

CCA-0303
TR 5/6

Como usar
as histórias em quadrinhos
na sala de aula

Angela Rama
Waldomiro Vergueiro
(Organizadores)

Alexandre Barbosa
Paulo Ramos
Túlio Vilela



editora**contexto**

USO DAS HQS NO ENSINO

USO DAS HQS NO ENSINO

Sem dúvida, os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou, às vezes, até mesmo milhões de exemplares, avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ansioso por novidades. Mesmo o aparecimento e a concorrência de outros meios de comunicação e entretenimento, cada vez mais abundantes, diversificados e sofisticados, não impediram que os quadrinhos continuassem, neste início de século, a atrair um grande número de fãs.

Tamanha popularidade das histórias em quadrinhos, as HQS, não se deu por acaso. A produção, divulgação e comercialização, organizada em uma escala industrial, permitiu a profissionalização das várias etapas de sua elaboração, possibilitando-lhes atingir tiragens astronômicas. Hoje em dia, em quase todos os países, a indústria dos quadrinhos move-se por meio dos esforços de um grande número de profissionais que, muitas vezes, sequer têm contato direto entre si, podendo inclusive estar distantes um do outro milhares de quilômetros, vivendo em países com línguas e culturas diferentes. Assim, as histórias em quadrinhos, além de serem um dos primeiros veículos a caminhar para a padronização de conteúdos, também incorporaram a globalização econômica em seus processos de produção, garantindo, dessa forma, a sobrevivência em um mercado cada vez mais competitivo.

Essa inegável popularidade dos quadrinhos, no entanto, talvez tenha sido também responsável por uma espécie de “desconfiança” quanto aos efeitos que elas poderiam provocar em seus leitores. Por representarem um meio de comunicação de vasto consumo e com conteúdo, até os dias de hoje, majoritariamente direcionado às crianças e jovens, as HQs cedo se tornaram objeto de restrição, condenadas por muitos pais e professores no mundo inteiro. De uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores.

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras “mais profundas”, desviando-os assim de um amadurecimento “sadio e responsável”. Daí, a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar. Aos poucos, tais restrições foram atenuadas e extinguidas, mas não de forma tranqüila, sendo na verdade resultado de uma longa e árdua jornada. Para entender melhor esse processo, é preciso recuar no tempo e conhecer um pouco mais a evolução das histórias em quadrinhos e, por conseqüência, as raízes da resistência a elas por parte de pais e educadores.

A EVOLUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

De certa forma, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica. O homem primitivo, por exemplo, transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc.

Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido,

poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens. Bastaria, então, enquadrá-las para se obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como história em quadrinhos. Ainda hoje, as crianças começam muito cedo a transmitir suas impressões do mundo por meio de desenhos, representando seus pais, seus irmãos e seus amigos com rabiscos que nem sempre lembram as pessoas ou objetos retratados, mas que, mesmo assim, cumprem o objetivo de comunicar uma mensagem.

Ainda que de maneira intuitiva, tanto o homem das cavernas como a criança de hoje parecem ter compreendido que, como diz a sabedoria popular, “uma imagem fala mais do que mil palavras”. No entanto, embora as figuras das cavernas atendessem satisfatoriamente às necessidades de comunicação do homem primitivo, elas logo se mostrariam insuficientes para acompanhar o desenvolvimento humano. À medida em que as comunidades se tornavam nômades, a escrita simbólica, grafada em materiais mais leves, como o couro ou o pergaminho, passou a funcionar como elemento básico de comunicação. Ainda assim, a formulação dos primeiros alfabetos guardou estreita relação com a imagem daquilo que se pretendia representar, constituindo o que se conhece como escrita ideográfica. É o caso dos hieróglifos e da escrita japonesa, por exemplo.

O advento do alfabeto fonético fez com que a imagem passasse a ter menor importância como elemento de comunicação entre os homens, deixando de existir uma ligação direta entre a maneira como se representa graficamente um objeto ou um animal e a sua forma física real. Esse nível de abstração entre o objeto e seu símbolo representou um avanço extraordinário para a humanidade, pois o novo sistema permitiu ampliar quase que ao infinito as possibilidades de composição e transmissão de mensagens e atingir um grau de comunicação que o desenho, isoladamente, não conseguia atingir. Por outro lado, vale lembrar que o acesso à palavra escrita ocorreu de forma paulatina, atingindo inicialmente apenas as parcelas mais privilegiadas da população, o que garantiu a permanência da imagem gráfica como elemento essencial de comunicação na história da humanidade.

