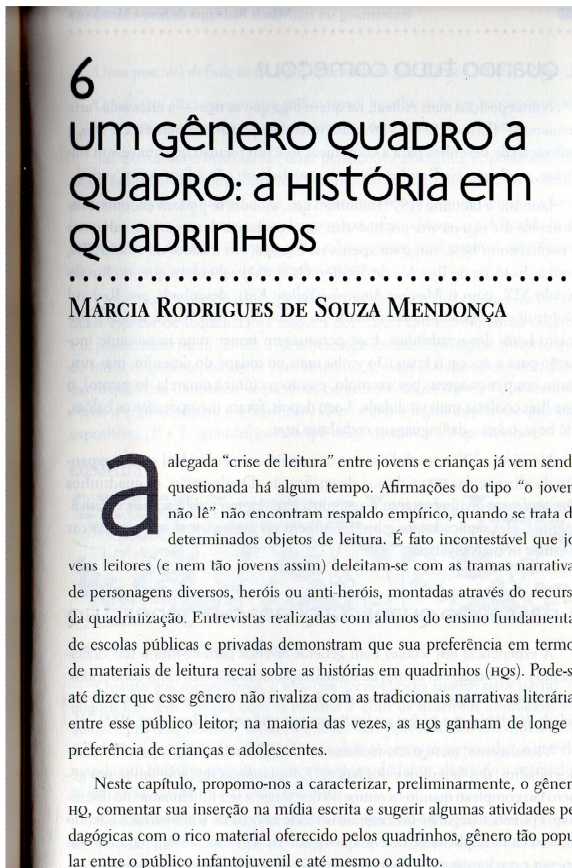


Mendonça, M. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: Dionísio, A. P.; Machado, A. R.; Bezerra, M. A. *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.



1. QUANDO TUDO COMEÇOU?

Numa posição mais radical, há quem diga que as HQs — a chamada “arte sequencial” (Eisner, 1999) — tiveram início nas pinturas rupestres. De fato, a utilização de desenhos para a comunicação é um recurso que atravessou milênios, usado por civilizações diversas, associado ou não à linguagem verbal.

Ianonne e Ianonne (1994) admitem que, embora se possam encontrar rudimentos das HQs na arte pré-histórica, os precursores desse gênero, tal como o conhecemos hoje, surgiram apenas na Europa, em meados do século XIX, com as histórias de Busch e de Topffer. Os autores salientam que, no fim do século XIX, com o *Menino Amarelo* (*Yellow Kid*), desenhado por Richard Outcault e publicado semanalmente no jornal *New York World*, nascia o primeiro herói dos quadrinhos. Esse personagem trouxe uma importante inovação para a época: o texto não vinha mais no rodapé do desenho, mas sim, junto aos personagens (por exemplo, escrito na túnica amarela do garoto), o que lhes conferia mais vitalidade. Logo depois, foram incorporados os balões, até hoje, o *locus* da linguagem verbal nas HQs.

No século XX, consolidaram-se os jornais, o veículo ideal para a expansão do alcance das HQs e de sua diversificação. Desde então, os quadrinhos têm-se desenvolvido bastante, passando a circular em publicações exclusivamente a eles dedicadas, os gibis, e também no meio virtual, com temáticas e estilos os mais diversos.

2. NARRANDO QUADRO A QUADRO: O GÊNERO HQ

A experiência dos leitores com gêneros diversos permite-lhes o reconhecimento e a distinção das formas de textualização utilizadas nos casos conhecidos. Entretanto, a categorização teórica dos gêneros não é tarefa fácil, devido à “diversidade de critérios que podem ser legitimamente utilizados” (Bronckart, 1999:73).

Visualmente, as HQs são facilmente identificáveis, dada a peculiaridade dos quadros, dos desenhos e dos balões. Entretanto, as HQs revelam-se um gênero tão complexo quanto os outros no que tange a seu funcionamento discursivo. Por isso, categorizá-las exige um grande esforço de sistematização, tendo em vista a multiplicidade de enfoques possíveis. Por essa razão, procuraremos apenas caracterizar as HQs, sem a pretensão de estabelecer uma tipologia.

