as HQs são um simples objeto de aventuras fantasiosas. Os quadrinhos são, inegavelmente, um poderoso veículo de comunicação, capazes de atingir com eficácia um grande número de consumidores “dos mais diversos setores sociais e capazes de divulgar valores e questões culturais que não devem ser simplesmente assimilados, mas avaliados e criticados” (PALHARES, 2009, p. 11). Portanto, nos quadrinhos, o



entrelaçamento entre o verbal e a imagem é indivisível: não existem quadrinhos sem texto. Existem quadrinhos mudos, sem balões, onomatopeias ou recordatórios, mas nunca sem texto. Nesses, o texto está implícito, é a história, o roteiro. A história é quem guia todas as decisões narrativas e estéticas do autor. Um quadrinista é, antes de tudo, contador de histórias.

Alguns pesquisadores consideram os quadrinhos uma forma de literatura. No entanto, Ramos (2014) discorda ao dizer que classificar quadrinhos de literatura nada mais é do que “uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados” (RAMOS, 2014, p. 17), já que estes eram vistos historicamente de maneira pejorativa. Para o autor, “quadrinhos são quadrinhos” (RAMOS, 2014, p. 17), pois estes possuem linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.

Não existem ainda regras para a utilização das HQs em sala, porém, uma organização ou um planejamento deverá existir para que haja um bom aproveitamento quando de sua aplicabilidade no Ensino. A este respeito, Palhares (2009) elenca alguns cuidados no uso das HQs: “Cada quadrinho tem que trazer em si uma densidade muito grande de informações, para que o leitor compreenda o que o autor da mesma está tentando passar como mensagem” (PALHARES, 2009, p. 5).





Todas essas informações devem estar contidas na imagem e no verbal, formando um conjunto harmonioso e não enfadonho. Portanto, a autora continua: “Há que haver uma complementaridade entre imagem e texto, para que aquele monte de desenhos e palavras, separados entre si por quadros, faça sentido, e passe, para quem lê, a emoção que é pretendida” (PALHARES, 2009, p. 5).

Observa-se, então, que a imagem e o verbal, complementando-se, devem dar conta de passar ao leitor toda a gama de emoções e informações necessárias para a compreensão do enredo. Cada quadrinho deve ser como um retrato fiel ao exato instante em que a cena ocorre, dando sentido à sequência de quadrinhos, tanto os que a antecederam, como os que virão. Retomando Palhares (2009):

Cada quadrinho traz vários elementos que devem apresentar equilíbrio entre si, como os personagens principais e secundários, seu posicionamento na cena, as expressões faciais e corporais, o cenário, a perspectiva, o enquadramento, o jogo de sombra, luz e cores. O cenário deve conter todos os elementos que a cena requer, é imprescindível a presença de cada um dos componentes para o enriquecimento da cena, para dar a densidade



emocional e artística, sem, no entanto, haver uma poluição de informações desnecessárias, ou empobrecimento, pela falta de elementos que contribuam para a perfeita transmissão da mensagem que se deseja (PALHARES, 2009, p. 5).

Analisar histórias em quadrinhos no campo escolar “é uma forma significativa e dinâmica para os alunos lerem, escreverem, criarem, pesquisarem, dramatizarem sobre a vida” (INÁCIO, 2003, p. 102-103). A importância das histórias em quadrinhos nas escolas também é tratada por Araújo, Costa e Costa (2008) quando anunciam que:

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a





partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente (ARAÚJO; COSTA; COSTA, 2008, p. 29).

Neste sentido, aplicar a estratégia interdisciplinar para o uso de HQs para ensinar se constitui um trabalho coletivo que visa estabelecer e descentralizar o poder de uma disciplina em detrimento das outras. Efetiva-se, assim, a autonomia do sujeito, possibilitando uma percepção da interligação dos assuntos observados e discutidos.

Esse exercício, de acordo com Armiliato (2015),

envolve competências docentes em estarem abertos ao ensino interdisciplinar; contextualizar os conteúdos; valorizar o trabalho em parceria; desenvolver atitude de pesquisa; valorizar e dinamizar a comunicação; resgatar o sentido humano e trabalhar com a pedagogia de projetos (ARMILIATO, 2015, p. 8.).

