

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O PRAZER DE APRENDER A LER

*Patrícia Daniele Gusmão<sup>1</sup>, Vandí Alves dos Santos<sup>2</sup>, Jandira Aligieri<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>UNIVAP/FE, Rua Tertuliano Delphin Junior, 181 - Aquarius, patdan@vivax.com.br  
vandi.santos@bol.com.br, jan@univap.br

**Resumo** - O presente trabalho tem por objetivo demonstrar as várias possibilidades de estudo, que a leitura das Histórias em Quadrinhos oferece de modo prazeroso às crianças e jovens. Vivemos em uma época marcada pela competição e pelos avanços tecnológicos, cenário de uma sociedade globalizada que se caracteriza predominantemente pela exploração da imagem, impulsionada pela agilidade da informação e da comunicação. Por este motivo, o gênero discursivo das Histórias em Quadrinhos representa um importante recurso de integração social na formação de um leitor crítico, conforme orienta os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1998), servindo de importante ferramenta aos educadores de língua portuguesa que na busca sistemática por conteúdos reflexivos, conduzem seus alunos ao exercício de cidadania, tornando-os cidadãos em seu sentido pleno.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos, leitura, cidadania.

**Área do Conhecimento:** Lingüística, Letras e Artes.

## Introdução

Dada a necessidade de se formar leitores críticos conforme orienta as leis de diretrizes de base (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1998) buscamos fundamentar esta pesquisa por meio de pressupostos teóricos, utilizando renomados autores como Bakhtin (1993), Marcuschi (1986), Moya (1994), Feijó (1997), entre outros.

O trabalho com crianças e jovens sobre o gênero discursivo das Histórias em Quadrinhos (HQ), torna-se importante por utilizar uma linguagem, principalmente não verbal, com características da língua falada que as colocam em constante questionamento de mundo, devido suas disfarçadas críticas e amostragem da realidade. De acordo com Feijó (1997) a cultura contemporânea é cada vez mais visual, e isto, fortalece todas as formas de comunicação que têm por base a exploração da imagem, sendo preciso repensar a abordagem dada a este gênero discursivo, que desempenha um papel de significativo apreço na leitura infanto-juvenil.

Vale ressaltar, segundo Souza (1998), que a escola como base para o desenvolvimento interacional de aprendizagem e de formação dos alunos, deve se preocupar com a busca de conteúdos reflexivos que façam parte da rotina dos mesmos, facilitando assim o processo interdisciplinar de cidadania.

## Materiais e Métodos

Todo o estudo realizado sobre a importância deste gênero discursivo se fez por meio de uma metodologia que envolveu pressupostos teóricos e

estudos bibliográficos de publicações anteriores. Foram pesquisados livros, teses, revistas, materiais disponibilizados na internet e leis que pudessem justificar as questões propostas.

## História em Quadrinhos

As Histórias em Quadrinhos são narrativas figuradas que remontam à pintura rupestre da antiguidade e os vitrais góticos. Os filactérios que originam os balões apareceram somente a partir do século XIV. Utilizam o discurso direto característico da língua falada, e são narradas quadro a quadro, por meio de desenhos e textos que garantem a continuidade das ações.

Lomboglia e Campos (1985) explicam que grandes empresas jornalísticas dos EUA, no final do século XIX, é que propiciaram a autonomia dos Quadrinhos com a criação de uma identidade, doravante chamada "comics", por estabelecer-se em seus primeiros anos com o predomínio de histórias estilizadas e humorísticas, além de todo um cuidado na representação da natureza, com cenários bastante elaborados. A seguir, passa a apresentar um perfil intelectual/esnobe após a primeira guerra mundial, símbolo dos novos ricos. Mas o advento do quadrinho realista as torna histórias de ficção científica. No decorrer da segunda guerra mundial, os comics exibem papéis de heróis em conflito com japoneses e alemães. Reencontrando mais tarde, inspiração nos aspectos filosóficos e sócio-psicológicos dos quadrinhos existencialistas. E, com o surgimento dos movimentos feministas, inicia-se a publicação dos Undergrounds. No Brasil, presenciamos sua evolução a partir do século XX, com a predominância dos comics (EUA) e a expansão

dos mangás (Japão), embora apresente a tira como única vertente de característica nacional, desenvolvida de forma diferenciada devido à repressão da ditadura.

