

REVISTA INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

< vol. 3 núm. 2 2021 >



<https://doi.org/10.67204/riel.v3i6.1754>

Quadro a quadro: das histórias em quadrinhos do *X-Men* para o ensino de Língua Portuguesa

Gabriel Vicente Alves Silva
Universidade Federal de Lavras

Resumo: Em meados do século XIX, as histórias em quadrinhos – ou HQs – surgiram na cultura ocidental como uma forma de linguagem fundada na mescla semiótica de imagens e de palavras. Nesse viés, a história dos *X-Men*, criada em 1963 por Jack Kirby e Stan Lee, proporcionou uma abordagem a temas anteriormente pouco explorados em demais HQs, tais como: preconceitos raciais, filosofias, conflitos sobre ética, entre outros. Dado o exposto, este trabalho, que opera na interface dos estudos de análise do discurso e da semiótica, tem como objetivo investigar os mecanismos de produção de sentidos nas HQs dos *X-Men* e as suas modificações em relação às mudanças da sociedade. Para tanto, comparam-se acontecimentos enunciativos e analisa-se, com enfoque nas narratividades do conteúdo e da expressão, o uso das HQs supracitadas para o trabalho com o português em escolas de ensino básico.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Língua Portuguesa; Semiótica; *X-Men*.

Considerações iniciais

As HQs vêm, a cada ano, ganhando mais popularidade entre sujeitos de diferentes faixas etárias, especialmente no que diz respeito ao público jovem. Tal fato ocorre pois, dentre outras questões, por meio da união da linguagem verbal e não-verbal, esse gênero multissemiótico (isto é, que utiliza diferentes recursos em sua composição, tais como cores, imagens, textos e fontes), além de divertir o leitor, também é capaz de o informar sobre inúmeras temáticas. Assim sendo, questiona-se: se tão rico, por que não explorar esse conteúdo na educação básica?

Partindo dessa premissa, o presente trabalho tem como objetivo realizar um estudo sobre o uso do gênero histórias em quadrinhos em escolas de ensino básico, de maneira mais precisa, no componente curricular Língua Portuguesa. Para consecução do objetivo proposto, são apresentadas exemplificações acerca do por que, para quem, onde, quando e como o material pode ser utilizado, de modo a evidenciar algumas das vantagens de se explorar as HQs em sala de aula.

Dentre os motivos de se levar as HQs para o contexto escolar, destaca-se a possibilidade de o docente realizar, junto aos alunos, trabalhos interdisciplinares e transversais, podendo estes estarem relacionados à produção criativa da escrita, à leitura e à compreensão de textos multissemióticos. Isso se dá, sobretudo, devido à expansão do ensino para um nível entre-matérias, ao passo que, misturando-as, o professor pode explicitar ao alunado que ao estudar a língua portuguesa, é possível interagir com outras áreas, como as Ciências da Natureza e as Ciências Exatas.

Soma-se a isso o desenvolvimento de temas que podem ser aproveitados em inúmeras discussões, como questões relacionadas à ética, à pluralidade cultural e ao meio ambiente, assim como orientam os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) e a Base Nacional Comum Curricular (2017). Nesse sentido, é válido considerar que esse tipo de trabalho permite a ampliação de discussões que em aulas mais tradicionais tendem a se limitar à leitura pragmática de textos, com enfoque na gramática normativa da língua. Dessa maneira, evidencia-se que “[...] o único limite para o bom aproveitamento das HQs em sala de aula é a criatividade do professor e a sua capacidade de bem utilizá-las para atingir seus objetivos de ensino” (VERGUEIRO, 2004, p. 26), principalmente por estarem relacionadas à realidade social dos estudantes.

As histórias em quadrinhos como gênero textual: breve contextualização

Para que se realize um trabalho contextualizado e teoricamente orientado em sala de aula com as histórias em quadrinhos, torna-se preciso, antes de tudo, diferenciar certos gêneros textuais que, devido a algumas semelhanças, podem se confundir. Fala-se, aqui, além das HQs, sobre tirinhas, charges e caricaturas.

