

O Aprendizado da Linguagem da História em Quadrinhos¹

Edgard Guimarães²

Instituto Tecnológico de Aeronáutica

Resumo

Este texto trata da seguinte questão: a linguagem da História em Quadrinhos pode ser aprendida naturalmente ou precisa ser ensinada formalmente. São apresentados argumentos a favor e contra cada uma dessas possibilidades. Cada elemento da linguagem da História em Quadrinhos é analisado em relação à sua facilidade de apreensão pelo leitor. Relacionada a esta questão está a eficiência da História em Quadrinhos como instrumento educacional. Finalmente é proposta uma síntese da questão.

Palavras-Chave

História em Quadrinhos; Linguagem; Ensino/Aprendizagem

¹ Trabalho apresentado ao NP 16 – História em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Mestre em Ciências pelo Instituto Tecnológico de Aeronáutica. Publica textos sobre Histórias em Quadrinhos e Fanzines em diversas revistas e publicações independentes. Apresentou trabalhos no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação nos anos 1997 a 2004, no LusoCon 2000 e no Intertech 2002. Participou do livro “História em Quadrinhos - Teoria e Prática”, organizado por Flávio Calazans, vol. 7 da Coleção Intercom. Publicou os livros “Fanzine”, um estudo sobre publicações independentes, e “Algumas Leituras sobre Príncipe Valente”.

1. Introdução.

A linguagem da História em Quadrinhos costuma receber tratamentos diametralmente opostos dependendo do contexto em que se encontra. Profissionais das Histórias em Quadrinhos, desenhistas e ilustradores, em busca de novos mercados, apresentam a linguagem dos Quadrinhos como a verdadeira panacéia, capaz de ensinar qualquer coisa a qualquer pessoa. Com este argumento, oferecem seus serviços às agências de publicidade, às empresas e aos órgãos governamentais, convencendo-os a produzirem anúncios, cartilhas, livros usando História em Quadrinhos. No outro extremo, professores e pesquisadores das áreas Pedagógica e de Comunicações detectam que os professores do ensino fundamental e médio não conhecem a linguagem dos Quadrinhos para usá-la adequadamente com seus alunos, e propõem às escolas e secretarias de ensino cursos de atualização sobre História em Quadrinhos.

Neste texto, serão analisados os dois extremos desta situação, com argumentos que justifiquem cada enfoque, procurando sintetizar estas duas visões divergentes.

2. Conceito Fundamental.

História em Quadrinhos. De acordo com o conceito apresentado no texto ‘Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão’ [9], “História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, Desenho de Humor como a charge e o cartum, e até algumas manifestações da Escrita”.

3. A Linguagem da História em Quadrinhos como Conhecimento Inato.

Primeiramente serão apresentados os argumentos a favor da universalidade da História em Quadrinhos como meio de comunicação, e, conseqüentemente, como instrumento de ensino.

A necessidade de se registrar a informação surgiu há pelo menos 40 mil anos na forma das pinturas rupestres. Desses desenhos primitivos, alguns apenas representam formas humanas e de animais, sendo, portanto, caracterizados como Retrato. Porém, outros procuram narrar eventos, mesmo que numa única imagem, e aí já se caracterizam como História em Quadrinhos. A representação de uma cena da natureza através da pintura é de fácil decodificação pelo espectador. Na maioria das vezes, o espectador entende o que se deseja comunicar através de uma imagem não abstrata como uma pintura naturalista. Tanto que foi intensamente usada pelos mais diversos povos durante dezenas de milhares de anos. Com o desenvolvimento da escrita por volta de 4000 a.C, uma linguagem, em muitos sentidos mais poderosa, passou a estar disponível. No entanto, sempre foi exclusividade de uma casta privilegiada. Para a maioria da população, analfabeta, o uso de imagens não abstratas continuou sendo de grande valor. O exemplo mais conhecido é certamente o conjunto de quadros que contam a Paixão de Cristo, presente até hoje nas igrejas católicas.

Portanto, esta idéia de que o uso de imagens não abstratas, em particular da História em Quadrinhos, é uma forma de comunicação universal, vem de longa data, e tem sido largamente utilizada.

Em meados do século XIX, com o desenvolvimento da imprensa, com as várias técnicas de reprodução de imagens – e não apenas de textos –, a História em Quadrinhos teve definidos mais claramente seus elementos de linguagem. Assim, a chamada História em Quadrinhos moderna passou a utilizar uma série de convenções que perdura até hoje. Cada imagem passou a ser delimitada de forma clara, normalmente dentro de um retângulo. A palavra escrita passou a ser incorporada à narrativa, na forma de textos inseridos em balões para representar as falas e pensamentos dos personagens e em legendas para uso do

narrador. A interligação entre as imagens tornou-se dinâmica, acentuando a impressão de movimento. Outros códigos foram sendo criados, como linhas paralelas para indicar alta velocidade, ícones para indicar estados de espírito dos personagens, inclusão de onomatopéias, etc.

