

Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula

How to use comics in the classroom



10.11606/2316-9877.2022.v10.e198170

Caio Augusto Guimarães de Oliveira¹

Universidade Federal de Goiás



Como Eisner (1989, p. 138) nos aponta, o considerado perfil do leitor de histórias em quadrinhos (HQ) entre 1940 e o início da década de 1960 era o de uma criança de 10 anos, geralmente “do interior”. Moore (2012) também apresenta a mesma percepção, dizendo que os quadrinhos eram relegados aos iletrados. Não é nenhum segredo que essa percepção mudou drasticamente com o passar dos anos. Hoje são parte fundamental da cultura pop, influenciando outros mercados como o cinematográfico, televisivo e jornalístico. As histórias

¹ Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal do Pampa. Mestre em Direitos Humanos pela Universidade Federal de Goiás. caio_oli@yahoo.com.br. <https://orcid.org/0000-0003-4248-5950>.

representadas nas histórias em quadrinhos retratam questões profundas e filosóficas, não à toa produções baseadas em seus enredos são sucesso de audiência. Giddens (2015, p. 2), por exemplo, nos diz que os quadrinhos apresentam questões relacionadas ao certo e errado; à moralidade; à vingança; e, a questões filosóficas, como “o que significa ser humano”.

Ao ganharem mais prestígio, não foi uma surpresa que as histórias em quadrinhos atingissem outros espaços, como o das salas de aula. Setubal e Rebouças (2015) apresentam como foi o processo de inserção das produções quadrinísticas na educação no Brasil e demonstram como essa relação “nem sempre foi amistosa”. Apesar de atualmente a situação ser outra – com maior aceitação às histórias em quadrinhos no ensino –, ainda é necessário que se fale sobre essa relação e que se apresentem ferramentas, instrumentos e metodologias para que elas possam ser melhor utilizadas e aproveitadas no ambiente escolar.

É nesse espaço que se insere a obra *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, organizada por Angela Rama e Waldomiro Vergueiro. O livro faz parte da “Coleção como usar na sala de aula” da Editora Contexto, de São Paulo, e teve sua quarta edição publicada em 2016 (a primeira edição é de 2004). Suas 155 páginas são divididas em 6 capítulos. Os dois iniciais de autoria de Waldomiro Vergueiro e os restantes por outros autores.

No primeiro capítulo do livro, “Uso das HQs no ensino” já observamos a qualidade da obra e o seu diferencial. Waldomiro Vergueiro dedica as páginas iniciais a apresentar a trajetória histórica do que hoje conhecemos como história em quadrinhos, inclusive demonstrando o que levou à criação da desconfiança em relação a esse tipo de literatura. O livro *A sedução dos inocentes*, de Fredric Wertham, publicado em 1954, foi um grande sucesso de vendas e repercussão, tendo contribuído para que a sociedade daquele momento acreditasse que as crianças poderiam receber influências negativas das revistas em quadrinhos. E, por influências negativas, entenda-se especulações preconceituosas e infundadas daquele autor. Vergueiro segue a apresentação da trajetória mostrando o movimento de descobrimento dos quadrinhos como produção artística e educativa e como eles começaram a ser utilizadas na Europa como apoio no tratamento de temas escolares de forma lúdica.

O autor apresenta respostas para a questão de “por que as histórias em quadrinhos auxiliam o ensino?”. Segundo ele, porque: “os estudantes querem ler os quadrinhos; palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as HQ; auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; os quadrinhos enriquecerem o vocabulário dos estudantes; devido ao caráter elíptico da linguagem quadrinhística, obrigam o leitor a pensar e imaginar; têm caráter globalizador; e os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema”. Sendo que Vergueiro desenvolve cada uma dessas razões. Ao fim do capítulo, o autor apresenta informações de como utilizar os quadrinhos em turmas pré-escolares, nos dois níveis fundamentais e no nível médio.

