



Doi: 10.4025/7cih.pphuem.1232

Ensino de história e Arte Sequencial: algumas reflexões.

Janaina de Paula do Espírito Santo (Doutoranda em História – UFG/
Professora do departamento de História – UEPG)

Ligiane de Meira (Professora de História/ Pós Graduanda em Gestão Escolar –
UNICESUMAR)

Resumo: O presente texto se dedica a uma reflexão sobre a bibliografia disponível acerca das histórias em quadrinho e suas possíveis relações com o ensino de história. Dentro do ensino de história, as Histórias em Quadrinhos geralmente são utilizadas para exemplificar um fato histórico, como um recurso de ilustração, um complemento ao trabalho usual do professor. Esta opção, ao ignorar outros fatores presente nesse tipo de mídia empobrecem sua presença na sala de aula. Há possibilidade de se trabalhar o contexto histórico expresso pelos personagens, o momento histórico da produção da HQ e os conceitos históricos aplicados àquela história em quadrinhos, fazendo com que a mídia seja explorada de uma forma mais completa e efetiva. Nossa proposta é, ao unir as reflexões dos estudos sobre quadrinhos com as proposições de aprendizagem histórica e cultura histórica do teórico alemão Jörn Rüsen, fortalecer o entendimento dos quadrinhos como um espaço de formação de conceitos históricos: a linguagem iconográfica aliada a linguagem textual possibilitam que os conceitos sejam exemplificados e absorvidos pelo leitor de forma mais efetiva, trazendo o leitor e/ou aluno para o papel de protagonista na formação do seu próprio pensamento histórico, ainda que só seja possível perante a mediação do professor de história.

Palavras-chaves: história em quadrinhos, ensino de história, cultura histórica.

As histórias em quadrinhos, de certa maneira, são uma mídia do século XX. Ainda que a “origem dos quadrinhos” se encontre em balizas ainda no século anterior, foi no século XX. Por aliar imagem e texto, criaram uma linguagem específica, com características artísticas próprias o que acrescentou muitos leitores dessa arte. Segundo Hobsbawm,

“A imprensa atraía os alfabetizados, embora em países de escolaridade de massa fizesse o melhor possível para satisfazer os semi-alfabetizados com ilustrações e histórias em quadrinhos, ainda não admiradas pelos intelectuais, e desenvolvendo uma linguagem muito colorida, apelativa e pseudodemótica, que evitava palavras de muitas sílabas. Sua influência na literatura não foi pequena.”

Essa associação dos quadrinhos com a infância, ou com uma leitura simplificada, fez com que essa mídia fosse encarada com desconfiança. A alta popularidade dos quadrinhos entre os jovens também trouxe uma desconfiança quanto o seu potencial positivo frente a infância, e, portanto, eles ocuparam pautas institucionais algumas vezes durante sua consolidação, encarando o papel de vilão da infância, em algumas delas. Isso fez com que a pesquisa envolvendo quadrinhos também fosse tímida e encarada com desconfiança no mundo acadêmico. Nos últimos anos, entretanto, esse quadro tem mudado, e tanto as pesquisas quanto a inserção positiva dos quadrinhos na área de ensino, tem passado por uma difusão e aceitação cada vez maiores.

Na literatura voltada para o uso dos quadrinhos de sala de aula, a idéia desta mídia como ferramenta de ensino é a mais presente: utilizar os quadrinhos como ferramenta didática para aguçar a curiosidade dos alunos, exemplificar situações, melhorar a leitura dos alunos e muitas outras abordagens que facilitam a compreensão do conteúdo estudado.

Dentre os autores que trabalham quadrinhos, em sua maioria comentam sobre os preconceitos que os quadrinhos sofreram durante uma parte de sua história. Principalmente pelo fato de que “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.” (VERGUEIRO, 2012, p. 8)

Os comentários eram de que os quadrinhos geravam preguiça mental e que desviavam os alunos das boas leituras (VERGUEIRO; RAMOS, 2009), desconsiderando completamente a arte contida na produção dos quadrinhos.