Conforme aponta Ramos (2009), é preciso entender

[...] os quadrinhos como um grande rótulo que abriga diferentes gêneros; o que vincula os gêneros de cunho cômico – charge, caricatura e tiras (em alguns casos, chamados de quadrinhos) – num rótulo maior, denominado humor gráfico ou caricatura (usada neste segundo momento num sentido mais amplo); o que aproxima parte dos gêneros, em especial as charges e as tiras cômicas, da linguagem jornalística (linha teórica apoiada no fato de serem textos publicados em jornal (RAMOS, 2009, p. 21).

Além disso, as tirinhas e as charges normalmente possuem caráter humorístico/satírico e, por vezes, irônico, ao passo que, dentre outros assuntos, abordam a atualidade política e algumas questões religiosas. Compreender tais diferenças básicas torna-se preciso pois, para explicar o que será enunciado, é preciso fazê-lo de tal maneira que possa ser entendido pelo interlocutor.

Nessa linha, como proposto por Bakhtin (2018, p. 264), “[...] em qualquer corrente especial de estudo faz-se necessária uma noção precisa da natureza do enunciado em geral e das particularidades dos diversos tipos de enunciados [...]”, logo, faz-se preciso compreender como se deu o surgimento das HQs, assim como a sua importância para a arte.

É pertinente, também, contextualizar o caminho da nona arte para que assim faça sentido a proposta didático-metodológica do presente trabalho. Nesse sentido, considera-se que o percurso social, econômico, político e filosófico da sociedade, a partir do século XIX, acompanhou intersubjetivamente¹ os temas precursores do gêneros comédia e sátira; guia direto para o contexto educacional em que essa pesquisa se baseia.

As histórias em quadrinhos possuem origem da palavra inglesa *comics*, o que traduzido para o português brasileiro equivale a "cômico". Tal nomenclatura se deu em virtude de as primeiras histórias desenvolvidas no século XIX serem humorísticas, irônicas e satíricas. Na imagem 1, a HQ *X-Men*, de Stan Lee e Jack Kirby, além de usar frequentemente o recurso do diálogo para solução de problemas apresentados nas narrativas, serve como

¹ Ocorrência que se efetiva entre sujeitos humanos, podendo estabelecer ou ser estabelecida entre dois ou mais sujeitos. Nesse sentido, há uma troca de consciências entre indivíduos que se estabelecem reciprocamente.

exemplo a respeito de como funciona a reformulação de uma concepção pré-estabelecida do que são heróis – homens possuidores de uma beleza inalcançável e com poderes especiais, responsáveis por salvar o dia de um vilão. Devido a esse e a outros fatores, *X-Men* muitas vezes atua como uma crítica à política.

Imagem 1: Capa de *X-Men* (1963)



Fonte: Recuperado em 27 jul. 2021 de

<http://osquadrinhos.blogspot.com/2011/02/x-men-primeira-hq.html>

Nesse viés, a Arte Sequencial² surge com base em trabalhos de Rudolph Topffer, principalmente em sua obra *M.VIEUX BOIS* (1827), que apresenta uma sequência ligeira com personagem fixo, em um esquema de início, meio e fim. Assim sendo, considera-se que Topffer, frequentemente ligado a Gustavo Doré e elogiado por Goethe, foi o precursor das

² Conceito criado por Will Eisner para definir as histórias em quadrinhos de modo geral.

histórias em imagens.

Em 1865, Wilhelm Busch publica *Max und Moritz* (1865), uma história que se destacou, na época, por conter poucas palavras. Já no contexto de artistas brasileiros, Angelo Agostini criou a tirinha *As Cobranças* (1867), *Nhô Quim* (1869) e *Zé Caipora* (1883). Sua importância se dá não só por ter sido um dos pioneiros das histórias em quadrinhos, mas, também, pela influência social que exerceu por meio de uma arte que até meados do século XX era marginalizada.