No entanto, este aumento de complexidade nos códigos da linguagem da História em Quadrinhos não afetou a idéia de que é uma forma de expressão compreensível por todos. Os estudiosos dos meios de comunicação de massas consideram como fato que uma das estratégias utilizadas pelos donos dos grandes jornais dos EUA no final do século XIX para aumentar significativamente suas tiragens foi a inclusão de suplementos de História em Quadrinhos. Com isso procuravam vender seus jornais também para os analfabetos ou semi-alfabetizados, atraindo-os com imagens não abstratas, fotos, ilustrações e Histórias em Quadrinhos. Foi uma estratégia vitoriosa que levou a sociedade para a era da comunicação de massa.

O uso da História em Quadrinhos para ensinar conteúdos de forma mais eficiente, principalmente para pessoas de baixo padrão cultural, foi muito explorado por Will Eisner. A indústria das revistas de HQ nos EUA – ‘comic book’ – estava em franca expansão na segunda metade da década de 1930, e Eisner era um dos novos autores que participavam dela. Possuía, em sociedade com Iger, um estúdio onde produziam uma grande variedade de histórias de vários personagens para várias editoras, principalmente a Quality. Em 1940, Eisner desfaz esta sociedade e passa a produzir um suplemento semanal para jornais na forma de ‘comic book’, onde a figura principal era o personagem Spirit. Em maio de 1942, Eisner é convocado para o exército devido à entrada dos EUA na Segunda Guerra. Dentro das forças armadas, logo é encarregado de ilustrar o jornal do acampamento e manuais diversos. Durante os três anos que ficou no exército, Eisner usou a História em Quadrinhos para várias finalidades, desde simples diversões para os soldados, até instruções rigorosas de como manter e reparar os equipamentos a seus cuidados. O exército considerava um problema ensinar os soldados, pessoas simples, de pouca formação, a manusear e cuidar dos vários equipamentos entregues à sua responsabilidade, e os manuais ilustrados e quadrinizados foram considerados uma solução eficaz. Segundo Eisner, um dos manuais produzidos por ele, em forma de revista de quadrinhos, o “Army Motors”, foi testado pela Universidade de Chicago,

quanto à sua eficácia em relação aos manuais comuns, com resultados altamente positivos. Quando Eisner deu baixa, no final de 1945, voltou a produzir Spirit até 1952. Ao encerrar o suplemento semanal com Spirit, Eisner, embora tivesse proposta para fazer outros ‘comic books’, decide criar um estúdio para produção de quadrinhos educativos para empresas e organizações, atividade na qual ficou por pelo menos duas décadas.

O exemplo de Eisner ilustra bem o potencial da História em Quadrinhos como instrumento facilitador da aprendizagem, mas não é um exemplo isolado. Uma quantidade incalculável de autores dedicou sua carreira – ou parte dela – à produção de História em Quadrinhos com finalidade instrutiva. Em seu livro “História em Quadrinhos na Escola” [2], Flávio Calazans cita vários exemplos. O assunto também já havia sido mencionado em artigo apresentado no Intercom, em 2001 [10], com a proposta de uma classificação dos Quadrinhos educativos. Merece menção ainda o trabalho de Maria Cláudia França Nogueira que participou de um projeto para ensinar pescadores do litoral paulista a cultivar mexilhões, onde as apostilas foram feitas em forma de HQs. Este trabalho foi documentado em artigo apresentado no congresso do Intercom em 1997 e publicado no livro “As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática” [1].

Atualmente, dezenas de folhetos, revistas, cartilhas, etc., usando a História em Quadrinhos como linguagem, produzidas pelos governos federal, estadual e municipal, órgãos governamentais, empresas privadas, associações, partidos políticos, etc., provam que continua válida a idéia de que os Quadrinhos são um recurso eficiente de ensino e de fácil entendimento pela população. Por trás da idéia, está a suposição de que qualquer pessoa está naturalmente apta a entender uma História em Quadrinhos, não havendo necessidade de tê-la ensinado previamente.

4. A Necessidade de Aprender a Linguagem da História em Quadrinhos.

Em congressos e palestras, em que o assunto é o uso da História em Quadrinhos na escola como facilitador do processo ensino/aprendizagem, é lugar-comum a reclamação de que os professores da rede de ensino não estão preparados para usar a HQ como recurso

didático junto a seus alunos. Com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, onde se incentiva a utilização em sala de outras linguagens, com citação nominal à História em Quadrinhos, os professores têm se sentido pressionados a usarem os Quadrinhos em aula, mas não se consideram aptos à tarefa. Mais grave, é comum professores declararem que não entendem a História em Quadrinhos, e não raramente secretarias de educação promovem cursos sobre HQ para seu corpo docente.