Para Bittencourt (2005), apenas recentemente “a escola tem iniciado uma aproximação mais realista com estes meios de comunicação” (BITTENCOURT, 2005, p. 372). As HQs através da interdisciplinaridade estariam inseridas nos conteúdos transversais que tratam das questões sociais (saúde,



orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Assim, as HQs se valem como recursos metodológicos válidos, que podem enriquecer a prática pedagógica, a ampliação e compreensão de conceitos por parte dos alunos, já que os faz pensar na informação e contextualizá-la. A percepção de que as HQs poderiam ir além do entretenimento e ser usadas de modo eficaz na educação foi registrada por Vergueiro (2007):

[...] as primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como True Comics, Real Life Comics e Real Fact Comics, editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos [...] (VERGUEIRO, 2007, p. 17).

Em outros países, as revistas em quadrinhos também foram comuns: na Itália (onde a Igreja Católica utilizou a linguagem dos quadrinhos para divulgação da vida de santos), e aqui no Brasil onde o editor Adolfo Aizen publicava revistas que contavam a história do Brasil e a vida das figuras históricas brasileiras. A aproximação dos quadrinhos com artes, até então, mais conceituadas, como a literatura, por exemplo, foi feita nas revistas da série *Classics Illustrated*, hoje considerada *cult*,





dedicada à adaptação de obras literárias importantes para a linguagem quadrinística. A linguagem dos quadrinhos foi também utilizada politicamente, como aconteceu na China de Mao Tsé-Tung, em que “campanhas educativas foram desenvolvidas com a linguagem gráfica sequencial, visando reproduzir a ideologia dominante, e, no México, onde agências governamentais a utilizaram em campanhas de educação popular” (VERGUEIRO, 2018, p. 09). Além disso, a linguagem dos quadrinhos serviu e continua a ser utilizada para apoio técnico no treinamento ou instrução de pessoal em funções especializadas, como soldados ou operários fabris. Em nível mais avançado, as últimas décadas evidenciaram a adequação dos quadrinhos para a transmissão de mensagens que enfocavam áreas como a filosofia, a psicologia e a economia.

Vergueiro (2007) em suas pesquisas afirma que há benefícios em se trabalhar as HQs em sala de aula, pois auxiliam os alunos a ampliar a compreensão de conceitos, enriquecendo o vocabulário e obrigando o leitor a pensar na informação:

[...] há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens sua leitura é muito popular entre eles. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por



parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. (VERGUEIRO, 2007, p. 21)

Contudo, o percurso das HQs até a sala de aula não foi fácil. No Brasil, existiram três fases desse trajeto: “1) rejeição, 2) infiltração e 3) inclusão” (VERGUEIRO, 2018, p. 10). Na rejeição, os quadrinhos não eram tolerados na sala de aula. Qualquer aluno que levasse uma revista para a sala de aula corria o risco de vê-la arrancada de suas mãos, ser chamado à diretoria, ter os pais convocados para tomar conhecimento da atitude indevida e outras represálias. Nesse período, nenhum professor ousava falar em quadrinhos em sala de aula, pois era algo proibido.

A infiltração surgiu das novas gerações de docentes trazendo para sala de aula um novo olhar para os quadrinhos. Professores mais propositivos reconheciam o potencial da linguagem da Nona Arte e familiarizavam-se com os produtos e passaram a desenvolver atividades em sala de aula, abordando temas diversos. Eram visionários, não aceitavam a submissão a





uma prática caduca e totalitária. Aos poucos, seu trabalho criou raízes, proliferou, e as autoridades educacionais passaram a ter outra visão das possibilidades e benefícios da utilização dos quadrinhos em sala de aula.

Finalmente, na fase da inclusão, as HQs são consideradas como elemento constituinte do processo didático. Isto ocorreu por meio de diversas medidas formais, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 20 dezembro de 1996, que apontava a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos

207 Ensinos Fundamental e Médio. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), no final dos anos 1990, trouxeram uma releitura das práticas pedagógicas aplicadas à escola. A partir de então, a inclusão das HQs em projetos educacionais específicos, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) e de outros projetos estaduais e municipais, incluíam e distribuíam para as escolas brasileiras publicações de histórias em quadrinhos destinadas a constituir um acervo de uso dos professores em suas práticas didáticas.