Após uma era de definições das HQs, tornou-se notável, então, um padrão nas publicações em revistas americanas e brasileiras, no qual muitas continham imagens, balões de falas, uso de onomatopeias e de metalinguagens, quebra da quarta parede³, etc. Com isso, realizavam-se avanços nas maneiras de contar histórias e diversos autores ganharam destaque: Winsor McCay, com seu surrealismo imagético-verborrágico; Frank King, com seu acervo de histórias envolto ao proletariado; Hergé, com *Tintin* (1929); E.C. Segar, com *Popeye* (1929); Chic Young e as controvérsias satíricas contra o público burguês; Alex Raymond, com sua ficção científica, especialmente em *Flash Gordon* (1934); Walt Disney; Geo McManus; Billy De Beck e Hal Foster, com sua versátil escrita.

Nessa direção, a era clássica dos quadrinhos se desenvolveu, sobretudo com a chegada do herói Superman, de Joe Shuster e Jerry Siegel, que fazia metáforas ao sistema de enriquecimento das empresas por meio de máquinas. O sucesso foi tanto que outros artistas seguiram o caminho dos autores, o que acarretou no surgimento de personagens como Batman, por Bob Kane; Namor, por Bill Everett e Spider-man, por Stan Lee. Somam-se a isso Will Eisner e seu enfoque *noir*⁴ *SPIRIT* e Jack Kirby com a ascensão do ideal estadunidense e do patriotismo, com Capitão América.

No Brasil, Maurício de Souza, com a obra *Turma da Mônica* (1959), ganhou bastante espaço. Em seguida, assuntos polêmicos começaram a ser tratados de maneira menos cômica: Moebius entrou em jogo com suas temáticas e desenhos filosóficos, corroborando com *Parábola* (1989), junto a Stan Lee. Ao mesmo tempo, empresas surgiram, grandes artistas se proliferaram e, não obstante, inspiraram várias pessoas ao redor do mundo.

³ Expressão que faz uma espécie de alusão aos teatros. De maneira mais específica, possui relação ao momento em que os personagens ou os objetos interagem com a plateia. A metáfora nasce em comparação com a forma de um local teatral, normalmente composto por 3 paredes: a do cenário (dianteira) e as laterais. A quarta se trata, portanto, de uma parede invisível, que separa o público da peça e, quando “quebrada”, dá a impressão de aproximação.

⁴ Famoso subgênero de filmes policiais. Já existiam quadrinhos com temática de investigação, porém, Spirit foi um dos que mais conseguiram popularidade.

Com isso, surgiram subgêneros dos quadrinhos convencionais, como *pulps*⁵, *zines*⁶ e demais produções independentes. Além de conhecidas, as HQs passaram a não apenas serem influenciadas pela sociedade, mas, também, a influenciá-la. Produções cinematográficas, por exemplo, começaram a fazer o uso de ideias vindas diretamente de histórias em quadrinhos para diversos fins, inclusive monetários.

Portanto, torna-se válido dizer que as HQs abrigam uma gama de informações e cumprem, desde o século XIX, um papel importante na sociedade artística, bem como nas expressões humanas. Por isso, contextualizar o gênero e levá-lo para a sala de aula, especialmente por meio de recursos digitais, apresenta-se como uma proposta de ressignificação do ensino, à medida que é capaz de auxiliar significativamente para que a aprendizagem de português se efetue mais amplamente, com vistas a não apenas ler e escrever, mas a compreender a vida social, histórica, filosófica, geográfica, artística e, enfim, humana.

A utilidade das HQs para o ensino de português

É comum ouvir que as histórias em quadrinhos possuem como função entreter os sujeitos, principalmente os mais jovens. Entretanto, o que muitos desconsideram ao realizar tal afirmativa é que esse material, em virtude de suas ricas linguagens, mais do que entreter, pode ser explorado em sala de aula de inúmeras formas, de modo a contribuir para que se efetue a formação crítica e cidadã dos alunos.

No que diz respeito ao trabalho com a língua portuguesa nas escolas, não é raro perceber um ensino enfadonho pautado no uso de lápis e de caderno para a cópia de matérias. Soma-se a isso um número significativo de professores que pautam as suas aulas quase unicamente na gramática normativa, reduzindo as concepções de língua(gem), texto e ensino.