## Resultados

De acordo com Eguti (2001), os quadrinhos têm como objetivo a narração de fatos que procuram reproduzir uma conversação natural, na qual, os personagens interagem, comunicando-se por palavras e imagens. Todo o conjunto é responsável pela transmissão do contexto enunciativo. No entanto, para Bakhtin (1993) as HQ constituem um gênero discursivo secundário, por reproduzir circunstâncias de comunicação natural sob a forma escrita. No oral os interlocutores são co-autores do texto, o que produz uma atividade interacional entre os participantes, enquanto que na escrita, esta conversa não é transmitida de imediato ao leitor. Há um prévio planejamento temático e paralelamente, um planejamento lingüístico, assim comentado por Rodrigues (1993). Diferenciando-se dos contos em estrutura, pois estes utilizam principalmente as descrições detalhadas por meio da escrita, as HQ necessitarão da dicotomia verbal/não verbal para a compreensão das histórias. Marcuschi (2000 apud Dionísio, 2002) conceitua a base das HQ como escrita, pois seus roteiros de aspectos lingüístico-discursivos estão sujeitos a correções, inclusive na tentativa de reprodução de fala. As redundâncias provenientes da oralidade não são retratadas. Entretanto, para melhor assimilação das mensagens foram adotadas onomatopéias, gírias e expressões gráficas, visando facilitar a compreensão imediata do leitor, inserindo-o de forma natural nas implicâncias do texto criado, dialogando visualmente com ele. Cirne (1974) observa que o emprego das onomatopéias não são de modo algum gratuito ao mundo infantil, mas de um desempenho fundamental, que vai do psicológico ao social.

Vivenciamos uma época em que a cultura está completamente voltada ao visual fortalecendo todos os meios de comunicação por imagem, como ocorre com a televisão, cinema e merchandizes. Feijó (1997) comenta que as críticas relacionadas a estes tipos de comunicação, aumentavam à medida que crescia a audiência do chamado grande público. Para o autor, a resistência nos setores de educação e cultura se baseavam no pensamento de que estimulavam a passividade social, preguiça mental, propaganda política, empobrecimento cultural e reforço de certos valores ideológicos, mesmo que para os leitores, não passassem de diversão. Haja vista, que uma pesquisa publicada pela Summus em 1976, no livro Tio Patinhas e os

mitos da Comunicação de Orlando Miranda, com 1.276 alunos de São Paulo, relata as porcentagens de leitores para este gênero, conforme os dados abaixo;

- 85,7% entre crianças de 09 a 12 anos
- 80,0% entre adolescentes de 13 a 19 anos
- 67,9% entre jovens de 19 a 30 anos
- 36,1% entre adultos com mais de trinta anos.

Concluíram os pesquisadores que as revistas mais lidas eram as oriundas dos estúdios Disney e em termos individuais, a mais consumida é a brasileira de Mauricio de Souza, a Mônica. Outra pesquisa realizada em 1980, por um grupo de estudantes do Curso de Comunicação Social do Centro de Ensino Unificado de Brasília, com crianças pertencentes a três classes sócio-econômicas distintas (baixa, média baixa e média alta), indica que 92,8% destas crianças, entre 08 e 10 anos, possuem o hábito de compra das HQ. A pesquisa teve a intenção de obter informações sobre as relações das crianças com o universo destas revistas. E, o constatado foi que as crianças brasileiras apresentam uma atitude intelectual afetiva conservadora, indicando que as leituras são feitas sem outras preocupações, que a do lazer.

Pelo exposto em Feijó (1997), o enredo das boas histórias acompanha as mudanças políticas, econômicas e sociais do momento em que é escrita. Como verificamos no personagem Asterix (1959), de Goscinny e Uderzo, um símbolo de resistência. Surgido na época da guerra fria, em que quase todos os países europeus sofriam a interferência das chamadas superpotências, EUA e União Soviética, este herói gaulês enfrenta os romanos sem jamais se render. Ou, no tempo do radicalismo político de Jânio Quadros, na luta pela autonomia de nosso país, em relação aos interesses norte-americanos, sendo a palavra de ordem nacionalizar, surge o personagem folclórico brasileiro Pererê (1960), de Ziraldo. Ou ainda, os X-Men (1963) de Stan Lee, com a saga dos mutantes contra o preconceito, refletindo a luta dos cidadãos negros em busca de seus direitos civis, já que a segregação racial era dominante até 1960, no sul dos Estados Unidos, fazendo uma alusão do Professor Xavier com Martin Luther King e Magneto com Malcon X. A década de 90 apresenta um vácuo político e ético, onde todos os valores se encontram em crise. Um cenário desencorajador de grandes injustiças sociais, desequilíbrio econômico, violência fora de controle e um Estado omissivo e corrupto. Surge assim, Universo 2099 no final do século XXI, uma coleção da editora Marvel.