Todas essas ideias segundo VERGUEIRO (2012), foram incentivadas por Frederic Wertham. Este um alemão nos EUA, fez campanha contra os

quadrinhos, associando os casos patológicos de seu consultório à leituras em quadrinhos, publicando um livro chamado “A sedução dos inocentes” em 1954. Tal postura criou uma fiscalização sobre os quadrinhos limitando a criatividade de autores das histórias em quadrinhos.

Por utilizar a imagem gráfica, a qual sempre foi uma ferramenta do ser humano para comunicar-se desde os primórdios, combinado à linguagem escrita, fornece aos autores e desenhistas infinitas possibilidades de composição e transmissão de mensagens, o que facilita o repasse da mensagem entre autor e leitor. Essa não é uma idéia nova, nem uma associação recente na cultura humana. Ainda assim, para fins de comunicação de massa, a ideia de unir imagem e texto teve seu primeiro elemento no final do século XIX nos EUA, quando a tecnologia e a sociedade já estavam consolidadas. Segundo VERGUEIRO (2009) iniciou nas páginas dominicais para imigrantes para informa-los sobre o novo continente, com desenhos satíricos, depois passou para tiragem diária, polarizando-o.

O sucesso dos quadrinhos se intensificou na década de 20 dos noventa com os *Comics Books*, que no Brasil é conhecido como gibis, eram direcionados para o público jovem e os primeiros super-heróis começaram a aparecer.

Nas últimas décadas do século XX as HQ's começaram a ser reconhecidas como “*manifestação artística com características próprias*” (VERGUEIRO, 2012, p. 19), como meio de repasse de informações. Um exemplo é que em 1950 que o governo comunista chinês utilizou história em quadrinhos para repassar ideias do estado à população por meio das histórias em quadrinhos.

Em 1970 passaram a ser “*utilizadas para transmissão de conteúdos escolares, [...] não apenas para tornar as aulas mais agradáveis, mas também conteúdos que pudessem utilizar para transmissão e discussão de temas específicos da sala de aula*” (VERGUEIRO, 2012, p. 19-21)

A aceitação dos quadrinhos afluente a compreensão sobre a linguagem própria apresentada nas histórias em quadrinhos que possui dois sistemas narrativos o verbal e o visual, fornecendo uma compreensão plena sobre as ideias do autor, para dinamizar a compreensão e enriquecer a história (VERGUEIRO, 2012, p. 30)

A leitura de HQ possui elementos próprios como o quadrinho que é a “imagem fixa um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento.” (VERGUEIRO, 2012, p. 35). Sabendo que um quadrinhos só tem sentido para aquela sequência, com a exceção do Cartoon, o qual possui a característica em *“apresentar um humor universal, ingênuo e descomprometido, por utilizar o senso comum para entender a piada, [...] é marcado por uma certa atemporalidade, geralmente constitui-se de um só desenho, uma imagem cômica e universal.”* (CARVALHO, 2006, p. 15-16)

Os quadrinhos podem variar de acordo com a relação que o autor quer causar, buscando mais dinamismo visual. Pois é necessário prender a atenção do leitor a cada quadrinhos, uma vez que a dispersão pode ocorrer a cada virada de página.

Os planos e o ângulo de visão que caracterizam a “forma de como a imagem foi representada, limitada na altura e largura” (VERGUEIRO, 2012, p. 40) também constituem um elemento importante na mensagem que o desenhista pretende passar.

Para melhor compreensão de como utilizar os planos Vergueiro (2012) comenta que os planos foram emprestados do cinema para seus quadros. Como por exemplo o plano geral que mostra a paisagem para contextualizar o leitor acerca do contexto que está se passando a história. Após o detalhamento dos planos o mesmo autor discorre e explica os pormenores da montagem dos quadrinhos, apresentando a necessidade de se saber em qual veículo de comunicação a história em quadrinhos vai ser publicada, alertando que não se pode utilizar o mesmo espaçamento, número de quadrinhos nos jornais e nos gibis, por exemplo. O autor também define o que é página, explica as

características necessárias para os protagonistas e personagens secundários, entre outros elementos específicos da linguagem quadrinhística, como o balão. Este que intersecciona imagem e texto, faz com que o código auditivo passe despercebido, fazendo com que o leitor imagine mentalmente o som, a voz do personagem, barulhos, etc.