Mesmo o aparecimento da imprensa não impediu que a imagem gráfica continuasse a desempenhar papel preponderante na comunicação humana: os séculos imediatamente posteriores ao aparecimento da indústria tipográfica foram palco de uma infinidade de obras que aliavam, com bastante eficiência, a palavra impressa a elementos pictóricos que atendiam aos mais diversos objetivos, desde a doutrinação religiosa à disseminação de idéias políticas, passando ainda pelo simples entretenimento. Exemplos disso são a *Bíblia* ilustrada por Gustave Doré e os milhares de folhetins publicados entre os séculos XVII e XIX, a vasta imprensa humorística inglesa do século XVIII e a abundante produção de histórias infantis na França, Alemanha e Itália, entre outros.

A evolução da indústria tipográfica e o surgimento de grandes cadeias jornalísticas, fundamentados em uma sólida tradição iconográfica, criaram as condições necessárias para o aparecimento das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa. Ainda que histórias ou narrativas gráficas contendo os principais elementos da linguagem dos quadrinhos possam ser encontradas, paralelamente, em várias regiões do mundo, é possível afirmar que o ambiente mais propício para seu florescimento localizou-se nos Estados Unidos do final do século XIX, quando todos os elementos tecnológicos e sociais encontravam-se devidamente consolidados para que as histórias em quadrinhos se transformassem em um produto de consumo massivo, como de fato ocorreu.

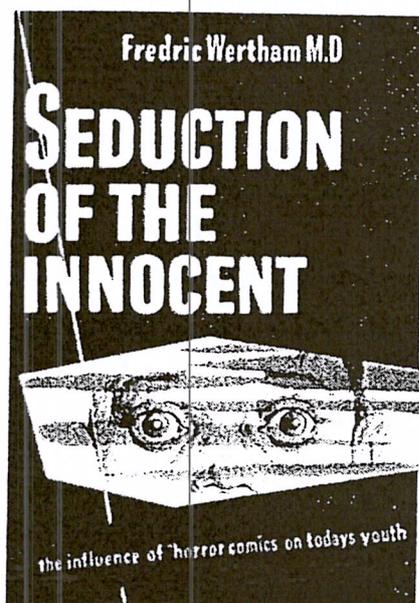
Despontando inicialmente nas páginas dominicais dos jornais norte-americanos e voltados para as populações de migrantes, os quadrinhos eram predominantemente cômicos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais. Alguns anos depois, passaram a ter publicação diária nos jornais – as célebres “tiras” –, e a diversificar suas temáticas, abrindo espaço para histórias que enfocavam núcleos familiares, animais antropomorfizados e protagonistas femininas, embora ainda conservando os traços estilizados e o enfoque predominantemente cômico. Levados a todo o mundo pelos *syndicates*, grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais de todo o planeta, essas histórias disseminaram a visão de mundo norte-americana, colaborando, juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país.

Com as histórias de aventuras, no final da década de 1920, veio também a tendência naturalista nos quadrinhos, que aproximou os desenhos de uma representação mais fiel de pessoas e objetos, ampliando o seu impacto junto ao público leitor. Ao mesmo tempo, o aparecimento de um novo veículo de disseminação dos quadrinhos, as publicações periódicas conhecidas como *comic books* – no Brasil, *gibis* –, nos quais logo despontaram os super-heróis, de extrema penetração junto aos leitores mais jovens, ampliou consideravelmente o consumo dos quadrinhos, tornando-os cada vez mais populares. A Segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar essa popularidade, com o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos. As revistas de histórias em quadrinhos tiveram suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos.

O final da Segunda Guerra Mundial viu o aparecimento de novos gêneros nas revistas de quadrinhos, destacando-se as histórias de terror e suspense, que enfocavam temáticas de gostos duvidosos e traziam representações extremamente realistas. Apesar disso – ou talvez exatamente por isso –, sua popularidade entre os leitores adolescentes continuou a crescer e as tiragens das revistas tornaram-se cada vez mais altas, levando parte da sociedade norte-americana a ficar preocupada com sua enorme influência sobre os leitores infantis.

