

Quadrinhos no cotidiano escolar



Profa. Dra. Regina C.F.A.
Giora/Beatriz P. Santana
Universidade Mackenzie - SP

RESUMO: O presente artigo destaca a importância dos quadrinhos na formação da consciência e sugere sua utilização em especial no cotidiano escolar. Como suporte teórico toma como base as reflexões de Lev Vygotski sobre o desenho, elemento essencial da linguagem quadrinizada. O ser humano desde tempos imemoriais, tem lançado mão de diferentes recursos para se comunicar e se expressar e as representações gráficas, em especial o desenho, constituem-se numa das mais importantes.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Desenho; Psicologia; Educação.

ABSTRACT: This article highlights the importance of comics in the formation of conscience and suggests its use especially in the school routine. As theoretical support it takes ideas of Lev Vygotsky on drawings, an essential element of comics language. Human beings has, since immemorial ages, made use of different resources to communicate and express themselves and the graphical representations, especially the design, constitute one of the most important.

KEY WORDS: Comics; Drawings; Psychology; Education.

Primeiras palavras

Os quadrinhos inserem-se no universo dos meios de comunicação de massa e desempenham um papel muito importante na formação da consciência. Constituem-se, ao lado de outras importantes mídias, tais como a televisão, cinema, rádio, internet, em verdadeiras “escolas paralelas”, como são denominadas pelos franceses. Somente nas últimas décadas os quadrinhos tem sido objeto de estudo e pesquisa dentro e fora da academia, pois afinal de contas, são um fenômeno presente em todos os espaços do cotidiano a serviço da socialização dos indivíduos.

Na educação formal, temos observado com mais frequência sua utilização como recurso didático para

otimizar o processo ensino/aprendizagem, mas também como atividade-fim, despertando a criatividade e desenvolvendo o sentido estético em geral.

Nos quadrinhos dois códigos, em geral estão presentes: a imagem e a palavra. Observa-se que por muito tempo, a escola se esqueceu de ligar o caráter simbólico das palavras a um conteúdo perceptivo – base essencial de todo o edifício verbal. Nesse sentido, as HQs suprem tais deficiências, pois partem de situações concretas reveladas pelo desenho, estruturando as configurações mentais. Se inicialmente, o pensamento da criança encontra sua expressão numa única palavra ou imagem, à medida que se desenvolve surge a necessidade de juntar vá-

rias palavras e imagens para representar o mundo. As vantagens de se utilizar dos quadrinhos em atividades socioeducativas são inúmeras.

Citemos algumas delas – Os quadrinhos trabalham com a lógica dos sentimentos, ou seja, com a subjetividade, enquanto primeira forma de consciência; ativam a imaginação criadora que envolve todas as funções superiores, além das emoções, de tal forma que o aluno elabora/se apropria de conteúdos que ultrapassam os especificados no tema proposto pelo educador; tornam o processo ensino/aprendizagem prazeroso, pois a criança e o jovem aprendem “brincando”; além de tudo isso, os quadrinhos podem ser utilizados em quaisquer áreas do conhecimento e quaisquer níveis de escolaridade, levando sempre em conta a etapa de desenvolvimento na qual o educando se insere.

Quadrinhos pelo avesso

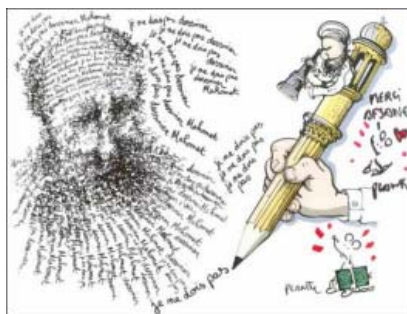
Os desenhos ou representações gráficas, elementos fundamentais dos quadrinhos, estão presentes na história da humanidade desde tempos imemoriais. O homem das cavernas já utilizava o desenho para se expressar e se comunicar. Observa-se que também as crianças por volta dos 4 anos utilizam – se, de desenhos com a mesma finalidade.