O livro segue seu desenvolvimento com outro capítulo de autoria de Waldomiro Vergueiro, “A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária”. Nele, o autor busca explicar como funciona a linguagem específica das histórias em quadrinhos, para que tanto o aluno possa decodificar melhor as mensagens presentes neles, como para que também o(a) professor(a) obtenha melhores resultados quando utilizar os quadrinhos. A primeira explicação consiste na análise dos dois códigos que compõem os quadrinhos, o visual e o verbal. Vergueiro deixa claro que alguns elementos são transmitidos somente pelo verbal e outros pelo visual, porém dentro dessa linguagem não faz sentido pensá-los separadamente. O autor utiliza constantemente exemplos gráficos de quadrinhos para demonstrar o que está explicando, o que enriquece a experiência de leitura e didática, sendo outro diferencial da obra, já que, nos capítulos que se seguem, essa utilização de exemplos gráficos continua.

No restante do capítulo, Waldomiro Vergueiro dedica um tópico a cada característica dos quadrinhos que o autor entende necessária para entender o seu funcionamento e propiciar melhor utilização. Ele começa pela explicação do “Quadrinho ou Vinheta”, que pode ser tanto um instante específico representado como também uma sequência interligada de instantes. Que se trata, basicamente, de cada quadrinho. O tópico seguinte “Planos e Ângulos de visão”, esclarece que as histórias em quadrinhos utilizam a mesma denominação para planos utilizada no cinema, representando a forma como a imagem foi representada na altura e largura. Já em relação à forma como o autor deseja que

a cena seja observada, diz respeito aos ângulos de visão. Para maior dinâmica e atratividade, as produções da 9ª Arte tendem a mesclar os diversos planos e ângulos no seu desenvolvimento.

A “Montagem” está ligada ao tipo de narrativa e tipo de veículo que publicará a história. Por exemplo, narrativas publicadas em tiras nos jornais podem ter continuidade em cada publicação ou estarem restritas às três vinhetas de cada edição. Isso influi no entendimento da história pelo leitor, necessitando de conhecimento prévio ou não. Inicialmente as histórias em revistas ou álbuns tinham fim nelas mesmas. Contudo, com a coordenação de Stan Lee na Marvel Comics, houve a criação de episódios, sendo que eles faziam parte de uma saga muito maior. Os “Protagonistas e Personagens Secundários” compõem o tema do próximo tópico. Vergueiro fala como os protagonistas tendem a ter características especiais, tanto físicas quanto sociais, e que os secundários tendem a ser estereotipados. O autor aponta que a utilização de estereótipos pode ser utilizada para melhor fixar as características de um personagem junto ao público, contudo ele faz críticas a esse processo: o processo carrega forte carga ideológica e reproduz preconceitos dominantes na sociedade.

“Figuras Cinéticas e Metáforas Visuais” são alguns elementos gráficos utilizados para representar algumas situações. As figuras cinéticas representam sensações de movimento, oscilações, impactos por meio de traços, linhas ou repetições de imagens. E as metáforas visuais buscam expressar ideias e sentimentos. Por fim, o autor se dedica a falar da “Linguagem Verbal” nas histórias em quadrinhos, que representam tanto a fala e os pensamentos das personagens, a voz do narrador, os sons envolvidos, cartazes e vitrines presentes, etc. Assim, dedica um subtópico para o estudo do “Balão”, outro para a “Legenda” e termina versando sobre a “Onomatopeia”. Sobre o balão, Vergueiro fala de sua criação e primeiros usos, a ordem de disposição e como devem ser lidos, o formato da linha que o delimita e o tipo de letra. A legenda é a voz onisciente do narrador e é utilizada para demarcar tempo, espaço, sentimentos, percepções... E, por fim, as onomatopeias que representam um som por meio de caracteres alfabéticos. Vergueiro lembra que cada idioma utiliza diferentes onomatopeias.