Outro aspecto abordado nas Histórias em Quadrinhos é a proximidade de algumas características com as formas literárias existentes. Moya (1994) comenta o uso do sonho e da

fantasia nos parâmetros do fantástico é utilizado por Messmer, nos melhores momentos do Gato Félix na terra de Mother Goose. Cirne (1974) relaciona as influências de estilos literários nas imagens de certas histórias, como o Barroco de Hogarth em Tarzan. O clássico Barroco de Raymond em Fash Gordon. A epopéia medieval de Foster em O Príncipe Valente e a expressão de vanguarda, assinalada por Crepax em Valentina. Os paralelismos das artes clássicas e modernas se convergem nos quadrinhos pela busca de recursos possíveis para o seu enriquecimento, conforme verificamos nas relações de semelhanças descritas, em Arte seqüencial (2006) abaixo;

- Ticiano x Alex Raymond (Caráter barroco, composição e movimento de oposição)
- L. David x H.Foster (Caracterização perfeita, temática histórica – mitológica)
- Caravaggio x Giraud (Claro-escuro, força e dramaticidade levadas ao externo)
- Jordi x F.Robbins (O preto usado como recurso para destacar as formas)
- Toulouse Lautrec x Alex Raymond (Utilização do close como elemento compositivo)
- Degas x Homobono (Utilização do primeiro plano em close e composição a japonesa)
- Mucha x G.Trevisan (Utilização do preto no elemento Principal)
- Gaudi x C.Gimenez (Psicodelismo e formas rítmicas)
- Dali x J.Sterancko (Características surrealistas)
- Mucha x Carlos Gimenez (Linha rítmica e trabalhada, Art Nouveau).

É possível encontrar outras formas de paralelismo que as de aspecto estético, como os relacionados a questões psicológicas, ética e social. Uma boa comparação ocorre com os Contos de Fadas. A história do Patinho Feio de Hans Christian Andersen aborda o tema da beleza, que segundo comentários de Tatar (2004), é a clássica história da metamorfose alcançando autoridade moral, por transmitir mensagens de auto-estima. O mesmo tema é encontrado na história Por um Grama a Menos, no almanaque do Chico Bento, de Maurício de Sousa. Psicologicamente, a estética assume um papel de realização, reconhecimento e auto-afirmação. Eticamente, os autores orientam para a conclusão de que o importante é ser você mesmo, descobrindo a beleza através da auto-aceitação.

Contudo, são os PCN (1998) do Ministério de Educação e Desporto que firmam em seus itens a base de nossa pesquisa, ao objetivar que os alunos devem;

- Utilizar diferentes linguagens... Como meio de produzir, expressar e comunicar suas idéias...

- Saber utilizar diferentes fontes de informação... Para construir conhecimento.
- Questionar a realidade, formulando problemas... Selecionando procedimentos e verificando sua adequação.
- Posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais...

## Discussão

O olhar atento em busca da verdade nos levou ao conhecimento das inúmeras possibilidades oferecidas de se trabalhar com as HQ e dos incontáveis materiais que dão acesso ao seu teor. Este gênero discursivo tão apreciado por crianças e jovens, só é superado na cultura pop contemporânea, segundo Feijó (1997) pelo rock. No estudo realizado, verificamos o uso das HQ como ferramenta essencial no ensino e prática de leitura. Primeiro por apresentar características da cultura moderna centrada no visual, e depois, por fazer parte da leitura prazerosa que estimula o interesse dos alunos, sendo possível trabalharem paralelamente, no auxílio da construção de sentido, a literatura clássica ou infantil, períodos históricos, arte, estética, grafia, tipos de comunicação, temas transversais, além do próprio consumo cultural. Mas como uma pesquisa ainda em sua gênese, há muito que buscar.