Os quadrinhos são amplamente consumidos tanto pelo público infanto-juvenil quanto adulto e com-

preendem diversas modalidades, tais como o cartum, a charge, as tirinhas, como mostram as ilustrações abaixo.

O elemento mais importante dos quadrinhos é o desenho, (ícone) que pode vir ou não acompanhado do signo verbal. Reunindo imagem e palavra, os quadrinhos criam novo ritmo narrativo e uma cadeia mais dinâmica que facilita a leitura. Os quadrinhos oferecem ilustrações que apresentam e representam tipos e objetos concretamente, oferecendo condições para uma progressiva abstração infantil. O discurso expresso ou pensado pelos personagens dos quadrinhos pode ser colocado dentro de uma “nuvenzinha” ou “balão” (ectoplasma) e as emoções são representadas pela própria forma como esses elementos são propostos. Alguns autores chegam a apontar mais de 70 tipos de “balão”. Pode até acontecer deste se tornar um elemento instrumental, abandonando a palavra do personagem, e indo contornar o próprio enquadramento. Os quadrinhos fazem bastante uso das onomatopéias, também carregadas de sentimentos pela própria forma como são configuradas. Aqui o signo gráfico passa a ter uma função sonora. Observa-se, porém que, a maioria das onomatopéias é de origem inglesa e, quando transpostas, para outras línguas, ficam apenas com uma função de signo estético-visual, ou seja, passam a ser convenção na linguagem dos quadrinhos.

Como já foi dito anteriormente, na gramática do



enquadramento, os fatores semânticos articulam-se em uma série de relações entre pensamento e imagem. Geralmente a palavra exprime uma atitude que o desenho não consegue representar. Interessante observar que nos mangás –quadrinhos japoneses, uma mesma ação pode se desenrolar em vários enquadramentos, enquanto que nos quadrinhos ocidentais, pode ocupar apenas uma vinheta. Ao contrário do cinema, que tem uma série de enquadramentos imóveis, devendo resultar em fluxo contínuo, nas tiras e historinhas a quebra provocada entre um enquadramento e outro é completada pelo leitor. Sua imaginação, conseqüentemente, é ativada a fim de criar um enquadramento que uma os propostos pelo autor. Portanto, ao contrário de levar o leitor à preguiça mental, como sugerem alguns pesquisadores, leva, sim, a uma atitude mental mais dinâmica.

A linguagem dos quadrinhos se volta para a apreensão direta do sentido da visão. A letra maiúscula não tem função gramatical e as cores são abundantes na impressão, pois são elementos importantes na comunicação visual. Grande parte das informações é transmitida pelo seu uso. Mesmo nas histórias em preto-e-branco, não se trata apenas de um recurso estilístico. Os desenhistas americanos, principalmente, perceberam isso e passaram a não restringir o uso de cores apenas ao cenário, e as utilizam para simbolizar determinadas características psicológicas dos personagens. O Incrível Hulk é verde. O Capitão América tem o uniforme com as cores da bandeira norte-americana. Os Smurfs são conhecidos por serem todos azuis. Maurício de Sousa também utilizou as cores para criar a identidade de seus personagens. Uma menina forte como a Mônica só poderia usar um vestido vermelho.

Observa-se também que as personagens dos quadrinhos possuem características arquetípicas que em geral representam a soma de determinadas aspirações coletivas. Seu comportamento só varia dentro de um padrão já determinado, por isso, sujeito à previsão, apesar da riqueza de informação, e da engenhosa invenção de fatos inesperados. O mito do herói, da bruxa, da fada, do sábio, do mago, por exemplo, são abundantemente utilizados na construção de personagens. Sabe-se que essas imagens arquetípicas, há muito guardadas no inconsciente coletivo, representam comportamentos que se repetem na história da humanidade.