Sônia M. Bibe Luyten (2011) afirma que as HQs utilizadas na escola trazem grandes benefícios. Para ela, o emprego das imagens articuladas aos conteúdos estudados permite tornar conteúdos complexos mais claros para os alunos. Afinal, o objetivo final da linguagem é sempre comunicar



com a melhor precisão possível. Quanto mais ricas, variadas e bem-ditas forem as palavras, melhor o interlocutor irá entender a mensagem e entender o nível de detalhamento de sua descrição. É de suma importância destacar que sem a orientação correta das HQs em sala de aula, esta não trará nenhum benefício pedagógico, pois os alunos desenvolverão apenas um olhar de entretenimento acerca do material.

Neste sentido, destaca-se o papel do docente como mediador entre o conteúdo didático e as HQs. Ele deve ser o “promotor da união entre a competência acadêmica (domínio dos saberes) e a competência pedagógica (domínio da transmissão do saber)” (SCHIMIDT, 2004, p. 56), fazendo conexões do conteúdo com o cotidiano dos alunos, enfim, detendo a “capacidade de estabelecer uma espécie de comunicação individual com seu aluno, levando-o a ter intimidade com o passado” (SCHIMIDT, 2004, p. 56).



Considerações Finais

A utilização de fontes ou documentos no ensino da História, como percebido, não é uma proposta recente. Há registros que comprovam sua incorporação aos âmbitos





acadêmicos e escolares durante os séculos XIX e XX, sejam eles presentes nas linhas do positivismo, da Escola Nova ou dos *Annales*, bem como a defesa de seu uso em sala de aula. O que mudou nos últimos tempos foi o entendimento e sua utilização quanto às finalidades das imagens nas aulas de História (TAMANINI; MORAIS, 2018).

A cultura visual está profundamente imersa no cotidiano, não tendo, portanto, como negar os vestígios de sua influência nos hábitos, costumes, valores da sociedade também no âmbito da Escola. Isso, na tentativa de verificar, 209 compreender e significar a influência dessa cultura que os mais diversos pesquisadores têm se debruçado sobre esse fenômeno em suas áreas.

A partir desse panorama que se instaura, a Educação torna-se uma das áreas que mais se beneficia e enriquece, já que alia sua capacidade e potencialidade de Ensino às imagens. “A capacitação do professor e do aluno em saber ler as imagens fará deles intérpretes da linguagem visual” (SILVA; AREND; TREVISAN, 2008, p. 8).

Nesse tempo da virtualidade e das comunicações instantâneas, a apropriação das mídias e dos recursos visuais tais como televisão, jornais, livros, revistas, HQs, vídeos, filmes, pinturas, games, cinema, internet, fotografias, dentre outros, pelo corpo docente e pela escola é fundamental. O Ensino, como



área de pesquisa, deve sempre propor novas abordagens e incentivar que professores e alunos se sirvam dos atuais recursos didáticos para despertar o interesse pelo aprendizado. Segundo Paranhos (1996),

Parcelas expressivas de profissionais, instigados pela necessidade de produzir novas pontes de comunicação com os alunos, passam a refletir criticamente sobre suas práticas educativas. Mais do que isso, como que Tateando outros caminhos, tentam incorporar ao arsenal de recursos utilizados em classe outras linguagens para além das habituais (PARANHOS, 1996, p. 8).

A busca por novas metodologias de ensino e aprendizagem voltadas para a formação do aluno crítico continua o propósito das instituições escolares. Dentre as novas ferramentas, destaca-se o uso da imagem, que precisa ser melhor entendida e aproveitada, não apenas como figuras ou desenhos com função meramente ilustrativa, mas sim como fonte privilegiada para a disciplina na qual se deseja trabalhar.

Recentemente, o uso de HQs nas salas de aula vem ganhando o entusiasmo e a preferência dos professores das mais diferentes áreas de atuação. Desde teses de doutoramento





às aulas do ensino básico, muitos professores-pesquisadores defendem o potencial reflexivo, artístico e pedagógico das imagens e das HQs. Graças à mescla de texto e imagens, as HQs conseguem construir narrativas menos densas e mais curiosas.

As HQs são muito mais que meras ilustrações de entretenimento. São resultantes da evolução técnica que seduziu o mercado e o público infanto-juvenil e que chegou às salas de aula para instruir, ajudar os alunos a decodificarem as imagens e a interpretar as ideias presentes nas mesmas, pois a alfabetização por meio da imagem (e não apenas das letras presentes nos balões) amplia o horizonte educativo e favorece a construção e consolidação de muitos saberes.