Uma possível definição de HQ é apresentada por Cirne (2000:23-24):

Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas.

Tal definição é oriunda de uma perspectiva semiótica e, portanto, deixa de salientar questões pertinentes ao modelo teórico dos gêneros textuais, perspectiva por nós adotada. Por isso, apresentaremos primeiro algumas focalizações possíveis na perspectiva dos gêneros, para evidenciar a dificuldade de categorização das HQs, e, em seguida, esboçaremos uma possível caracterização, sempre fazendo uso de múltiplos critérios.

Quanto ao tipo textual, as HQs são do tipo narrativo, dada a predominância dessa espécie de seqüência na maioria dos casos. Entretanto, como salienta Fix (*apud* Marcuschii, 2000: 27), a heterogeneidade tipológica, propriedade de todos os gêneros, também constitui as HQs; estas podem apresentar, além das seqüências narrativas, seqüências características de outros tipos textuais, como a argumentativa e a injuntiva. O exemplo a seguir contém seqüências expositivas (1º e 2º quadrinhos) e seqüências narrativas (3º quadrinho).

EXEMPLO 1.



Fonte: *Jornal do Commercio*, 30/01/2002 (Recife/PE)

Quanto aos mecanismos e recursos tecnológicos usados para narrar, os quadrinhos têm relação com o cinema e com os desenhos animados: enquanto, nos dois últimos, todos os quadros são apresentados em movimento na tela, nas HQs, há uma seleção dos quadros a serem seqüenciados, o que demanda um trabalho cognitivo maior por parte do leitor, de modo a preencher as lacunas e reconstruir o fluxo narrativo.

Na relação fala e escrita, tomando o contínuo de gêneros textuais proposto por Marcuschii (2000), as HQs realizam-se no meio escrito, mas buscam reproduzir a fala (geralmente a conversa informal) nos balões, com a presen-

ça constante de interjeições, reduções vocabulares etc. Sua concepção é de base escrita, pois os chamados “guiões” — narrativas verbais que orientam o trabalho do desenhista — precedem a quadrinização, assemelhando-se aos roteiros de cinema. Por essa razão, Eisner (op. cit.) chega a pregar a supremacia da narrativa verbal sobre o desenho na criação dos quadrinhos.

Uma possibilidade de agrupamento dos gêneros é a de domínio discursivo (Marcuschi, 2000), que indica *instâncias de formação discursiva*, como o **discurso jornalístico**, no qual talvez possamos enquadrar as HQs, numa análise que leve em conta apenas o meio de circulação do gênero. Determinadas HQs, porém, podem ser enquadradas no **discurso literário**, o que demonstra a complexidade da categorização. As *graphic novels*, cada vez mais respeitadas pela crítica, são exemplos de literatura em quadrinhos. Em 2001, adaptou-se a *graphic novel* inglesa *From Hell (Do Inferno)* de autoria de Allan Moore e Eddie Campbell, para o cinema, numa transposição de gêneros pouco comum, pois partiu de uma HQ.

Na relação entre as semioses envolvidas — verbal e não verbal — os quadrinhos revelam-se um material riquíssimo, pois, na coconstrução de sentido que caracteriza o processo de leitura (Koch e Travaglia, 1993; Kleiman, 1989 e 1992), texto e desenhos desempenham papel central. Desvendar como funciona tal parceria é uma das atividades linguístico-cognitivas realizadas continuamente pelos leitores de HQs.

Podemos, portanto, situar as HQs numa verdadeira “constelação” de gêneros não verbais ou icônico-verbais assemelhados. Entre os que também circulam na mídia escrita, citamos, de acordo com a ordem de surgimento, a caricatura, a charge, o cartum, as próprias HQs e as tiras.