Esses capítulos que antecedem as explicações da utilização dos quadrinhos em disciplinas específicas são extremamente importantes. Como

colocado por Waldomiro Vergueiro, trata-se de uma “alfabetização” a essa linguagem. Logo, de nada seria útil a apresentação de ferramentas da utilização das histórias em quadrinhos em aulas de Geografia, por exemplo, se os alunos não entendem como é o funcionamento dos balões ou do movimento no quadrinho. Além disso, esses capítulos podem ser utilizados em pesquisas acadêmicas sobre o tema, por apresentarem importantes informações sobre a sua história, utilização e características técnicas. Isso, sem Vergueiro esquecer de apontar informações que considera interessante que fossem tratadas em sala de aula enquanto realiza a sua “alfabetização”. Os capítulos que se seguem têm autoria variada e buscam abordar como utilizar os quadrinhos em disciplinas específicas: a Língua Portuguesa; a Geografia; a História; e, as Artes. Importante pontuar, outra vez, que esses capítulos continuam utilizando exemplos gráficos de quadrinhos para demonstrar a que se referem.

Paulo Ramos desenvolve o capítulo “Os Quadrinhos em Aulas de Língua Portuguesa”. Para o autor, o estudo da língua portuguesa hoje é muito mais amplo do que aquele que era restrito à gramática normativa. Atualmente ela é ensinada demonstrando seu uso, como processo de comunicação e nos mais diversos contextos. Ramos diz que o seu estudo não pretende ser um roteiro a ser seguido exatamente da forma que ele apresenta. O que o autor propõe é demonstrar que é possível ensinar a língua portuguesa utilizando quadrinhos e que os(as) professores(as) que se interessarem devem adaptar as atividades às suas realidades, as aprimorando e inovando. O que ele deseja é mostrar que há um caminho fértil a ser seguido e, para isso, apresenta 10 propostas de utilização envolvendo os seguintes temas: adequação/inadequação; variação linguística; preconceito linguístico; fala e escrita; aspectos da oralidade; caracterização dos personagens; depreensão do sentido por meio do contexto; produção de sentido/coerência; coesão; e, recursos de expressão visual.

O capítulo “Os Quadrinhos no Ensino da Geografia” é de autoria de Angela Rama, também organizadora do livro. A autora lembra que as histórias em quadrinhos se passam em diversos lugares do mundo, e para que pudessem caracterizar os aspectos físicos e humanos dos lugares retratados, muita pesquisa teve de ser feita por seus autores e desenhistas. Além disso, diz que as narrativas quadrinísticas podem atender às mais recentes abordagens teóricas e pedagógicas da área. Rama apresenta seis propostas de temas para

serem trabalhados na sala de aula, apontando que não se ateve a uma única concepção e especialidade da Geografia e tendo particular preocupação com a leitura das imagens. Os temas são: cartografia; paisagem e espaço geográfico no universo dos quadrinhos; o Brasil nos quadrinhos estrangeiros; a Família Pato e os ideais capitalistas; geopolítica na reportagem quadrinizada de Joe Sacco; e, o rural e o urbano. Joe Sacco, diga-se de passagem, é considerado o maior representante do chamado "jornalismo gráfico", tendo escrito obras como *Palestina* ([1993] 2021) e *Notas sobre Gaza* (2010).

Para falar sobre “Os Quadrinhos na Aula de História”, Túlio Vilela não apresentou propostas como nos capítulos anteriores. Vilela aponta que o uso de quadrinhos no ensino de História ainda é pouco visto, embora o de charges seja amplamente utilizado. Embora o autor não tenha seguido a mesma ideia de apresentação de propostas, ainda assim ele apresenta alguns aspectos da História que podem ser trabalhados em sala de aula por meio de histórias em quadrinhos, como, por exemplo: fornecer ideias de aspectos da vida social de comunidades do passado; para verificar como podem ser registros da época em que as histórias foram produzidas; usados como ponto de partidas de discussões de conceitos importantes para a História; apresentar e debater o anacronismo e a verossimilhança. O autor também fala que elas podem ser utilizadas para demonstrar como se ler um documento histórico, buscando apontar quem são os autores da obra, quando e onde foi produzida, por quem fala, sua finalidade...