O período de pós-guerra e início da chamada Guerra Fria foi especialmente propício para a criação do ambiente de desconfiança em relação aos quadrinhos. Fredric Wertham, psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos, encontrou espaço privilegiado para uma campanha de alerta contra os pretensos malefícios que a leitura de histórias em quadrinhos poderia trazer aos adolescentes norte-americanos. Baseado nos atendimentos que fazia de jovens problemáticos, o dr. Wertham passou a publicar artigos em jornais e revistas especializadas, ministrar palestras em escolas, participar de programas de rádio e tevê, nos quais sempre salientava os aspectos negativos dos quadrinhos e sua leitura. Generalizando suas conclusões a partir de um segmento da indústria de revistas de histórias em quadrinhos – principalmente as histórias de suspense e terror –, e dos casos patológicos de jovens e adolescentes que tratou em seu consultório, ele investiu violentamente contra o meio, denunciando-o como uma grande ameaça à juventude norte-americana.

Assim, utilizando-se de exemplos escolhidos a dedo e com rigor científico questionável, o psiquiatra tentava provar como as crianças que recebiam influência dos quadrinhos apresentavam as mais variadas anomalias de comportamento, tornando-se cidadãos desajustados na sociedade. Posteriormente, Wertham reuniu suas observações em um livro denominado *A sedução dos inocentes*, publicado em 1954, que foi um grande sucesso de público e marcou, durante as décadas seguintes, a visão dominante sobre os quadrinhos nos Estados Unidos e, por extensão, em grande parte do mundo. Entre outras teses, o livro defendia, por exemplo, que a leitura das histórias do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói.



O livro *A sedução dos inocentes*, de Fredric Wertham, que acusava os quadrinhos de provocar anomalias de comportamento em crianças e adolescentes

Devido ao impacto das denúncias do dr. Wertham e de outros segmentos da sociedade norte-americana – como associações de professores, mães e bibliotecários, além de grupos religiosos das mais diferentes tendências –, não tardou para que todos os produtos da indústria de quadrinhos passassem a ser vistos como deletérios, exigindo uma “vigilância” rigorosa por parte da sociedade. Para fazer frente a essa visão, ao final da década de 1940 alguns editores norte-americanos

reunidos na Association of Comics Magazine já haviam elaborado uma primeira proposta para depuração das publicações da indústria dos quadrinhos, um Comics Code, que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos.

Bastante breve e genérica, essa primeira proposta não foi suficiente para diminuir a sanha moralista que guiava os detratores dos quadrinhos. Assim, após a publicação do livro do dr. Wertham, a Comics Magazine Association of América sentiu necessidade de elaborar um código mais detalhado, que passou a vigorar para todas as revistas de histórias em quadrinhos. A partir dessa data, cada *comic book* publicado nos Estados Unidos passou a receber um selo, fixado de forma bem visível na capa, como forma de garantir à sociedade a “qualidade” interna. Assim, as editoras norte-americanas tentavam apaziguar os ânimos da vasta classe média branca de seu país, que dizia estar zelando para manter valores morais e religiosos.

Infelizmente, esse movimento formal de classificação dos quadrinhos, em vez de colaborar para o aprimoramento do meio como pretendiam seus idealizadores, teve dois efeitos bastante negativos sobre ele. Por um lado, sob o ponto de vista do mercado, gerou o desaparecimento de grande número de editoras, algumas com propostas bastante avançadas em termos de elaboração de conteúdos temáticos e reconhecimento da produção intelectual de roteiristas e desenhistas, tendo como consequência principal a pasteurização do conteúdo das revistas.

De fato, de uma maneira geral, as revistas de histórias em quadrinhos posteriores ao Comics Code caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pífias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíam para o aprimoramento intelectual de seus leitores. Por outro lado, isto fez com que qualquer discussão sobre o valor estético e pedagógico das HQs fosse descartada nos meios intelectuais, e as raras tentativas acadêmicas de dar algum estatuto de arte aos quadrinhos logo seriam encaradas como absurdas e disparatadas.

Em diversos lugares do mundo – França, Itália, Grã-Bretanha, Alemanha e Brasil, por exemplo –, também explodiram as críticas aos quadrinhos, com motivação bastante semelhante (ainda que não tão

agressiva) à verificada nos Estados Unidos. Em praticamente todos os países nos quais os quadrinhos eram editados, manifestações contrárias partiram de representantes do mundo cultural, educativo e científico. Alguns países europeus chegaram a estabelecer legislações restritivas aos quadrinhos, proibindo a publicação de material estrangeiro ou determinando critérios rígidos para sua produção no país. No Brasil, os editores elaboraram um código próprio e aplicaram às revistas um selo semelhante àquele desenvolvido nos Estados Unidos:

Código de Ética dos Quadrinhos*

1. As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.
2. Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.
3. É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou dêem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude.
4. As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.
5. Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.
6. Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiadas, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.
7. A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.
8. Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.