Distinguir esses gêneros é difícil, mesmo para os profissionais da área. O cartunista Fernando Moretti (2001) tenta estabelecer tais diferenças: em geral, a **caricatura** — deformação das características marcantes de uma pessoa, animal, coisa, fato — pode ser usada como ilustração de uma matéria (fato), mas quando esse “fato” pode ser contado inteiramente numa forma gráfica, é chamado de **charge**. O **cartum** surgiu depois da charge, e é uma forma de expressar ideias e opiniões, seja uma crítica política, esportiva, religiosa, social, através de uma imagem ou uma seqüência de imagens, dentro de quadrinhos ou não; podendo ter balões ou legendas. A charge “envelhece”, como a notícia, enquanto o cartum é mais atemporal.

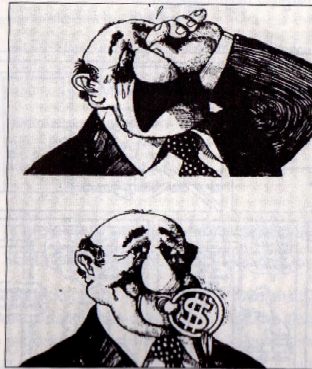
O cartum e a HQ diferenciam-se: ambos compõem-se de um ou mais quadrinhos com uma seqüência narrativa. Essa seqüência é opcional para o cartum e obrigatória para a HQ, a qual conta com personagens fixos, o que podemos ver com os exemplos 3 e 4.

EXEMPLO 2. CHARGE



Fonte: CLÁUSTON LALSON, MIGUEL RONALDO e SAMUCA. *Humor do fim do século: o ano 2000 no traço de 5 cartunistas pernambucanos*. Recife, ACAPE 2000, p. 53.

EXEMPLO 3. CARTUM

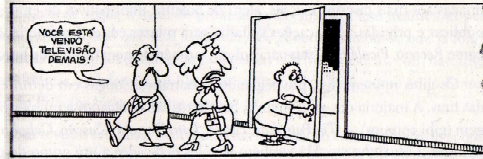


Fonte original: QUINO. *Déjanté inventar*. Buenos Aires: Ediciones de La Flor 1988. Retrato de: Faneco e Moura. *Linguagem nova: 5ª série*. São Paulo: Ática, 1999, p. 244.

As tiras são um subtipo de HQ; mais curtas (até 4 quadrinhos) e, portanto, de caráter sintético, podem ser sequenciais ("capítulos" de narrativas maiores) ou fechadas (um episódio por dia). Quanto às temáticas, algumas tiras também satirizam aspectos econômicos e políticos do país, embora não sejam tão "datadas" quanto a charge. Dividimos as tiras fechadas em dois subtipos:

- tiras piada, em que o humor é obtido por meio das estratégias discursivas utilizadas nas piadas de um modo geral, como a possibilidade de dupla interpretação, sendo selecionada pelo autor a menos provável;
- tiras episódio, nas quais o humor é baseado especificamente no desenvolvimento da temática numa determinada situação, de modo a realçar as características das personagens (Mendonça, 2001), como podemos ver no exemplo 4 e 5.

EXEMPLO 4. HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Podemos caracterizar provisoriamente a HQ como um gênero icônico ou icônico-verbal narrativo, cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro. Como elementos típicos, a HQ apresenta os desenhos, os quadros e os balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal.

Além da heterogeneidade tipológica, encontramos também, no universo das HQs, a intertextualidade tipológica (Fix, op. cit.), que consiste em utilizar a forma de um gênero para preencher a função de outro. As aplicações das HQs a propósitos didáticos, como campanhas educativas, são exemplos disso. Assim, os textos das campanhas educativas têm uma função comunicativa didática, mas a forma utilizada é a de uma HQ. Do mesmo modo, alguns anúncios publicitários comerciais podem usar HQs para atingir seus objetivos. Segundo Marcuschi (2000:30),

em princípio, isto não deve trazer dificuldade alguma para a interpretabilidade, já que o predomínio da função supera a forma na determinação do gênero, o que evidencia a plasticidade e dinamicidade dos gêneros.