Assim sendo, é preciso reavaliar tais metodologias, visando produzir aulas mais dinâmicas e promover novas práticas que se caracterizem por ser contextualizadas; que se preocupem em explorar os sentidos e os usos da língua em diferentes instâncias. Isso se justifica porque, se o aluno apenas trabalha com questões ligadas à gramática, o resultado é o “[...] declínio da fluência verbal, da compreensão e da elaboração de textos mais complexos e

⁵ Tipo de entretenimento feito em papel de celulose, normalmente sem fins artísticos específicos. Apesar de existir desde meados de 1900, evoluiu a partir de 1930, com a queda da bolsa de NY.

⁶ Voltados para o público de nicho, Zines (derivação de fanzines) eram feitos por artistas independentes e com baixa circulação de trabalhos. Normalmente artesanais, abrigam um espaço confortável e underground em subgênero de quadrinhos.

formais, da capacidade de leitura da linguagem simbólica, entre muitas outras perdas e reduções” (ANTUNES, 2009, p. 34).

Dessa maneira, visando promover um ensino que de fato alfabetize os sujeitos e promova a prática dos multiletramentos, ampliando todas as competências de uso da língua (MELO; GOULART, 2020), o professor pode partir das HQs para ressignificar o ensino. Em trabalhos como esse, é possível instigar

[...] o público em geral para perceber a amplitude das questões linguísticas; para perceber que uma língua não é uma coisa que se restringe apenas a um manual de gramática, a regras de certo e errado; para perceber que usar a linguagem é uma atividade social, é um ato histórico, político, cultural, que envolve um complexo conjunto de habilidades (cognitivas, textuais e interativas) e de fatores situacionais. É, além disso, uma prerrogativa do ser humano, que lhe dá imensos poderes e que retrata os inúmeros laços que as pessoas criam entre si e com o mundo que vivem (ANTUNES, 2017, p. 20).

Assim, é preciso que o trabalho com HQs se dê de maneira contextualizada, isto é, que tenha ligação com a vida social dos estudantes. Um exemplo é o próprio uso de quadrinhos dos X-Men: além de trazerem personagens adolescentes, trabalham com temáticas muito importantes e que precisam ser discutidas, como a puberdade; tudo apresentado em um viés lúdico.

Também, nas obras, os confrontos não são totalmente resolvidos com combates, mas com diálogos, o que toca em políticas humanas, preconceitos e dialogias de uma sociedade que, infelizmente, costuma não aceitar as diferenças. Além disso, as escritas que compõem as HQs podem ser exploradas, por exemplo, ao se trabalhar as diferenças entre verbal e não verbal, levando os alunos a perceber que em gêneros como esse, a gramática, sozinha, não é suficiente para a completa produção de sentidos.