9. São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.

10. A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.

11. São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.

12. A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.

13. Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

14. As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.

15. As revistas infantis e juvenis só poderão instituir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas signatárias deste Código editar, para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.

16. Serão proibidos todos os elementos e técnicas não especificamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.

17. Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das histórias em quadrinhos, mas também às capas das revistas.

18. As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.

* Elaborado por um grupo de editores brasileiros de revistas de histórias em quadrinhos, que incluía a Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Brasil-América Ltda, Rio Gráfica e Editora e Editora Abril. Fonte: SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Bels, 1976. p. 102-104

Apesar de sua imensa popularidade junto ao público leitor -- composto principalmente por jovens e adolescentes -- e das altíssimas tiragens das revistas, a leitura de histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade. Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de “objetivos mais nobres” -- como o conhecimento do “mundo dos livros” e o estudo de “assuntos sérios” --, que causava prejuízos ao rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar conseqüências ainda mais aterradoras, como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade para apreensão de idéias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores.

De uma maneira geral, durante os anos que se seguiram à malfadada campanha de difamação contra elas, as histórias em quadrinhos quase tornaram-se as responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores. Portanto, qualquer idéia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade. A barreira pedagógica contra as histórias em quadrinhos predominou durante muito tempo e, ainda hoje, não se pode afirmar que ela tenha realmente deixado de existir. Mesmo atualmente há notícias de pais que proíbem seus filhos de lerem quadrinhos sempre que as crianças não se saem bem nos estudos ou apresentam problemas de comportamento, ligando o distúrbio comportamental à leitura de gibis.

O DESCOBRIMENTO DOS QUADRINHOS COMO PRODUÇÃO ARTÍSTICA E EDUCATIVA

O desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, principalmente nas últimas décadas do século xx, fez com

que os meios de comunicação passassem a ser encarados de maneira menos apocalíptica, procurando-se analisá-los em sua especificidade e compreender melhor o seu impacto na sociedade. Isto ocorreu com todos os meios de comunicação, como o cinema, o rádio, a televisão, os jornais etc. Inevitavelmente, também as histórias em quadrinhos passaram a ter um novo *status*, recebendo um pouco mais de atenção das elites intelectuais e passando a ser aceitas como um elemento de destaque do sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística com características próprias.

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimento” das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos, tal como aconteceu com a literatura policial e a ficção científica, serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas.

Por outro lado, a percepção de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimentos específicos, ou seja, desempenhando uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era corrente no meio “quadrinhístico” desde muito antes de seu “descobrimento” pelos estudiosos da comunicação. 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.

Na segunda metade daquela mesma década, a editora Educational Comics dedicava-se à publicação de histórias em quadrinhos religiosas e de fundo moral, como *Picture Stories from the Bible*, *Picture Stories from American History*, *Picture Stories from World History* e *Picture Stories from*

Science. Títulos como *Classics Illustrated*, reproduzidos praticamente no mundo inteiro, inclusive no Brasil, buscavam aproximar as histórias em quadrinhos das grandes obras literárias, vertendo para a linguagem das HQs os livros dos maiores autores da literatura mundial, como Charles Dickens, William Shakespeare, Daniel Defoe, Victor Hugo, Jonathan Swift, Edgar Allan Poe etc.

Outras publicações faziam da catequese seu maior objetivo, dedicando-se à transmissão de valores defendidos pela religião católica, sobressaindo-se aqueles, como *Topix Comics* e *Treasure Chest*, que se dedicavam às biografias de santos e personagens bíblicos. Mais ou menos na mesma época, na Itália, editoras ligadas à Igreja Católica também utilizaram fartamente a linguagem dos quadrinhos para incutir nas crianças o sentimento religioso, em revistas que foram depois traduzidas e publicadas em muitos países do mundo.