Podéramos falar, nesses casos, em intertextualidade intergêneros (Fix, op. cit.), aqueles que parecem estar situados na "fronteira entre dois um mais gêneros" (Mendonça, 2002).

3. MÍDIA ESCRITA: ONDE SURTIRAM E SE DESENVOLVERAM AS HQS

As HQs surgiram na periodicidade dos jornais. Com o tempo, foram ganhando autonomia, dado o sucesso de público alcançado, e passaram a figurar em publicações especializadas, os gibis. Atualmente, permanecem nos jornais e encontram-se em outros veículos midiáticos, tais como gibis e revistas des-

tinadas aos mais diversos leitores, além de boletins informativos de empresas públicas e privadas. Publicações voltadas para o lazer educativo de crianças, como *Recreio*, *Picolé* e revistas para colorir, também trazem tirinhas de humor.

Os gibis reúnem HQs, privilegiando as narrativas longas em detrimento das tiras. A maioria dos gibis infantis brasileiros são dedicados a um personagem (gibi comum) — *Tio Patinhas*, *Pateta*, *Pato Donald*, *Cascão*, *Cebolinha*, *Bolinha*, *Luluzinha* etc. Há também aqueles dedicados a um grupo de personagens (almanaques), do mesmo autor/desenhista — *Almanaque Disney*, *Turma da Mônica*, *Almanaque do Cascão*. Revistas de quadrinhos adultos também são publicadas à semelhança dos gibis infantis, agrupando-se as narrativas por personagens ou por criador. As coletâneas de HQs, em forma de livro, como as de *Mafalda* e *Calvin*, também constituem suportes cada vez mais comuns para a circulação desse gênero. Denotam a autonomia, cada vez maior, das HQs em relação ao domínio discursivo jornalístico, ou seja, a autonomia em relação aos suportes midiáticos.

Fora dos gibis, o subtipo tira em quadrinhos predomina, nos jornais e revistas, totalizando, a cada edição, cerca de 3 a 6 tiras de quadrinistas diferentes, embora eventualmente possamos encontrar histórias mais longas. A preferência pelas tiras fechadas parece ocorrer por dois fatores principais: a economia de espaço e o acesso à narrativa completa numa mesma edição, já que o leitor atual de periódicos dificilmente seria seduzido a acompanhar, a cada número, um capítulo da história. O recurso do folhetim — narrativa publicada, capítulo a capítulo, em periódicos — foi bastante eficaz no Brasil na primeira metade do século XIX, pois, na época, o jornal é que possibilitava, até certo ponto, a democratização do acesso à produção literária brasileira, popularizando-a. Proliferaram, então, os romances de amor do romantismo brasileiro, sendo José de Alencar o autor brasileiro mais conhecido dessas narrativas. Atualmente, o folhetim eletrônico ocupou esse espaço, e muitos “teleleitores” são seduzidos pelas “cenas do próximo capítulo” das telenovelas.

Gêneros afins aos quadrinhos, como a charge e o cartum, também são bastante comuns nos periódicos de circulação diária, semanal ou mensal.

Um aspecto que merece atenção é como se distribuem as HQs nas seções dos diversos periódicos que as publicam. Sabe-se que a distribuição do material textual nas seções de jornais — os “cadernos” — e de revistas busca atender ao público-alvo de cada seção. Nos jornais, o caderno destinado ao

lazer é, via de regra, o local de publicação das tirinhas, fato justificável pelo caráter humorístico que têm assumido esse gênero. Saliente-se que já foram comuns, há algumas décadas, as tiras diárias não humorísticas, com narrativa aventurescas mais longas, publicadas capítulo a capítulo, como as do *Fantasma*, do *Príncipe Valente*, entre outras.