Os quadrinhos podem ser um instrumento didático/pedagógico poderoso na veiculação de ideários, no reforço de valores éticos e estéticos prezados pela sociedade, mas também podem transmitir realidades distorcidas contrárias a esses mesmos valores, sem que sejam claramente percebidos pelo fruidor, devido ao impacto que causam na estrutura mais profunda do psiquismo humano.

É sabido que um fator que caracteriza o desenvolvimento do psiquismo humano é a capacidade de generalização da realidade, cristalizada e fixada no signo. Ao nascer, o indivíduo já encontra todo um sistema de significações pronto. Não pode realmente existir comunicação ou qualquer tipo de expressão, se os sujeitos não conhecerem o significado daquilo que expressam. Do ponto de vista da psicologia social, o significado da palavra ou da imagem, é uma generalização, um conceito. E como as generalizações e os pré-conceitos são atos de pensamento que exprimem sentimentos, podemos afirmar que o significado é um fenômeno do pensar e do sentir. O significado da palavra

ou da imagem só é um fenômeno de pensamento ou do sentimento na medida em que é encarnado pela fala e pela imagem. Inicialmente o indivíduo usa generalizações primitivas, mas gradualmente seu pensamento verbal aliado aos sentimentos vai se elevando ao nível dos conceitos mais abstratos. O significado da palavra e da imagem se altera, mas também a forma como a realidade é refletida generaliza-se e reflete-se em ambas. Em cada fase do desenvolvimento do significado da palavra existe uma modificação correspondente entre pensamento e linguagem. O mesmo se dá com a imagem. Se inicialmente, o pensamento e o sentimento da criança encontram sua expressão numa única palavra ou imagem, a medida que se desenvolve surge a necessidade de juntar várias palavras e imagens mais detalhadas para dar sentido àquilo que pensa e sente. É por meio da apropriação de diferentes linguagens que descrevemos, acreditamos, explicamos nossa realidade e agimos de acordo com o nosso grupo social.

Vygotski enfatiza, entretanto, a importância de a escola fomentar a criação artística desde os primeiros anos escolares, pois é a atividade criadora do ser humano que faz dele um ser projetado para o futuro, capaz de modificar o presente.

O primeiro estágio do desenho na infância, por exemplo, é caracterizado por desenhos esquemáticos. Esses não representam o objeto de forma fidedigna, mas são o mecanismo que a criança encontra para se expressar. Nesse estágio, a criança desenha sem observar o objeto. Ela desenha o que sabe, o que aprendeu, o que lhe parece essencial, o social que está na sua memória. No estágio seguinte, a criança já consegue enumerar os aspectos concretos do objeto a ser

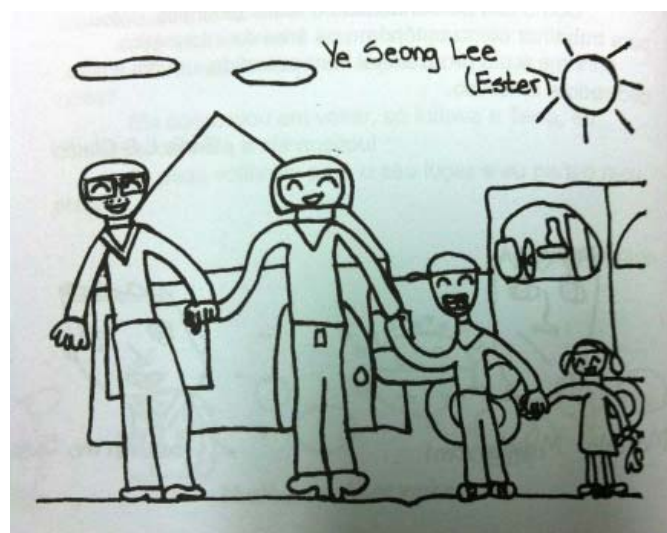
representado. Formalismo e esquematismo se casam. A observação está presente, ainda de forma incipiente. Os detalhes são mais numerosos e o desenho se aproxima do real. Nessa fase os quadrinhos vêm acompanhados do signo verbal, para reforçar o significado a ser apreendido. No terceiro estágio, os desenhos deixam de ser esquemáticos e já se caracterizam pela presença de silhueta e do contorno. No quarto e último estágio, os desenhos representam relevo. O movimento e a perspectiva se apresentam como características. O objeto é representado completamente. Nesses dois últimos estágios, os quadrinhos possuem uma estrutura mais sofisticada que permitem a criança algum tipo de reflexão.