A questão, posta com clareza, é: esta mesma História em Quadrinhos que se pretende de compreensão imediata para uns, precisa ser formalmente ensinada a outros?

Na introdução do livro “A História em Quadrinhos” [13], há uma citação a uma declaração de Cristin, roteirista de quadrinhos: “Ouço falar com frequência de pessoas que não gostam de história em quadrinhos; a explicação é de uma simplicidade infantil: é que não entendem nada de desenho. Elas não gostam de desenho em geral. Não gostam de nenhum desenho e por isso não podem gostar de história em quadrinhos, pois não sentem nenhuma emoção. Para gostar de história em quadrinhos, é preciso gostar de desenho”.

Waldomiro Vergueiro, no livro “Como Usar a História em Quadrinhos na Sala de Aula” [14], vai mais longe: “Por fim, na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis”. A questão se amplia, não basta que o professor “aprenda” a ler História em Quadrinhos, é preciso que tenha uma formação relativamente profunda sobre a matéria. E em relação à necessidade de “aprender” a linguagem, Waldomiro afirma: “A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização”.

Maria Cláudia, no trabalho já mencionado [1], declara: “É bom lembrar que, apesar de nossa era valorizar a comunicação visual, a maioria das pessoas não está acostumada a fazer uma leitura razoável de um desenho a nanquim. Mas como muitos caiçaras já tinham

visto os cartazes da Congada, que ficavam expostos na Colônia dos Pescadores, na Santa Casa e nas padarias e mercados pela Vila, e algum material de esclarecimento da população ilustrado com meu traço (tipo Cartilha do Eleitor, Saúde da Mulher), tive a impressão de que o Instituto de Pesca havia achado a desenhista de que precisavam”.

Thierry Groensteen, em seu texto “História em Quadrinhos: Essa Desconhecida Arte Popular” [7], afirma: “O tempo em que a história em quadrinhos era vilipendiada pelos bons espíritos, confiscada pelos professores e proibida nas bibliotecas públicas já passou. Nenhuma das críticas que lhe foram dirigidas o são hoje contra a televisão ou os vídeo-games, ao mesmo tempo em que a história em quadrinhos surge, aos olhos de certos pedagogos, como o último recurso contra o analfabetismo. Se ela é mais aceita, não é certo, no entanto, que seja mais conhecida ou compreendida. Inúmeros adultos, entre os quais aqueles que não passaram seus jovens anos com o nariz dentro das *revistas ilustradas*, se declaram incapazes de compreender e se interessar pelas histórias em quadrinhos porque não sabem como lê-las. Muitos professores e bibliotecários, que se crêem em geral compelidos, por obrigação profissional, a se interessar pela *nona arte*, procuram desesperadamente se informar a respeito para adquirir conhecimentos mesmo rudimentares num domínio onde eles reconhecem tudo ignorar”. E completa: “Ler as imagens, compreender suas ligações, provar as qualidades próprias de um desenho, isto se aprende, ou, antes, isto se deveria aprender. Mas a ignorância neste domínio é tal que alguns introduziram, não sem propósito, o neologismo *anicônico* (aos moldes de *analfabeto*) para designar aqueles-que-não-sabem-ler-os-ícones”.

Há, portanto, como se procurou mostrar pelas citações, um número considerável de estudiosos apregoando que a História em Quadrinhos é uma linguagem que necessita ser formalmente ensinada.

5. Bases para uma Discussão sobre a Linguagem da História em Quadrinhos.

Primeiramente, é preciso fazer uma distinção bem clara entre obras “fáceis” e “difíceis”. Há obras literárias totalmente inacessíveis à maioria das pessoas alfabetizadas. Não

se trata de “saber ler” ou não, trata-se de não ter a base cultural necessária para o entendimento daquele conteúdo específico. Na História em Quadrinhos, há obras desse tipo, em que o autor tratou de tema muito restrito, de interesse de um grupo limitado de pessoas, ou tratou o tema de forma hermética, tornando a obra ininteligível para a maioria dos leitores. Estas obras estão, naturalmente, fora das considerações deste texto. Serão consideradas apenas as obras de fácil entendimento e cuja incompreensão possa se dever apenas à falta de um aprendizado prévio da linguagem da História em Quadrinhos.

Outra questão é que a História em Quadrinhos inclui a linguagem escrita em seus balões de diálogo (e pensamento) e nas legendas, e, portanto, estes textos são incompreensíveis para quem não é alfabetizado. Também não é a isto que se está se referindo quando se diz que a linguagem da História em Quadrinhos precisa ser “aprendida”. Para evitar confusão é melhor se referir, num primeiro momento, apenas à História em Quadrinhos sem texto escrito.