Nesse contexto, as Histórias em Quadrinhos (HQs) revelaram-se como importante recurso provedor de múltiplos saberes, que dialoga interdisciplinarmente entre as diversas áreas do conhecimento, tanto como fonte de informação ou fundamentos de conteúdo, como no desenvolvimento de atividades específicas.

Atualmente, os quadrinhos não estão mais presentes somente em revistas especializadas, mas ganharam espaço em outros segmentos como livros didáticos, concursos e vestibulares, fazendo que o candidato reflita sobre o assunto proposto, já que muitos são condicionados a memorizar



assuntos, sem refletir e fazer as possíveis conexões com o conteúdo estudado.

As HQs devem ser compreendidas como um conjunto sequencial de imagens/texto verbal que comungam entre si interpretações de um indivíduo ou grupo, capaz de decodificar sua linguagem e simbologia próprias e, a partir de então, apropriar-se do conhecimento, interpretação e mudanças a que está submetido em sua época.

Como proposição salienta-se a aplicação das HQs através de projetos, individuais ou coletivos, entre as disciplinas. No presente trabalho abordou-se os campos das Ciências Humanas e Sociais, como Artes, Geografia, História e Língua Portuguesa. Contudo, as HQs dão abrangência a outros campos, como Física, Biologia, Química, podendo oferecer subsídios para a discussão de teorias diversas, quando contrastadas com elementos narrativos dos quadrinhos. Além da utilização em temas transversais, como definido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

O desafio de se trabalhar com as HQs como fontes requer uma capacitação dos profissionais de ensino, exige uma formação permanente e mais direcionada à leitura de imagens. Isso porque as imagens não são mais objetos de interesse apenas das Artes, mas também da Antropologia, da Psicologia, da História e da Linguística. Nesse contexto, as HQs devem ser



percebidas pelos historiadores como um conjunto de imagens/textos verbais, não somente por sua natureza estética, mas como uma outra forma de linguagem capaz de mediar conhecimentos. Qualquer fonte de registro imagético por si só, não constitui uma fonte de informações precisa e completa. Isoladamente é como um ínfimo fragmento da história, necessitando que alguém as interrogue. Fazendo sentido à medida que o leitor conseguir extrair a maior quantidade de significados ocultos das imagens.

213 Estar atento ao fato de que também as imagens podem apenas repetir um discurso, uma narrativa já instituída. Por ser um método recente de contar a história, não necessariamente significa que são revolucionárias, controversas, críticas ou que favoreçam um pensar historiográfico atual. Por vezes, as imagens apenas reificam um modo de narrativa ultrapassada, desatualizada, alheia às novas perspectivas de mediação do conhecimento a que todo professor está sujeito. Assim, por mais moderno e atual que sejam os artefatos, se seu uso não corresponder às demandas de problematizações, as HQs e as imagens de modo geral serão apenas o mais do mesmo, recontando uma História alijada de seu tempo (TAMANINI; MORAIS, 2018).

Através desse ensejo, os profissionais da História têm procurado se relacionar mais com o contexto social que os



rodeia, buscando uma melhor compreensão da sua realidade, encarando-a como diversificada, múltipla, conflituosa, complexa e descontínua. Como em outras áreas de conhecimento, a História é um campo de pesquisa e produção de saber em permanente debate, que está longe de apontar para um consenso.



Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Gustavo Cunho; COSTA, Mauricio Alves; COSTA, Evânio Bezerra. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso Didático Pedagógico. **Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes**. Uberlândia, n. 2, p. 26-27, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://www.mel.ileel.ufu.br/pet/amargem/amargem2/estudos/MARGEM1-E31.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2022.

ARMILIATO, Vanessa Carraro. O Ensino da história numa perspectiva interdisciplinar: Práticas e reflexões. In: **XII Semanário de estudos históricos - Profissão, professor: desafios no ensino de História**, 2015, ISSN 2236-8817. Disponível em:





<<https://www.feevale.br/Comum/midias/cacb6659-831f-4038-8bec-54d68196f238/Vanessa%20Armiliato.pdf>> Acesso em: 12 jul. 2022.

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

BITTENCOURT, Circe M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo; Cortez Editora, 2005.

215 CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQs: Uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

EGUTI, Claricia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. 2011 (Dissertação Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, São Paulo, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Fontes,. São Paulo: Martins 2010.