Mas a percepção dos benefícios pedagógicos dos quadrinhos não ficou restrita apenas a autores e editores. Nos anos 50, na China comunista, o governo de Mao Tse-Tung utilizou fartamente a linguagem das histórias em quadrinhos em campanhas “educativas”, utilizando-se do mesmo modelo de retratar “vidas exemplares” explorado pelas revistas religiosas, mas enfocando representantes da nova sociedade que se pretendia estabelecer no país. As histórias podiam focar, por exemplo, a vida de um soldado que, a caminho de seu quartel, ao encontrar uma pobre velhinha sem forças para caminhar, desviava-se de seu caminho e a levava às costas até sua casa, passando a imagem de “solidariedade” que o governo chinês pretendia vender à população.



Imagem extraída de uma das HQs editadas pelo governo de Mao Tse-Tung: os quadrinhos a serviço da propaganda ideológica

Entidades governamentais de outros países preferiram aplicar a linguagem dos quadrinhos mais diretamente como apoio técnico à utilização de equipamentos e treinamento de pessoal em atividades especializadas. Já durante a Segunda Guerra Mundial, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, com a colaboração do célebre desenhista Will Eisner, utilizou fartamente os quadrinhos na elaboração de manuais para treinamento de suas tropas.

Na Europa, a utilização dos quadrinhos como apoio ao tratamento de temas escolares de forma lúdica, possibilitando um processo de aprendizado mais agradável aos leitores, acentuou-se durante a década de 1970. Na França, por exemplo, a editora Larousse obteve um grande êxito comercial com a publicação de *L'Histoire de France em BD*, em oito volumes, que em sete anos teve mais de 600 mil coleções vendidas, abrindo caminho para que a mesma editora lançasse, em 1983, também em oito volumes, outra obra em quadrinhos com fins educativos, *Découvrir la Bible*. A obra foi depois editada em vários outros países, como Japão, Itália, Espanha e Estados Unidos.

Outros editores, constatando o sucesso comercial desse tipo de publicação, também se aventuraram na mesma linha, com maior ou menor sucesso, ajudando a firmar, perante o público, o entendimento de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas para a transmissão de conteúdos escolares, com resultados bastante satisfatórios. Uma relação desse tipo de obras seria extensa e tediosa, mas, só para que se tenha uma idéia de sua abrangência, é importante citar algumas, como *La Philosophie em bande dessinée*, de Huisman y Berthomier, publicado em 1977; *Psychologie em bande dessinée*, de Huisman y Gilet, de 1978; *La vie de J. S. Bach* e *L'Aventure de l'équipe de Cousteau*, de 1985; e a série de títulos que buscam apresentar diversos personagens e temas para “principiantes”, entre os quais se encontram obras dedicadas a Freud, Lenin, Einstein, Darwin, Trotsky, Marx, a energia nuclear, o *Capital*, os *Estudos Culturais* etc. Essa tendência se ampliou pelo mundo inteiro, muitas vezes com a tradução de obras publicadas nos Estados Unidos e Europa, além da elaboração de personagens ou temas específicos do local.

Essas obras eram publicadas visando atingir o grande público, demonstrando a possibilidade de utilizar a linguagem dos quadrinhos

com objetivos mais amplos que o simples entretenimento; mas a grande maioria delas, com certeza, não buscava, especificamente, o seu aproveitamento no ambiente escolar – ou seja, não podiam ser incluídas naquela categoria de publicações conhecida como “didáticas”.

A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram explicados por um texto escrito. Nesse momento, as HQs apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda temia-se que sua inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos – muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras –, começaram a incluir os quadrinhos com mais freqüência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar.

Ainda que nem sempre essa apropriação da linguagem tenha ocorrido da maneira mais adequada – na verdade, houve erros e exageros inevitáveis devido à inexperiência na utilização dela em ambiente didático – a proliferação de iniciativas certamente contribuiu para refinar o processo, resultando, muitas vezes, em produtos bem satisfatórios. Atualmente, é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, que fazem farta utilização das histórias em quadrinhos para transmissão de seu conteúdo. No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções.

A partir daí, estava talvez indicado o caminho para que as últimas barreiras contra a utilização das histórias em quadrinhos em ambiente didático pudessem ser derrubadas e as HQs pudessem ser utilizadas livremente por professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem. Felizmente, as últimas décadas do século passado presenciaram, cada vez mais, a utilização de histórias em quadrinhos pelos professores das diversas disciplinas, que nelas buscaram não

apenas elementos para tornar suas aulas mais agradáveis, mas, também, conteúdos que pudessem utilizar para transmissão e discussão de temas específicos nas salas de aula.