A representação do balão pode variar de acordo com a reação que o autor quer gerar no leitor: linha tracejada para representar uma voz baixa que não pode ser ouvida; balão em formato de nuvem para remeter a um sonho, imaginação ou pensamento; balão tracejado em zig-zag para representar vozes advindas de aparelhos eletrônicos e telefone; rabicho do balão vindo de fora do quadrinhos para indicar que a voz vem de fora da cena, mas participa da cena; múltiplos rabichos de uma mesma palavra ou frase para expressar várias pessoas falando sobre aquilo.

Dentro do balão as letras também possuem várias funções para repassar diferentes intenções nos diálogos. Letras em negrito indicam tom alto da voz, comando ou cominação, letras tremidas para dar ideia de pavor e susto e alfabetos com tipologia diferente para repassar a ideia de idiomas diferentes na história.

Vergueiro (2012) explica sobre a onomatopeia, colocando-a como uma ferramenta poderosa dos quadrinhos que variam de país para país, sofrendo adaptação da língua. Sem ela não se tem histórias em quadrinhos, uma vez que os sons são necessários se imaginar através de uma imagem e palavras.

A nossa breve revisão bibliográfica apresenta o pesquisador Waldomiro Vergueiro como um importante autor na difusão das possibilidades educativas dos quadrinhos, bem como da necessidade de uma espécie de “alfabetização” na língua dos quadrinhos pelos alunos, discussão já incorporada em nossos Parâmetros Curriculares Nacionais:

quando o aluno identifica os “truques” que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na arte, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante. (PARÂMETROS..., 2006, p.185)

A linguagem dos quadrinhos também foi alvo de estudos de autores como Paulo Ramos (2009) e Djota Carvalho (2006). Ramos aproxima-se de Vergueiro (2012) explicando os recursos visuais e textuais utilizados nos quadrinhos e suas estruturas, descrevendo o que é preciso ter para ser história em quadrinhos. Carvalho diferencia cartum, caricatura e charge, faz um breve apanhado sobre a história das histórias em quadrinhos, dá suporte e exemplos de como utilizar os quadrinhos em sala de aula.

Todos os autores comentados sugerem a utilização dos quadrinhos em sala de aula como uma das ferramentas de ensino. Porém o seu uso nem sempre foi bem-aceito pelos professores.

Vergueiro e Ramos (2009) explicam sobre a caminhada das HQ's no ensino do Brasil que teve seu início em 1996 com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) que mencionou a necessidade de se utilizar outros materiais para pesquisas e somar outras linguagens.

A entrada efetiva da arte sequencial no ensino foi no ano posterior em 1997 descrito no Parâmetros Curriculares Nacional (PCN) na matéria de artes no qual "5° e 8° séries mencionam a necessidade de o aluno ser competente na leitura em histórias em quadrinhos e outras formas visuais" (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10)

Na disciplina de português o documento faz menção às HQ's para trabalhar a linguagem oral, leitura de charges e a linguagem escrita. Reconhece a arte sequencial como manifestação artística a ser trabalhada em sala de aula, discutindo aspectos da realidade social, aliando a crítica social com o humor, como e o caso efetivo da charge (VERGUEIRO; RAMOS, 2009)

O reconhecimento do uso dos quadrinhos em sala de aula no Brasil veio com o Plano Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) em 2006, que colocou no debate a necessidade de utilizar as HQ's nos anos finais do Ensino fundamental e Ensino Médio. Para concretizar essa iniciativa o governo comprou muitos gêneros literários para distribuir nas escolas, focando nas

adaptações de obras literárias em história em quadrinhos. De acordo com Vergueiro e Ramos (2009) essa postura evidencia a ideia de que o PNBE considerava HQ como literatura e não como uma arte específica, possuindo características próprias.

No PNBE de 2008 e 2009 o número de quadrinhos distribuídos pelo governo aumentou, mesmo que a preferência ainda fosse acerca das adaptações literárias

Por mais limitada que fosse a visão governamental, apresentou-se como um início para a utilização de histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica. Infelizmente apenas repassar material não é suficiente para que se efetive a sua utilização, é necessário dar suporte e incentivo aos educadores para explicar a linguagem quadrinística e como aplica-la em sala de aula. Como a ponte entre material e modo de aplicação não foi realizada, as HQ enviadas às escolas foram subutilizadas, como apresentou uma pesquisa realizada pelo PNBE no Rio de Janeiro, citada por Vergueiro e Ramos (2009).