Para Vygotski, é no início da adolescência que a escola deve oferecer recursos e técnicas que abram possibilidades ao aluno de se expressar criativamente e inventivamente, pois nesse período de transição para a fase adulta, é necessário que se aproprie de habilidades e conhecimentos especiais e profissionais. Combinar a capacitação técnica com a imaginação criadora, num ambiente de liberdade é o que Vygotski diz que o educador pode oferecer ao educando.

Na página ao lado, exemplos das principais etapas pelas quais passa o desenho infantil.

Outro exemplo da atividade socioeducativa, utilizando a representação gráfica, mas desta vez, realizada por adolescentes.

Vejam a notícia disponibilizada na Internet: “Os muros da Unidade de Atendimento Inicial, no Centro Integrado de Atendimento Sócio-Educativo (Ciase), em Maruípe, Vitória, e que é administrada pelo Instituto de Atendimento Sócio-Educativo do Espírito Santo (Iases) estão de visual novo. Os adolescentes



decoraram as paredes com desenhos coloridos em grafite. Todas as terças-feiras os adolescentes estão participando da aula de Artes. Um grupo de 10 meninos já aprendeu a modalidade de arte de grafite há um mês e estão desenvolvendo trabalhos na Unidade, mostrando muito talento. Eles utilizam tintas a base de água e spray colorido nas criações. Durante as aulas, o professor de Artes do Iases, Josué Roberto Brasil, explica conceitos de arte de grafite para os meninos e os incentiva a criar desenhos de acordo com a realidade dos dias atuais. O professor disse que o envolvimento dos adolescentes com o projeto está sendo bem grande. “Eles se empolgam ao desenhar e ficam muito concentrados. Eles discutem as idéias e ainda dão sugestões, para que o resultado fique ainda melhor”, comenta Josué.

Os desenhos estão por todas as partes, principalmente nos muros do pátio, que fica em frente aos alojamentos.

O professor disse que a estratégia em trabalhar a arte na unidade é fazer com que os adolescentes tenham a idéia de paz e tranqüilidade e se orgulhem dos seus talentos.

Um dos desenhos produzidos pelos adolescentes que mais chamou a atenção do professor e funcionários da Unidade desde o início dos trabalhos, foi a imagem de um garoto sentado, orando e com a seguinte frase ao seu redor: “O homem traça seu caminho, mas é Deus quem conduz seus passos”.

Outro desenho bem colorido que traz a mensagem do cotidiano da vida em uma grande cidade, que mistura a agitação urbana e as alegrias como a música, também está sendo feito pelos adolescentes com muita dedicação.

O mesmo trabalho já é realizado também com um grupo de 15 meninos da Unidade de Integração Sócio-Educativa (Unis), em Cariacica. Os adolescentes também estão desenhando e colorindo os muros e

paredes com giz de cera e tinta colorida.

A idéia dessa atividade com os adolescentes é humanizá-los e estimulá-los a criar. De acordo com o professor Josué, o grafismo propõe mandar mensagens. “A intenção é incentivá-los a criar mensagens de uma forma bem pessoal. Com esse trabalho eles descobrem talentos e podem mudar de vida. Acredito que a arte possa mudar as pessoas. Independente de qual seja a arte, ela pode servir como terapia, além de fazer com que o ser humano viaje, levando-o a despertar talentos inimagináveis”, disse o professor.