Nas revistas semanais e mensais, essa localização varia bastante de acordo com a publicação. Um exemplo de distribuição aleatória é o da revista *Através da vida*, destinada às adolescentes. No n° 90, encontram-se três tiras: uma na seção *Vou te contar*, carta da diretora às leitoras, que abre a revista (p. 10); outra na seção *É quente*, de variedades, com matérias curtas diversas sobre artistas, cupons promocionais e ranking de músicas (p. 31); e a última na seção *Teste* (p. 100), com testes de atitude sobre assuntos diversos. Já o n° 88 só apresenta uma tira, na seção *É quente*, demonstrando que a localização e a quantidade das HQs nessa revista variam a cada edição.

Enquanto a localização parece ser aleatória nas revistas, a seleção das temáticas e personagens é influenciada pelos leitores prováveis. Tiras veiculadas nas publicações que atendem a segmentos diferentes, como crianças (*Recreio*, *Picolé* etc.), garotas (*Capricho*, *Através da vida*, *Toda Teen* etc.) e mulheres (*Marie Claire*, *Cláudia* etc.), por exemplo, têm personagens e temáticas relacionadas aos interesses de cada público leitor: no primeiro caso, crianças e animais como personagens; no segundo caso, personagens adolescentes, como *Carol*, de Bruno Drummond, adolescente com atitudes típicas dessa fase; no último, personagens adultas, como *Radical Chic*, de Miguel Paiva, mulher urbana, vivendo os conflitos próprios da modernidade.

Já nos jornais, as tiras apresentam personagens bem diversificados, pois é preciso buscar a empatia de um público leitor bastante heterogêneo. Assim, num mesmo veículo, pode-se ter uma galeria vasta de personagens: *Hagar*, o horrível, guerreiro viking rude, estúpido e glutão que vive em guerra com a mulher, *Helga* (cf. exemplo 1); *Niquel Náusea*, rato de esgoto que encarna dramas humanos diversos; *Mãe*, mãe superprotetora que controla a vida dos filhos; *Calvin*, garoto inconformado com as regras do mundo “adulto”; (cf. exemplo 5) etc.

Enfim, na mídia escrita, a regra é a diversidade de temas e formatos para as HQs. O sucesso de público é que determina a permanência ou a exclusão da HQ nesses veículos.

4. HQS na escola: negligenciadas, apesar de relevantes

Apesar de já serem aceitas como objeto de leitura fora das salas de aula, as HQs ainda não foram de fato incorporadas ao elenco de textos com que a escola trabalha. Tampouco alcançaram a devida atenção das pesquisas acadêmicas. Para Eisner (1999: 5-6), os motivos para isso teriam relação com o uso e a temática das HQs. De fato, o entretenimento como meta principal e o humor como "tom" de boa parte das HQs podem ter levado a tal estado de coisas. Além disso, o papel de semioses distintas (verbal e não verbal) para a construção de sentido termina por tornar as HQs acessíveis não só aos adultos com baixo grau de letramento, mas também às crianças em fase de aquisição de escrita, que podem apoiar-se nos desenhos para produzir sentido.

Os fatores acima contribuem não só para conquistar a preferência dos leitores, como também para incrementar a fluência da leitura. Essa relativa facilidade pode ser confundida com baixa qualidade textual, levando à falsa premissa de que "ler quadrinhos é muito fácil". Encontramos tal crença, por exemplo, até em manuais destinados a orientar professores no uso pedagógico de textos de circulação social, inclusive as HQs. Diante dessa suposição, a escola se omitiria de explorar as potencialidades pedagógicas das HQs ou as subestimaria como objeto de leitura, aprofundando a discrepância entre o que a escola oferece e o que os alunos buscam.