## Conclusão

A pesquisa tinha por objetivo elucidar as várias formas de se trabalhar com o gênero discursivo das Histórias em Quadrinhos, em um ensino multidisciplinar para a formação de alunos críticos e proficientes na leitura do gênero.

Após a obtenção dos resultados, concluímos que ler não é apenas a decodificação da escrita/imagem, mas um meio de interrogar a escrita por intermédio da construção de um significado, ou seja, é algo além do simples entendimento simbólico, é a comunicação com o conhecimento de mundo do leitor, conforme as palavras de Foucault (1980); "*controlar a leitura significa obter informação sobre o questionamento inicial, discutir as estratégias de exploração, medir o caminho percorrido; significa também formular um juízo sobre o escrito*".

A partir do conceito de leitura acima citado e do enorme potencial de trabalho oferecido pelo gênero em questão, tentamos mostrar que é possível ensinar os alunos a aprenderem a ler as HQ, por meio de estratégias que possibilitem a formação do leitor crítico.

## Referências

- ARTE SEQUENCIAL. Antecedentes da HQ. Disponível em: <http://www.ingrupo.com.br> Acesso em: 09 abr.2006
- BAKHTIN, MICHAEL. Os Gêneros do Discurso – Estética da Criação Verbal. 2. ed. São Paulo; Ed. Martins Fontes, 1997.
- BRANDÃO, HELENA N. Gêneros do discurso na escola.(Coord) 3. ed. São Paulo; Ed. Cortez, 2002.
- CAGNIN, ANTÔNIO LUIZ. Os Quadrinhos. São Paulo. Ed. Ática, 1975
- CAMPOS, MARIA DE FÁTIMA HANAQUE; LOMBOGLIA, RUTH. HQ: Uma manifestação de Arte. In: LUYTEN, SONIA M.BIBE. (Org). Histórias em Quadrinhos - Leitura Crítica. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.
- CARVALHO, BÁRBARA VASCONCELOS DE. Compêndio de Literatura Infantil. 3. ed. São Paulo: Ed. IBEP,
- CIRNE, MOACYR. A Explosão Criativa dos Quadrinhos. 4. ed. São Paulo: Ed. Vozes, 1974.
- EGUTI, CLARICIA AKEMI. A Representatividade da Oralidade nas Histórias em Quadrinhos. São Paulo; USP, 2001. Dissertação de Mestrado.
- FEIJÓ, MÁRIO. Quadrinhos em Ação – Um século de Histórias. 1. ed. São Paulo: Ed. Moderna, 1997.
- FOUCAMBERT, JEAN. O que é aprender a ler? In: l'Éducation. Artigo publicado em 22 mai 1980.
- FURLAN, CLEIDE. HQ e os Sindicatos Norte-Americanos. In: LUYTEN, SONIA M.BIBE. (Org). Histórias em Quadrinhos - Leitura Crítica. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.
- JOBIM E SOUZA, SOLANGE. Infância e Linguagem – Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. 2. ed. São Paulo: Ed. Papirus, 1995
- MARCUSCHI, LUIZ ANTÔNIO. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A.P; MACHADO, A.R; BEZERRA, M.A. (Org). Gêneros Textuais & Ensino. Rio de Janeiro: Ed. Lucerna, 2002.
- MARCUSCHI, LUIZ ANTÔNIO. Análise da Conversação. São Paulo; Ed. Ática, 1986.
- MARINHO, ELYSSA SOARES. Histórias em quadrinhos – A oralidade e sua construção. Disponível em: <http://www.filologia.org.br> Acesso em: 09 abr.2006
- MEC/SEF, 1998. Parâmetros Curriculares Nacionais (5ª a 8ª series) – Língua Portuguesa
- MOYA, ÁLVARO DE. História da História em Quadrinhos. 3. ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
- QUADRINHOS. Disponível em: <http://www.historiaemquadrinhos.hpg.ig.com.br> Acesso em: 06 fev.2006
- SOUSA, MAURÍCIO. Por um Grama a menos. In; Almanaque do Chico Bento (nº81), Ed. Globo, 2004.
- TATAR, MARIA. Contos de Fadas – Edição Comentada & Ilustrada. Rio de Janeiro; Ed. Jorge Zahar, 2004.
- WIKIPÉDIA. Histórias em Quadrinhos no Brasil. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org> Acesso em: 06 fev.2006