Ainda que esta atividade tenha sido inicialmente vista com estranheza pela sociedade – a começar por aqueles professores que haviam crescido na época em que os malefícios da leitura de quadrinhos faziam parte do senso comum –, a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais):

Por que as histórias em quadrinhos auxiliam o ensino?

Existem vários motivos que levam as histórias em quadrinhos a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas. Vejamos alguns deles:

Os estudantes querem ler os quadrinhos – há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos 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 de aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da *cultura de massa* – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos –, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático.

Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente – a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir. Na medida em que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, representa muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – como acontece, por exemplo, nos livros ilustrados –, mas a criação de um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos.

Existe um alto nível de informação nos quadrinhos – as revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área. Cada gênero, mesmo o mais comum (como o de super-heróis, por exemplo) ou cada história em quadrinhos oferece um variado leque de informações passíveis de serem discutidas em sala de aula, dependendo apenas do interesse do professor e dos alunos. Elas podem ser utilizadas tanto como reforço a pontos específicos do programa como para propiciar exemplos de aplicação dos conceitos teóricos desenvolvidos em aula. Histórias de ficção científica, por exemplo, possibilitam as mais variadas informações no campo da física, tecnologia, engenharia, arquitetura, química etc., que são muito mais facilmente assimiláveis quando na linguagem das histórias em quadrinhos. Mais ainda, essas informações são absorvidas na própria linguagem dos estudantes, muitas vezes dispensando demoradas e tediosas explicações por parte dos professores.

As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos – a inclusão dos quadrinhos na sala de aula possibilita ao estudante ampliar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, que normalmente utiliza. Devido aos variados recursos da linguagem quadrinhística – como o balão, a onomatopéia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas –, os

estudantes têm acesso a outras possibilidades de comunicação que colaboram para seu relacionamento familiar e coletivo.

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura – a idéia preconcebida de que as histórias em quadrinhos colaboravam para afastar as crianças e jovens da leitura de outros materiais foi refutada por diversos estudos científicos. Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros. Assim, a ampliação da familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudantes se abram para os benefícios da leitura, encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com finalidade de estudo.

Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes – as histórias em quadrinhos são escritas em linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles. Essa característica dos quadrinhos atende à necessidade dos estudantes de utilizar um repertório próprio de expressões e valores de comunicação, comuns ao grupo em que se encontram inseridos, não agredindo o seu vocabulário normal da forma como o fazem algumas produções literárias (como os livros clássicos de literatura, por exemplo). Dessa forma, pelos quadrinhos, histórias passadas no Velho Oeste norte-americano possibilitam, por sua aplicação naquele contexto específico, a incorporação ao vocabulário dos estudantes de termos referentes àquele ambiente, tanto no que diz respeito a elementos geográficos como sociais ou tecnológicos.

O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar – sendo uma narrativa com linguagem fixa, a constituição de uma história em quadrinhos implica na seleção de

momentos-chave da história para utilização expressa na narrativa gráfica, deixando-se outros momentos a cargo da imaginação do leitor. Dessa forma, os estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, dessa forma desenvolvendo o pensamento lógico. Além disso, as histórias em quadrinhos são especialmente úteis para exercícios de compreensão de leitura e como fontes para estimular os métodos de análise e síntese das mensagens. É o que acontece, por exemplo, quando o professor solicita aos estudantes que passem para a linguagem dos quadrinhos uma história fornecida somente na linguagem escrita, o que irá exigir deles que realizem uma análise detalhada dos fatos narrados e que definam os acontecimentos mais importantes para o desenvolvimento da trama, antes de representá-los graficamente.

Os quadrinhos têm um caráter globalizador – por serem veiculadas no mundo inteiro, as revistas de histórias em quadrinhos trazem normalmente temáticas que têm condições de ser compreendidas por qualquer estudante, sem necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiaridade com o tema, seja ela devida a antecedentes culturais, étnicos, lingüísticos ou sociais. Uma história que se passe na sociedade japonesa pode, de uma maneira geral, ter sua mensagem principal compreendida por leitores de outros países, ainda que características específicas dessa sociedade sejam desconhecidas para eles (estando aí, provavelmente, um dos motivos do sucesso dos quadrinhos japoneses, os mangás, no Ocidente). Além disso, exatamente por seu caráter globalizador, as histórias em quadrinhos possibilitam, com seu uso, a integração entre as diferentes áreas do conhecimento, possibilitando na escola um trabalho interdisciplinar e o com diferentes habilidades interpretativas (visuais e verbais).

Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema – não existe qualquer barreira para o

aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para sua utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário. A grande variedade de títulos, temas e histórias existentes permite que qualquer professor possa identificar materiais apropriados para sua classe de alunos, sejam de qualquer nível ou faixa etária, seja qual for o assunto que deseje desenvolver com eles.

Todos os pontos mencionados no quadro anterior constituem apenas algumas razões para se defender o aproveitamento das histórias em quadrinhos no ensino. Outros poderiam ser acrescentados, é claro. Porém, mais do que listar essas vantagens, talvez seja interessante fechar essa discussão lembrando duas características bastante pragmáticas do aproveitamento dos quadrinhos em ambiente escolar: acessibilidade e baixo custo.

Mesmo neste momento, início do século XXI, quando a indústria dos quadrinhos está muito longe das tiragens verdadeiramente astronômicas que atingiu no seu período de maior popularidade – quando muitos títulos facilmente atingiam tiragens de milhões de exemplares vendidos –, pode-se dizer que sua disponibilidade é um fator ainda incontestável. Elas podem ser encontradas em praticamente todas as esquinas, em qualquer banca de jornal do país, a um custo relativamente baixo quando comparado com outros produtos da indústria cultural. Além disso, também estão disponíveis em supermercados, farmácias, armazéns, papelarias e outros estabelecimentos comerciais.

Fora itens raros ou exemplares pertencentes a colecionadores, as revistas de histórias em quadrinhos são facilmente obtidas, podendo ser adquiridas diretamente ou emprestadas de terceiros. De uma maneira geral, é possível afirmar que todas as pessoas têm o costume de partilhar suas revistas de quadrinhos, emprestando-as para amigos e familiares, e não oferecem muita resistência quanto a cedê-las para utilização por professores e alunos. Assim, com relativa facilidade, podem os próprios estudantes se encarregar de obter as revistas junto a amigos ou familiares, auxiliando os professores na manutenção de um acervo útil para suas atividades de ensino.

Para utilização em ambiente didático, não é essencial que as histórias em quadrinhos sejam obtidas em primeira mão. Elas podem ser adquiridas em sebos ou lojas que comercializam materiais usados, ou mesmo recortadas de jornais antigos, a um custo praticamente insignificante. Ainda que a possibilidade de exibição de quadrinhos por meio de projetores de *slides* ou *datashows* ajude a atingir os estudantes de forma mais intensa, direta e coletiva, contribuindo para um resultado mais eficiente, isto não é absolutamente essencial para sua utilização. Com os quadrinhos, tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípio, isentos da necessidade de dispor de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula.

COMO UTILIZAR OS QUADRINHOS NO ENSINO

Não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma idéia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos.

Consideradas essas questões, a aplicação das histórias em quadrinhos deverá se adaptar ao cronograma do curso, sendo utilizadas na seqüência normal das atividades e sem qualquer destaque em relação a outras linguagens ou alternativas didáticas. A utilização da leitura de gibis como um momento de relaxamento para os alunos, uma espécie de descanso no uso de materiais mais nobres, pode atingir resultados exatamente opostos aos pretendidos. Ou seja: a aula não deve parar quando da introdução da leitura de quadrinhos, como se também o professor estivesse necessitando de um descanso na sua árdua tarefa de ensino.

Se for esta a imagem passada aos estudantes pelo uso dos quadrinhos, seus benefícios serão muito limitados. Além de ficar evidente para os alunos que eles estão sendo sutilmente enganados pelo professor, pode gerar desconfiança e mesmo aberta resistência à leitura e uso de histórias em quadrinhos no ambiente escolar (ou mesmo fora dele), comprometendo trabalhos futuros com esse meio, tanto por parte desse professor específico como de seus colegas de outras disciplinas.

Da mesma forma, uma valorização excessiva das histórias em quadrinhos pelo professor, principalmente no momento de sua utilização – como se elas dessem a resposta desejada para todas as dúvidas e necessidades do processo de ensino –, também acaba sendo pouco produtiva, pois coloca o meio em uma posição desconfortável frente às outras formas de comunicação. Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panacéia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes.