Após a inserção das HQ no ensino ficou evidente que a disciplina de história poderia se utilizar facilmente dessa ferramenta para enriquecer a compreensão de seus alunos.

A partir dos quadrinhos pode-se introduzir discussões, aprofundar conceitos, ilustrar uma ideia e representar contraponto de ideias, desde que o professor possua algumas estratégias para conectar a HQ ao cronograma do colégio (VERGUEIRO, 2012).

Vilela (2012) aponta que a utilização das histórias em quadrinhos ainda é rara e tímida, coloca que a charge pode ser uma ótima ferramenta para ilustrar o conteúdo trabalhado. Uma vez que charge pode ser entendida como “desenho de caráter crítico exagerado que se refere a uma situação específica no âmbito social” (CARVALHO, 2006, p. 16) é ligada à época do conhecimento e precisa de contextualização para compreender. Com isso apresenta-se como uma fonte vasta para trabalhar nas aulas de história, incrementando as discussões.

Outra possibilidade que Vilela (2012) aponta é a capacidade de temporalidade expressa nos quadrinhos, como um personagem recordando a sua infância, a subjetividade histórica indicada no diálogo entre dois personagens com opiniões diferentes sobre um mesmo assunto, fornece contextualização aos alunos, indica aspectos da vida social de uma determinada comunidade do passado, trabalhar conceitos históricos, entre outros.

Em relação aos conceitos históricos, que apresentam dificuldade de compreensão por parte dos alunos, podem ser exemplificados com a ajuda das histórias em quadrinhos: pode ser aberto a discussão de como eles foram construídos, a origem da palavra, a aplicação dos mesmos na sociedade, sua evolução ou extinção (VILELA, 2012)

Com isso Vilela indica que pode-se trabalhar com histórias em quadrinhos permeando 3 principais aspectos: como fonte, como ilustração, como exemplificação de conceitos. O autor dá exemplo de se trabalhar história em quadrinhos e memória utilizando autobiografias ou semi-biografias, a oportunidade dos alunos construírem as suas próprias HQ, o que aumenta a criatividade, proporciona o trabalho em grupo e oferece uma atividade completamente diferente às aulas expositivas e ao livro didático.

Outro autor que abrange as discussões sobre os quadrinhos é Fronza (2010) que aborda especificamente a questão dos quadrinhos e a história. Também esclarece que quadrinhos com temas históricos são narrativas históricas gráficas e aponta que “narrativa histórica e a forma por excelência da expressão do pensamento histórico e da aprendizagem da formação histórica” (p. 46). Portanto pode ser tornar uma grande ferramenta didática do profissional de história. Ainda evidencia que por apresentar “uma representação objetiva dos cenários, paisagens e vestimentas, denota uma rigorosa e criteriosa pesquisa histórica realizada pelos autores.” (p. 47)

Para construir os seus argumentos Marcelo Fronza utilizou como referencial Eisner e McCloud (2005) os quais colocam as HQ como “uma antiga

forma artística ou método de expressão humana que se transformou em tiras e revistas em quadrinhos” (FRONZA, 2010, p. 48).

Fronza coloca que a forma humana chama atenção para os humanos, por isso as HQ fazem sucesso com seus leitores. Outra característica que ele aponta é que o quadrinho traz a lembrança de algo vivido ou estudado, ligando a história estudada ao pessoal do leitor para estabelecer vínculo entre eles.