O envolvimento dos adolescentes com a arte já tem trazido resultados positivos. “Um dos adolescentes se interessou muito pelo que aprendeu e me perguntou qual a faculdade poderia freqüentar para dar continuidade a esse trabalho. Ele saiu da Unidade e disse que prestaria o vestibular para o curso de Artes”, contou o professor.

O texto acima, ilustra bem o poder que os quadrinhos tem em especial na educação. Vários estudos que tratam do processo ensino-aprendizagem, mais especificamente em língua portuguesa, apontam constantemente a necessidade de se trabalhar em sala de aula “[...] um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e textos com o objetivo de narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER,1999). Vê-se, portanto, que a escolha das HQs como recurso para aprendizagem de língua portuguesa no ensino fundamental não é por acaso. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), é importante que os textos selecionados para o ensino de língua portuguesa:

[...] tenham índices de suporte gráfico e semântico – desenhos, tabelas, mapas, gráficos, título, diálogos, subtítulos, itens – para auxiliar os alunos na sua compreensão. Também textos narrativos são uma boa escolha nessa fase, além de notícias curtas de jornais e revistas, charges e quadrinhos, instruções simples de manuais. (2006, p113. grifo nosso)

Do ponto de vista do uso da linguagem, é justamente essa combinação de imagens e textos, característica dos quadrinhos, que interessa aos educadores de língua materna. Essa linguagem sincrética auxilia o aluno no processo de significação, uma vez que contribui para a compreensão do texto, pois além das palavras, as imagens reforçam o sentido, contribuindo assim para a formação, desenvolvimento e ampliação da capacidade de leitura, análise, interpretação e reflexão do aluno..

Segundo Vergueiro, 2008, várias razões justificam a utilização dos quadrinhos em sala de aula. Destacamos algumas mencionadas pelo autor:

1. não há rejeição dos HQs quando introduzidos na escola, pois fora dessa, já fazem parte do cotidiano do aluno que se sente motivado com a leitura;
2. a junção da palavra com a imagem torna o processo ensino/aprendizagem mais eficiente e eficaz, ou seja o conteúdo transmitido e a forma como é transmitido tem mais sentido para o aluno;
- 3.o fato de abarcar diferentes gêneros, as HQs propiciam ao professor a oportunidade de desenvolver conteúdos de diferentes disciplinas;
4. as HQs levam o aluno a aprender a expressar suas idéias, sentimentos e sensações graficamente, ou seja através do desenho;
5. as HQs familiarizam a criança principalmente com a leitura, além de enriquecerem seu vocabulário.

Acrescentemos: 1. A lógica exigida na elaboração e na fruição dos quadrinhos não se prende apenas à razão, mas também ao sentimento, levando o aluno a expressar sua subjetividade; 2. A imaginação criadora é ativada, de tal forma que o aluno, lança mão de outras funções superiores, tais como a percepção, a atenção, a memória, o pensamento, elaborando conteúdos que ultrapassam os especificados no tema proposto pelo professor. 3. O tempo despendido nas atividades que envolvem quadrinhos é caracterizado pelo aprender com prazer, aprender “brincando”. 4. A socialidade é estimulada favorecendo os trabalhos de equipe; 5. As imagens representam melhor os sentimentos e os pensamentos quando faltam as palavras. As fantasias objetivadas nos desenhos expressam o conteúdo do inconsciente individual, mas também do inconsciente coletivo, pois representam aspirações universais.

Como já foi observado, os quadrinhos podem ser utilizados em quaisquer áreas do conhecimento e quaisquer níveis de escolaridade. No Japão, os HQs são muitíssimo utilizados como recurso didático/pedagógico. Diferentemente, no Brasil que, segundo (Gonçalves, 2009), “os alunos ainda são repreendidos ao serem descobertos lendo gibis na sala de aulas e que, em relação às HQs, a escola se exime de explorar textos desse tipo como ferramenta pedagógica e aumenta o abismo entre o que o aluno quer e o que a escola oferece”.