Na verdade, determinadas HQs demandam estratégias de leitura sofisticadas, além de um alto grau de conhecimento prévio, sendo quase que destinadas apenas aos "iniciados" nos enredos de seus personagens. Em outros casos, ao contrário, as HQs podem ter uma função didática, sendo utilizadas para dar instruções ou para persuadir, em campanhas educativas.

Com o avanço das pesquisas linguísticas e educacionais, os preconceitos contra essa espécie de texto foram diminuindo. No universo dos livros didáticos de português (LDPs), por exemplo, até os anos 1970, raramente havia HQs; na década de 1990, por outro lado, praticamente todos os LDPs apresentam esse gênero entre os textos selecionados. Ainda assim, as seções destinadas às HQs permanecem sendo as menos "importantes", do tipo "Divirta-se", "Só para ler" ou "Texto suplementar", sendo raríssimos

os casos de uma HQ figurar como texto central de unidade didática em um LDP. As temáticas humorísticas e aventurescas e o uso para entretenimento, mencionados por Eisner (op. cit.), parecem ser, novamente, as razões para tal situação. Neves (2000) também demonstra que a exploração dos quadrinhos em LDPS é pobre, limitando-se, na maioria das vezes, à utilização desse gênero como pretexto para exercícios de metalinguagem, do tipo *Classifique o pronome usado no 2º quadrinho*.

Os PCNs (Brasil, 1998) incorporaram o consenso sobre a necessidade de exposição à diversidade de gêneros de circulação social como um dos princípios básicos do ensino de língua materna. O documento salienta, baseando-se em teorias sociointeracionistas, que a representatividade dos gêneros nas práticas comunicativas diárias é um dos critérios essenciais para a escolha dos materiais de leitura. A despeito das orientações dos PCNs e da estima dos leitores pelas HQs, estas ainda são preteridas pela escola.

Na tentativa de demonstrar como é possível realizar um trabalho mais consistente com as HQs, que ultrapasse o mero momento da motivação lúdica, faremos algumas sugestões metodológicas de uso desse gênero na aula de língua materna.

Pode-se explorar as HQs como se faz com qualquer gênero, atentando-se para recursos diversos do seu funcionamento. Nas atividades de leitura, a exploração de aspectos vários da produção de sentido é a base das atividades. Por exemplo, a quebra de expectativas nas tiras episódio e nas tiras piada é usada para produzir humor. Segundo Possenti (1998: 46):

Qualquer que seja o tópico (...), o que faz com que uma piada seja uma piada não é seu tema, sua conclusão sobre o tema, mas uma certa maneira de apresentar tal tema ou uma tese sobre tal tema.

No exemplo 5, pode-se apresentar aos alunos até o segundo quadrinho e, então, explorar, em termos de levantamento de expectativas, o que poderia vir nos dois últimos quadrinhos. Para levantar essas expectativas, o leitor ativa conhecimentos sobre o tópico e mesmo sobre os personagens, as quais poderão levar a respostas distintas. Sem saber que *Calvin* não é uma "criança padrão" e que tem juízos precoces e nada convencionais sobre o mundo e as pessoas, será difícil aproximar-se da situação descrita nos 3º e 4º quadros.

Depois de divertir-se com a definição de Calvin para aula de ginástica, a exploração textual pode continuar: sobre as razões para tal afirmação, se foi inesperada e/ou engraçada e por que motivo, por que se pensou em alternativas etc. É desejável também atentar para o uso do registro formal por um garoto de apenas 4 anos, a fim de produzir o efeito de humor. Enfim, descobrir as estratégias discursivas usadas nas tiras humorísticas ou, em outras palavras, descobrir como se faz graça pode ser, de fato, assunto muito sério para o ensino de português.