Por fim, Alexandre Barbosa desenvolve o último capítulo, intitulado “Os Quadrinhos no Ensino de Artes”. Barbosa nos diz que todos os principais conceitos das artes plásticas podem ser encontrados em uma história em quadrinhos; dessa forma, podem ser uma ferramenta pedagógica realmente eficaz para explicar e mostrar aos alunos, de forma prazerosa, a aplicação de recursos artísticos sofisticados. Sobre os recursos, o autor elaborou um tópico para explicar cada um deles: perspectiva; anatomia; luz e sombra; e, composição. O autor também elucida que os quadrinhos podem ser utilizados como um exercício prático e criativo, quando os alunos são incentivados a criarem suas próprias histórias. Deixa claro que, para isso, os alunos devem conhecer os elementos próprios das histórias em quadrinhos, os quais o autor explica: argumento, roteiro, esboços de personagens e páginas, lápis final, arte-final, letreiramento e colorização.

Ao final os autores ainda apresentam todas as referências utilizadas, sendo um bom banco de dados para quem pretende pesquisar quadrinhos. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* é uma importante obra que contribui na divulgação de metodologias e práticas para que esse tipo de literatura seja mais incorporado ao ensino. Ainda que outros trabalhos tragam esse debate (com os de SANTOS, 2021; DINIZ ET AL., 2015), esse livro apresenta não só essas técnicas, como também informações sobre o que são as histórias em quadrinhos, sua história, linguagem própria, ferramentas para entendê-las, exemplos de utilização em disciplinas específicas e sempre se valendo de exemplos gráficos. A obra sofre com algumas utilizações de palavras e exemplos que são fruto do tempo em que foram escritas, situação que poucos livros não sofrem e que todos nós estamos sujeitos a passar. Enfim, é uma obra de grande valor e que contribuiu fortemente para o debate sobre os quadrinhos e a auxiliar professoras e professores a utilizá-los em suas aulas.

REFERÊNCIAS

- DINIZ, Janaína Oliveira et al. O uso das histórias em quadrinhos nas aulas de filosofia: perspectivas e efeitos. ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UEPB, 5º, Campina Grande, 2015. *Anais*. Campina Grande: Universidade Estadual da Paraíba; Editora Realize, 2015. 10p. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/edicao/anais-v-enid---iii-enfoprof---uepb/pesquisa?autor=&titulo=O+uso+das+hist%C3%B3rias+em+quadrinhos+nas+aulas+de+filosofia&modalidade=&at=>. Acesso em: 27 maio 2022.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GIDDENS, Thomas. Introduction. In: GIDDENS, Thomas (ed.). *Graphic Justice: intersections of comics and law*. Nova York: Routledge, 2015. p. 1-7
- MOORE, Alan. *Buster Brown at the Barricades*. 2012. Disponível em: <https://www.wired.com/2012/12/alan-moore-exclusive/>. Acesso em: 4 maio 2022.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2016.
- SACCO, Joe. *Notas sobre Gaza*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SACCO, Joe. *Palestina*. São Paulo: Veneta, 2021.
- SANTOS, Celso Fabiano dos. História em quadrinhos e a declaração universal dos direitos humanos: um diálogo imprescindível na educação escolar. *Revista Cajueiro*, Aracaju, v. 3, n. 1, p. 191-220, maio 2021.

SETUBAL, Flávia Meneguelli Ribeiro; REBOUÇAS, Moema Lúcia Martins. Quadrinhos e educação: uma relação complexa. *Revista Brasileira de História da Educação*, Maringá, v. 15, n. 1, p. 301-334, abr. 2015.