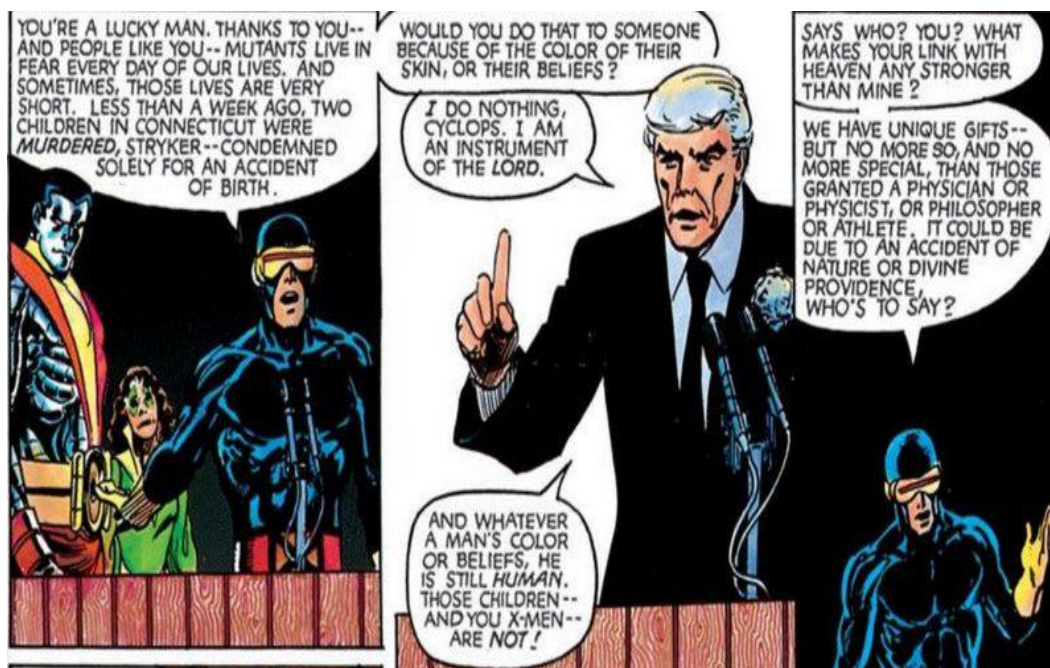
Por fim, é importante pontuar sobre a possibilidade de ao realizar um trabalho como esse, o docente perceber que nem todos os alunos têm em mãos uma história em quadrinhos. Então, o uso de recursos digitais pode ser muito útil, sobretudo o de e-books. Para tanto, existe a possibilidade de agrupar os alunos – de modo que possam se ajudar e aprendam a trabalhar em conjunto – ou utilizar aparelhos eletrônicos da própria escola, se ela tiver, para acessar os materiais na internet.

2.2 Proposta de trabalho com o gênero HQ

Dentre as possibilidades de trabalho que o professor de Língua Portuguesa pode promover em sala de aula, destaca-se a análise de imagens presentes em uma HQ. Para que isso se realize de forma processual e dinâmica, é interessante partir da exploração de

quadrinho para quadrinho e seus respectivos elementos, relacionando-os ao final. Treinam-se, assim, habilidades básicas de interpretação de textos e de leitura, saindo de um pragmatismo que, como já dito, pode se instaurar em aulas de línguas. Como exemplo, a HQ *X-Men: God loves, man kills*, apresentada na imagem 2, pode ser utilizada.

Imagem 2: Trecho⁷ de *X-Men: God loves, man kills* (1982)



Fonte: Recuperado em 27 jul. 2021 de

<https://www.vox.com/culture/2017/5/3/15341432/god-loves-man-kills-claremont-anderson-interview>

Assim, desse material podem ser realizadas discussões sobre figuras de linguagem (metáforas, principalmente) e sobre como uma única imagem, mesmo se não estiver acompanhada de palavras, produz sentidos. Em um trabalho dessa natureza, ressalta-se o fato de que o texto constitui a realidade imediata para que se possa estudar o homem social e a sua linguagem, uma vez que ambas são mediadas pelo texto. Mantém-se, então, a ideia de que os estudos semióticos em aulas de Língua Portuguesa podem produzir sentidos que

⁷ No português brasileiro, da esquerda para a direita: “Você é um homem de sorte. Graças a você - e pessoas como você - mutantes vivem com medo todos os dias de nossas vidas. E, às vezes, essas vidas são bem curtas. Menos de uma semana atrás duas crianças em Connecticut foram assassinadas, Stryker - condenados por um acidente de nascimento”. “Você faria algo a alguém por conta de sua cor ou crença? Eu não faço nada, Ciclope, sou um instrumento de Deus. E independente dessas coisas, eu ainda sou um humano, vocês, mutantes, não!” “E quem diz, você? Quem garante que sua conexão com o céu é mais forte que a minha? Nós temos dons únicos, nada mais especial do que um atleta ou filósofo. Tudo isso pode ser um acidente divino, quem sabe?”.

ajudam na compreensão de conceitos essenciais da Linguística.