EXEMPLO 5



Fonte: *Jornal do Comércio*, 03/05/2000, Caderno C, p. 4. (Recife/PE)

A análise mais específica do gênero — sua constituição, formas de circulação, subtipos — também pode ser objeto de trabalho pedagógico na escola. No ensino fundamental, estudar elementos icônicos como a forma e o contorno dos balões (para a fala, o medo, o sonho, o pesadelo, o pensamento etc.), o tamanho e o tipo das letras (para sentimentos como a raiva, o grito, o amor, a indiferença etc.), os sinais usados no lugar das letras (para os palavras, para línguas estrangeiras ou extraterrestres), a disposição do texto (sem parágrafos ou travessões), por exemplo, e a relação disso tudo com a produção de sentido e com as peculiaridades do gênero constitui, sem dúvida, material rico para o entendimento dos múltiplos usos da linguagem nas HQs.

Nas atividades de produção, é sempre possível pedir que eles criem HQs. Como em qualquer atividade de produção textual, conforme Gerald (1997), é preciso que se tenha:

- o que dizer;
- para que dizer;
- para quem dizer;
- como dizer.

Esses aspectos não podem ser negligenciados, sob pena de se produzirem redações do tipo escolar, cuja única função seria o atendimento à tarefa proposta pelo professor.

Em geral, alguns alunos sentem dificuldades com os desenhos, o que pode gerar resistência à tarefa. O receio de não conseguir produzir uma boa HQ deve-se ao fato de que a qualidade de uma HQ reside, em grande parte, na possibilidade de narrar, de forma envolvente, através da associação adequada entre desenho e texto verbal. Ainda assim, é comum que os alunos sintam grande prazer em criar HQs, um gênero que lhes é caro.

Em relação à transposição de gêneros, da HQ icônica ou icônico-verbal para o conto ou para a crônica, aspectos da relação fala/escrita e das semioses envolvidas podem ser trabalhados. Por exemplo, para contar a história dos quadrinhos na forma puramente verbal, há que se selecionar, dentre o que estava descrito pelos desenhos, o que deverá vir explícito por meio de palavras. As reações dos personagens, evidenciadas não só na sua fala, mas na postura, nos gestos, na expressão facial, serão descritas, seja por verbos de elocução, como *disse*, *exclamou*, *berrava*, seja por parágrafos inteiros. Muitas vezes, o que o professor detecta como “pobreza” nas narrativas infantis se deve à inabilidade da criança de lidar com o que precisa ser explicitado e descrito numa narrativa, para que ela adquira força expressiva. A habilidade de dosar contextualização, implicitude e explicitude das informações em um texto pode ser desenvolvida com as HQs.

A utilização das HQs, por outro lado, não precisa restringir-se às aulas de língua portuguesa. Aplicações relevantes desse gênero podem ser feitas também no ensino de outras disciplinas, ou mesmo no trabalho com textos de não ficção, relativos a outras áreas de conhecimento.

Em contextos extracolares, as HQs já são utilizadas como recurso didático, ou seja, como um facilitador da aprendizagem. Isso se deve, numa primeira análise, ao papel dos desenhos:

- “concretizar” sequências de ações a serem executadas pelo leitor (no caso de instruções);
- exercer um forte apelo visual (no caso de campanhas publicitárias);
- atingir largas parcelas populacionais, com diferentes graus de letramento.

Eisner (1999:136-143) insere o que denomina *aplicação* das HQs no universo dos "visuais de instrução", ou seja, da *aplicação dos quadrinhos ao ensino de algo específico* (p. 137). Quanto aos diversos usos que as HQs podem ter, o autor lista quatro possibilidades:

- (a) entretenimento;
- (b) instruções técnicas;
- (c) condicionamento de atitudes;
- (d) *story boards* (usadas para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final, na publicidade e no cinema).

A aplicação do tipo (c) é bastante frequente em vários países, inclusive no Brasil¹. Basta lembrar as grandes campanhas na mídia escrita de combate a doenças e de esclarecimento sobre medidas preventivas, como no caso da dengue. A persuasão é obtida com o auxílio do recurso à quadrinização. Em outros países, já é comum a aplicação das HQs para o ensino de matérias consideradas complexas, como a filosofia, dada a capacidade de abstração que esta exige. Há também a quadrinização de clássicos da literatura, destinada a conquistar o público infantojuvenil, alternativa que deve ser usada com critério, como qualquer adaptação literária, sob pena de desfigurar a obra original.