FAZENDA, Ivani Catarina. **Interdisciplinaridade um projeto em parceria**. Editora Loyola, 4.ed., São Paulo,1999. Disponível em: <<https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2013/11/fazenda-org-o-que-c3a9-interdisciplinaridade.pdf>> Acesso em: 24 jul. 2022.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQSTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet**. 2. edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

FREEDMAN, K. Cultura visual e identidade. **Cuadernos de Pedagogía**. Barcelona, n. 312, p. 59-61, 2002.

FREEDMAN, K. The Importance of student artistic production to teaching visual culture. **Art Education**, v. 56, n. 303, p. 38-43, mar. 2003.

INÁCIO, Cleoni Fanelli. Na escola com as histórias em quadrinhos: Turma da mônica é pretexto para desenvolver leitura, escrita e habilidades comunicativas. *In: Comunicação e Educação*. São Paulo, v. 9, n. 26. p. 101-104, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37477/40191>> . Acesso em: 8 de Agosto de 2022.





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

LIMA, Jefferson. Sugestões para a pesquisa dos quadrinhos como fontes históricas. *In: Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH.* São Paulo, julho 2011.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Quadrinhos na sala de aula.** TV Escola canal de educação. 2011. Disponível em:
217 <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/181213historiae mquadrinhos.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. **O que é Histórias em Quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

MCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 2005.

MIRZOEFF, N. **Una introducción a la cultura visual.** Barcelona: Paidós, 2003.

MOYA, Á. de. **Shazan.** São Paulo: Perspectiva, 1977.



NUNES, Robson Francisco. Histórias em Quadrinhos do Impresso ao Digital: uma proposta de cronologia. In: **Alcar 2015 - 10º Encontro Nacional de História da Mídia.** UFRGS, 2015. Disponível em:<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/historias-em-quadrinhos-do-impresso-ao-digital-uma-proposta-de-cronologia/view.pdf>> Acesso em: 20 maio 2022.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história.** 2009. Disponível em:
<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2022.

PARANHOS, Adalberto. Saber e prazer: a música como recurso didático-pedagógico. In FRANCO, Aléxia Pádua (org.). **Álbum musical para o ensino de história e geografia no 1º grau.** Uberlândia. Escola de Educação Básica/ Universidade Federal de Uberlândia, 1996.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica.** 2006. 183 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de





Artes, 2006. Disponível em:
<<http://hdl.handle.net/11449/100272>>. Acesso em: 27 jul. 2022.

RAMOS, Paulo Roberto. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2014.

ROMANI, Aline. O uso de história em quadrinhos como fonte histórica. *In: Rastros vividos: em busca da inteligência política e da capacidade de me expressar*, 2016. Disponível em:
219 <<https://rastrosvividos.wordpress.com/2016/09/07/o-uso-de-historia-em-quadrinhos-como-fonte-historica>>. Acesso em: 12 jun. 2022.

ROSA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história**. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

SARDELICH, M. E. Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa. *In: Educar*, Curitiba, n. 27, p. 203-219, 2006.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora, CAINELLI, Marlene. **Ensinar História: Pensamento e ação na sala de aula**. São Paulo: Scipione. 2004 (Pensamento e Ação no Magistério).



SILVA, Valmir da, AREND, Carline Schröder, TREVISAN, Amarildo Luiz. **Cultura visual na contemporaneidade: relações de poder e resignação**. Disponível em:
<https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2008.GT3_valmir_carline_ok.pdf>. Acesso em: 10 jun. de 2022.

TAMANINI, Paulo Augusto; MORAIS, Ana Meyre de. O ensino de História e as imagens postas: a redenção de Caim como fonte de (des)informação sobre a escravidão no Brasil. *In: TAMANINI, P. (Org.). Proposituras: ensino e saberes sob um enfoque interdisciplinar*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. *In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). Como usar a história em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. NETTO, Raymundo. **Coleção Quadrinhos em sala de aula: estratégias, instrumentos e aplicações**. Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.





VIANA, Nildo. O que os quadrinhos dizem? *Revista Sociologia*, n. 29. São Paulo: Escala, 2010.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: Panorama histórico, características e verbo-visualidade. In: *Darandina revista eletrônica*. Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários – UFJF, v.10, n. 2, 2017. Disponível em: <www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2022.

221

Data de envio: 11 de abril de 2022
Data de aceite: 08 de março de 2023



JONATHAN DIÓGENES COSTA
PAULO AUGUSTO TAMANINI E MARIA DO SOCORRO SOUZA



NOSSAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) COMO ARTEFATOS DE ENSINO
INTERDISCIPLINAR