Na mesma direção, ao trabalhar com HQs em sala de aula, há a possibilidade de os próprios estudantes desenvolverem as suas criações. Uma atividade como essa se destaca por, dentre outros pontos, exercitar o trabalho com temas transversais, posto que ao aplicá-los no contexto escolar, a finalidade se resume em fazer com que “[...] possam desenvolver a capacidade de posicionar-se diante das questões que interferem na vida coletiva, superar a indiferença, intervir de forma responsável [...]” (BRASIL, 1998, p. 26).

Entretanto, se o professor considerar interessante aplicar aos seus alunos a atividade de criação de uma HQ, resultados parecidos podem ser percebidos. Assim, é preciso entender que em momentos como esse, o ato da (re)leitura estará sendo desenvolvido, assim como o da escrita híbrida. Por isso, não se deve encarar as produções como cópias, visto que os enunciados produzidos pelos alunos, assim como qualquer outro tipo de enunciado, são irrepetíveis, à medida que produzem sentidos diferentes de acordo com recepções diferentes. Em casos como esse, o que se deve fazer é apresentar aos alunos o conceito de plágio e explicar didaticamente por que plagiar alguém é errado, enfatizando que é possível se inspirar em obras alheias sem tomar para si algo que foi desenvolvido por outrem.

Considerações finais

Historicamente, as HQs foram marginalizadas pela sociedade e consideradas um tipo inferior de arte. Com isso, ainda hoje, muitos entendem que este é um material que possui como finalidade única entreter os sujeitos e, assim, “fazer o tempo passar”. Contudo, faz-se preciso romper com noções equívocas como essas e enxergar a gama de linguagens presentes nesse gênero.

Nesse sentido, considerando que muitas vezes o ensino de português ocorre de maneira descontextualizada das vidas dos alunos e com foco na gramática normativa, a exploração das linguagens presentes em uma HQ, por serem ricas em semioses, pode ser de extrema utilidade para que ocorra a ressignificação do ensino, promovendo, assim, diferentes tipos de letramento por meio de práticas interdisciplinares.

Não obstante, por possuírem uma dimensão cultural vasta, muitas vezes referenciando a clássicos da literatura, a eventos históricos e a lugares ao redor do mundo, o trabalho em sala de aula com as histórias em quadrinhos pode não só instigar a curiosidade do leitor, como também ampliar a sua bagagem cultural. Por isso, as HQs, como as dos X-Men, podem ajudar a

promover debate interdisciplinares, políticos e humanitários a respeito de questões diárias do mundo ocidental e oriental, realocando, dessa forma, a posição dos diferentes sujeitos que se encontram presentes em uma sala de aula.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, I. **Língua, texto e ensino**: outra escola possível. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- ANTUNES, I. **Lutar com palavras**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Editora WMF, 2018.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ensino fundamental. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- MELO, G.; GOULART, I. V. C. A utilização de memes nas aulas de língua portuguesa: da descontração ao pensamento crítico. In: MATIAS, Richard Brunel; CRISTOVÃO, Vera Lúcia Lopes; LOUSADA, Eliane Gouvêa (org.). **Gêneros textuais/discursivos y tecnologías digitales**. Córdoba: Facultad de Lenguas – Universidad Nacional de Córdoba, 2020. p. 90-98.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

Panel by panel: from X-Men's comics to teaching Portuguese

Abstract: In the mid-19th century, comic books – or comics – emerged in Western culture as a form of language based on the semiotic mixture of images and words. In this perspective, the history of the X-Men, created in 1963 by Jack Kirby and Stan Lee, provided an approach to themes previously little explored in other comics, such as: racial prejudices, philosophies, conflicts over ethics, among others. Given the above, this work, which operates at the interface of studies of discourse analysis and semiotics, aims to investigate the mechanisms of meaning production in the X-Men's comics and their modifications in relation to changes in society. For this purpose, enunciative events are compared and the use of the above-mentioned comics to work with Portuguese in elementary schools is analyzed, with a focus on narrativities of content and expression.

Keywords: Comics; Portuguese language; Semiotics; X-Men.

Gabriel Vicente Alves Silva é graduando em Letras pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Participante Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Estudos de Linguagem. E-mail: gabrielvicentevicente17@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9281-8050>