A transposição de gêneros — do texto expositivo ou didático para a HQs — é uma estratégia que pode ter grande impacto na aprendizagem de disciplinas como matemática, história, geografia e biologia, por exemplo. Tópicos diversos podem ser apresentados já na forma de HQs como também podem ser quadrinizados pelos alunos.

Para fazer a quadrinização de textos expositivos, os alunos necessitarão:

- (a) compreender o texto verbal;
- (b) selecionar os aspectos que serão objeto da HQ de modo que os desenhos e os textos reconstruam as relações de sentido do texto expositivo ou argumentativo original;
- (c) decidir se haverá personagens ou não e, em caso positivo, criá-los, adequando suas falas à exposição do assunto;

¹ No início da década de 1980, uma campanha pelo aumento na arrecadação de ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e de Serviços) teve o álbum de figurinhas dos personagens *Perna e Baco* como seu carro-chefe. Lançada pelo Governo do Estado, essa publicação contava a história pernambucana através de uma HQ. A campanha foi um sucesso, pois aliou a paixão infantil pelos álbuns e pelas HQs à conveniência dos pais, que só precisavam juntar as notas fiscais de qualquer compra ou serviço para adquirir os álbuns e as figurinhas.

- (d) associar com propriedade, texto e imagem, de modo que sejam complementares, e não, redundantes;
- (e) selecionar uma sequência de apresentação do assunto, que seja didática, isto é, que sirva ao ensino-aprendizagem etc.

Para o sucesso de tal atividade (como em qualquer atividade de produção textual), é necessário mais do que o simples comando "transforme esse texto numa HQ", ou seja, é preciso deixar claros os objetivos da tarefa (tornar mais compreensível determinado assunto), orientar cada etapa, rever as decisões tomadas e avaliar o resultado final, em termos das metas desejadas, o que tem relação direta com a função do gênero produzido. Por essa razão, para adaptar o exercício às séries escolares, a complexidade do assunto e do texto de base deve ser usada como critério.

Uma variação interessante da atividade pode ser a produção de HQs para públicos distintos, ou seja, considerando-se as expectativas e necessidades de grupos de interlocutores diferentes, como crianças, adolescentes, adultos, pessoas mais ou menos letradas etc. Esse aspecto iria interferir na seleção e criação dos personagens, na forma de apresentação do assunto, quantidade de quadros representando unidades proposicionais etc.

Os desenhos associados à sequência narrativa funcionam como recursos didáticos poderosos, tornando tanto mais acessíveis quanto mais "palatáveis" tópicos complexos, com os quais os professores têm dificuldade na prática docente.

A ousada obra em quadrinhos *Palestina: uma nação ocupada*, de autoria de Joe Sacco (2000), é um ótimo exemplo de como a HQ se presta à abordagem de temas complexos, mesmo que pouco ortodoxos para o gênero. José Arbex, no prefácio, classifica a obra como "*reportagem em quadrinhos*", evidenciando o princípio da intertextualidade tipológica e a prevalência da função sociocomunicativa (reportagem) sobre a forma de textualização (quadrinhos) na classificação feita. Posição semelhante é encontrada na resenha sobre esse livro, publicada no jornal *Estado* — *Leia essa HQ e entenda a crise do Oriente Médio* que afirma que Sacco inaugura o "jornalismo em quadrinhos", salientando a mescla de gêneros. O título da resenha ressalta a grande qualidade do texto: a facilidade de compreensão de uma temática em si complexa, normalmente tratada no gênero reportagem. Esses exemplos revelam que, paradoxalmente, parece ser fora da escola que os quadrinhos são usados, com eficácia, para propósitos didáticos diversos.