Outra questão importante diz respeito à seleção do material a ser utilizado em aula. Considerando o número e variedade de publicações de histórias em quadrinhos existentes no mercado, essa seleção deve levar em conta os objetivos educacionais que se deseja alcançar. Nesse sentido, talvez o ponto fundamental dessa seleção esteja ligado à identificação de materiais adequados – tanto em termos de temática como de linguagem utilizada –, à idade e ao desenvolvimento intelectual dos alunos com os quais se deseja trabalhar, atentando-se a que a primeira não é necessariamente um condicionante da segunda. De uma maneira geral, considerando-se as características relacionadas aos diversos ciclos escolares, é possível fazer algumas considerações em relação aos materiais a serem utilizados em cada um deles, como mostra o quadro a seguir:

Pré-Escolar: os alunos se encontram nas primeiras iniciativas de representação (etapa pré-esquemática), atendendo a necessidades motoras e emocionais. Em seu trabalho com a linguagem, os resultados obtidos são menos importantes que o processo. A

relação desses estudantes com os quadrinhos é basicamente lúdica, sem que interfira uma consciência crítica sobre as imagens que aparecem nas histórias em quadrinhos, tanto nas que recebem do professor como naquelas que eles próprios produzem. Nessa fase, é muito importante cultivar o contato com a linguagem das HQs, incentivando a produção de narrativas breves em quadrinhos, sem pressioná-los quanto a elaboração de textos de qualidade ou a cópia de outros modelos.

Nível Fundamental (1ª a 4ª séries): nos primeiros anos, não se pode identificar qualquer salto na capacidade expressiva dos alunos, que evoluem de forma sistemática e gradual para maior reconhecimento e apropriação da realidade que os circunda. Aos poucos, a criança vai deixando de ver a si mesma como o centro do mundo e passa a incorporar os demais a seu meio ambiente, ou seja, evoluindo em termos de socialização. Da mesma forma, começa aos poucos a identificar características específicas de grupos e pessoas, podendo ser apresentada a diferentes títulos ou revistas de quadrinhos, bem como ser instada a realizar trabalhos progressivamente mais elaborados, que incorporem os elementos da linguagem dos quadrinhos de uma forma mais intensa.

Nível Fundamental (5ª a 8ª séries): os alunos se integram mais à sociedade que os rodeia, sendo capazes de distinguir os níveis local, regional, nacional e internacional, relacioná-los entre si e adquirir a consciência de estar em um mundo muito mais amplo do que as fronteiras entre sua casa e a escola. O processo de socialização se amplia, com a inserção em grupos de interesse e a diferenciação entre os sexos. Têm a capacidade de identificar detalhes das obras de quadrinhos e conseguem fazer correlações entre eles e sua realidade social. As produções próprias incorporam a sensação de profundidade, a superposição de elementos e a linha do horizonte, fruto de sua maior familiaridade com a linguagem dos quadrinhos.

Nível Médio: os estudantes dessa fase se caracterizam pela mudança de personalidade, devida à passagem da adolescência para a idade adulta. Passam a ser mais críticos e questionadores em relação ao que recebem em aula, não submetendo-se passivamente a qualquer material que lhes é oferecido. Tendem também a ter uma desconfiança natural (e saudável) em relação aos meios, demandando um tipo de material que desafie sua inteligência. Por outro lado, são também, muito pressionados pelo coletivo, perdendo às vezes um pouco de sua espontaneidade ao terem que confrontar suas opiniões pessoais com as do seu grupo. Nas produções próprias, buscam reproduzir personagens mais próximos da realidade, com articulações, movimentos e detalhes de roupas que acompanham o que vêem ao seu redor.

A seleção dos materiais em quadrinhos a serem utilizados em aula deve levar em consideração essas características, de forma a atingir resultados mais satisfatórios. Fatores adicionais na escolha são, também: dispor de um texto que não traga erros gramaticais; um tema capaz de despertar e manter o interesse do grupo, que corresponda às necessidades da disciplina a ser ensinada; um material de qualidade gráfica adequada ao uso pretendido; outros aspectos que o professor considere relevantes para sua disciplina.

Por fim, na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis.

Ao dominar adequadamente todos esses elementos, qualquer professor estará apto a incorporar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático, dinamizando suas aulas, ampliando a motivação de seus alunos e conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem. Os textos reunidos neste livro, envolvendo o uso das HQS nas mais diferentes disciplinas, demonstram que, nesse campo, as possibilidades são infinitas.