Os quadrinhos possuem uma linguagem visual muito rica. É necessário aprender o código para poder comunicar adequadamente as mensagens. Sem uma adequada “alfabetização” na linguagem dos quadrinhos é impossível que o aluno decodifique as múltiplas possibilidades de mensagens que pode elaborar ou decodificar.

No mercado editorial dos quadrinhos, há inúmeras publicações educativas que podem ser trabalhadas na íntegra, em sala de aula. Na Internet, há vários sites específicos sobre o assunto.

Assim, o professor pode:

1. apresentar tirinhas sobre o tema a ser trabalhado, contendo apenas os desenhos dentro dos enquadramentos, apagar os textos dos balões e pedir que os alunos escrevam seus próprios diálogos, fazendo a interpretação das imagens;
2. capacitar seus alunos a utilizarem as ferramentas necessárias para elaborar suas próprias HQs cobrindo os assuntos que forem de interesse da disciplina;
3. utilizar personagens já consagrados, tais como Mafalda, Monica, Cebolinha, para que os alunos elaborem histórias e tirinhas sobre temas específicos.

A partir disso, o professor de língua portuguesa poderá trabalhar por meio dos quadrinhos, a linguagem coloquial das personagens; o léxico das personagens, levando-se em conta características como idade, sexo, local, recursos extralinguísticos, tais como onomatopeia, adequação dos balões, os quais expressam por meio de suas formas sentimentos e intenções, bem como imagens. Além disso, é possível trabalhar aspectos sintáticos e morfológicos da língua portuguesa, bem como pontuação, ortografia, entre outros.

Diante disso tudo, observamos que os quadrinhos são importantes ferramentas no processo educacional uma vez que a imagem associada à linguagem escrita desenvolve habilidades de leitura, compreensão e interpretação não só do texto, mas também do mundo do qual faz parte. Afir-

nal, a linguagem do mundo é sincrética como a linguagem dos quadrinhos.

Referências:

- ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.
- ASSUMPÇÃO JR., Francisco B. *Psicologia e histórias em quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.
- BARBOSA, Alexandre; RAMA, Ângela; RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino de arte*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, v. 1 – 3, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF, v. 1 – 10, 1997.
- CALAZANS, Flávio (org.), *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Intercom; UNESP, 1997
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.
- FERREIRA, Suely. *Imaginação e linguagem no desenho da criança*. Campinas: Papirus, 1998.
- GIORA, Regina (org.). Repensando a criatividade. In: *Cadernos CEPAC – Arte, Cultura e Sociedade* São Paulo: Fiúza e Jurundian, 1998.
- GIORA, Regina C.F.A., *A Turma da Mônica: um estudo sobre representações sociais*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: PUC-SP, 1988.
- LUYTEN, Sonia Bibe (org). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. 2 ed. São Paulo: Paulinas, 1985.
- LURIA, A. N. O desenvolvimento da escrita na criança. In: LEONTIEV, A. N., LURIA A. R. & VYGOTSKY, L. S. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone/Edusp, 1994.
- MACKENZIE, Colégio Presbiteriano. LERMACK 2009. São Paulo, 2009.
- PAGOTTO, Aline. Adolescentes do Ciase decoram muros da unidade com desenhos em grafite Espírito Santo. Disponível em: <<http://www.es.gov.br/site/noticias/show.aspx?noticiaId=99688889>> Acesso em: 30/09/2011.
- PILLAR, Analice Dutra. *Desenho e construção de conhecimento na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- RATNER, Carl. *A psicologia sócio-histórica de Vygotsky – aplicações contemporâneas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- SMOLKA, Ana Luiza. Lev S. Vigotski - Imaginação e criação na infância. São Paulo: Ática, 2004.
- VYGOTSKY, L. S. *Psicologia da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- _____. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- _____. *La imaginación y el arte en la infancia (ensayo psicológico)*. Madrid: Akal, 1982. ☛