O conceito de *timing* trazido por Eisner apresentado por Fronza pode ser valioso para o professor de história, pois o ato de ler os quadrinhos é como mover-se no tempo do espaço das imagens, oferece assim um mapa temporal ao leitor para desenvolver “um sentido da experiência humana no tempo” (RUSEN, p. 54). A formação histórica é o espaço do transcendente. O espaço para desenvolver a “faculdade representativa de lidar livremente com a experiência do passado” (RÜSEN, p.132). A abordagem usual no que diz respeito ao uso dos quadrinhos em sala de aula, no ensino de história, se concentra em utilizá-lo como espaço de confrontação e fixação do conteúdo, ferramenta de ilustração de um determinado assunto, ou como fonte da época em que foram produzidas. Quadrinhos, podem, para além disso, figurarem como espaço de exploração e entendimento da cultura histórica de determinada sociedade. Nesta perspectiva, cultura histórica tem relação direta com o modo que uma sociedade se conecta com o passado – visto aqui de maneira ampla. Estudar cultura histórica refere-se a busca pelo entendimento do desenvolvimento social da experiência histórica e a tentativa de se traduzir um objetivo na vida de uma comunidade, manifestos em diferentes meios. Assim a cultura histórica é a elaboração do conhecimento histórico por distintos agentes sociais e espaços. Para Rüsen, a cultura histórica é uma configuração particular que permite experimentar e interpretar o mundo, e envolve a descrição e análise da orientação da prática de vida e a construção de identidades dos indivíduos. Neste sentido, o fenômeno da cultura histórica é uma espécie de manifestação presente nas sociedades modernas, que necessita de uma compreensão comum (coletiva) das histórias singulares, o papel da memória histórica no espaço público. Segundo Certeau,

Depois dos trabalhos, muitos deles notáveis, que analisaram os “bens culturais”, o sistema de sua produção, o mapa de sua distribuição e a distribuição dos consumidores nesse mapa, parece possível considerar esses bens não apenas como dados a partir dos quais se pode estabelecer os quadros estatísticos de sua circulação ou constatar os funcionamentos econômicos de sua difusão, mas também como o repertório com o qual os usuários procedem a operações próprias. [...] Assim, uma vez analisadas as imagens distribuídas pela TV e os tempos que se passa assistindo aos programas televisivos, resta ainda perguntar o que é que o consumidor fabrica com essas imagens e durante essas horas. (CERTEAU, 1994, p. 93)

Ao considerar-se que a relação do indivíduo com um artefato cultural – no caso deste texto, os quadrinhos – é parte de um processo de construção do conhecimento em que o consumidor e o dado se amalgamam e dialogam constantemente, faz sentido ampliar o espectro das análises das relações possíveis entre quadrinhos e ensino, para como estes quadrinhos organizam-se como objetos de formação histórica e de afirmação dos usos públicos do conhecimento histórico.

O estudo dos quadrinhos em perspectiva histórica busca construir uma espécie de entendimento de como o passado adquire sua modelagem histórica específica e de como a história é constituída por atos discursivos, formas de comunicação e padrões de pensamento – visando “insights” dentro da função cultural da história nas mentalidades e da argumentação histórica na vida social. Esse dado também constitui um espaço importante na construção das mediações possíveis entre os quadrinhos e o ensino de história. É importante salientar que as histórias em quadrinhos são ótimas ferramentas para se utilizar em sala de aula com algumas ressalvas, pois é uma ferramenta não a única, é necessário utilizar outros recursos para despertar a curiosidade nos alunos.

Utilizar as HQs abre inúmeras possibilidades para alunos e professores em todas as disciplinas, traz a descontração às aulas e fornece alguns dos

elementos necessários para facilitar a compreensão do aluno para aquele determinado conteúdo, desde que a mediação possua estratégias definidas para a aplicação desse material. No caso específico da história apresenta-se um material vasto em história em quadrinhos, com inúmeras possibilidades de abordagens, podendo se moldar a necessidade do aluno, do professor, do contexto, da intenção e do enfoque dado pelo professor.

BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tulio; RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

CARVALHO, D. A Educação está no Gibi. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

CERTEAU, M. A Cultura no Plural. Campinas: Papyrus, 1995.

PARÂMETROS Curriculares Nacionais. Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental. Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://www.fn.de.gov.br/home/index.jsp?arquivo=pcn.html>>. Acesso em: 15 ago. 2015.

RAMOS, P. A Leitura dos Quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2009.

RÜSEN, J. Razão histórica: teoria da História: os fundamentos da ciência histórica". Brasília: UnB, 2001.

SOBANSKI, A. de Q.; CHAVES, E. A.;BERTOLIN, J. L. da S.; FRONZA, M. Ensinar e aprender história: História em quadrinhos e canções: metodologia, ensino médio. Curitiba: Base Editora, 2010.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P (org). Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.