A análise será iniciada pelo elemento principal da História em Quadrinhos, a imagem não abstrata, ou seja, o desenho ou pintura, propriamente ditos. É preciso ensinar alguém a enxergar? Não. Mas é preciso aprender a enxergar. Durante a formação do cérebro humano, na vida intra-uterina, uma parte das conexões entre os neurônios se dá por predeterminação genética. É assim que uma criança nasce com uma base de conexões nervosas – ligações dos neurônios entre si e de neurônios aos sistemas sensores e motores – já pronta. Mas o aprimoramento destas conexões se dará à medida que a criança interagir com o ambiente. No caso da visão, embora o recém-nascido tenha os olhos totalmente formados e as ligações nervosas com o cérebro já realizadas, ela não é capaz de enxergar mais do que vultos ou sombras. Ou seja, a retina é capaz de captar a luz, mas o cérebro não é capaz de processar adequadamente estas informações visuais. À medida que a criança é submetida a um mundo de estímulos visuais de todo tipo, contornos de objetos, cores, profundidades, texturas, etc., seu cérebro vai realizando as conexões necessárias para entender as imagens. Este fato foi comprovado com uma experiência em que gatos recém-nascidos foram colocados num ambiente onde havia somente objetos verticais e com um aparato que mantinha suas cabeças apenas na posição em pé. Depois de um tempo, colocados em ambiente normal, estes gatos eram incapazes de enxergar linhas horizontais. Assim, uma vez que se esteja imerso num

ambiente rico de estímulos visuais, enxergar é algo que se aprende, mas não é preciso que se ensine. O mesmo pode se dizer em relação à fala. Embora seja algo mais complexo, tanto que é uma capacidade presente apenas no ser humano, a fala também se aprende naturalmente. Basta que a criança esteja num ambiente onde haja pessoas falando, que seu cérebro vai estabelecendo as ligações que lhe permitirão, primeiro entender e depois reproduzir, as palavras, as construções gramaticais, as conjugações dos verbos, etc. Num certo momento, os adultos auxiliarão nesta aprendizagem, aumentando o vocabulário, corrigindo desvios, etc., mas a parte principal deste conhecimento é adquirida naturalmente, pela simples interação com o ambiente. Já com a escrita, isto não se verifica. As pessoas analfabetas, mesmo passando a vida imersas num mundo de letras, revistas, livros, anúncios, placas, etc., não aprendem naturalmente a ler. A alfabetização exige um ensino formal.

Uma parcela significativa dos animais, em especial os vertebrados, possui órgãos de visão e são capazes de enxergar, às vezes com restrições e às vezes com vantagens em relação aos seres humanos. Todos eles também aprenderam a enxergar naturalmente pelo contato com os estímulos visuais presentes na natureza. A questão agora passa a ser outra. Existe diferença entre enxergar uma pessoa e enxergar uma foto desta pessoa em tamanho natural? Ou, existe diferença entre enxergar uma pessoa e a imagem desta pessoa refletida num espelho? Embora o que os olhos estejam recebendo, em todos os casos, seja o mesmo tipo de estímulos luminosos, há diferenças no processamento dessas imagens. Experiências já determinaram que somente os primatas superiores e os golfinhos são capazes de reconhecer a própria imagem em um espelho. Ou seja, é preciso um grau de processamento cerebral mais avançado para conseguir identificar uma imagem refletida. Mas o primeiro contato com esta imagem causa estranheza. Mesmo estes cérebros mais evoluídos precisam aprender a identificar este tipo de informação. Outro aspecto muito divulgado é a sensação de espanto que tribos primitivas experimentam quando vêem fotos ou filmes. Também esta é uma reação apenas inicial e logo ocorre um aprendizado natural em relação a este novo tipo de informação visual.

Outro ponto a se considerar diz respeito à estilização da imagem. Se, em vez de uma foto, for apresentado um desenho de uma pessoa, alguém que nunca tenha visto um desenho será capaz de reconhecer a pessoa retratada? Desde que a estilização não seja grande,

também neste caso, rápida e naturalmente, se aprende a enxergar este novo tipo de imagem, pois os processos mentais são os mesmos usados para identificar elementos presentes na natureza. As pinturas rupestres, por exemplo, têm um grau de estilização bastante elevado e, mesmo assim, eram compreendidas por seus contemporâneos.

Assim, a primeira conclusão a que se chega é que as pessoas, vivendo num mundo inundado por informações visuais de todo tipo, fotos em jornais e revistas, TVs, filmes, panfletos, anúncios publicitários, outdoors, tudo fazendo uso intenso de imagens não abstratas, naturalmente podem aprender a identificar o elemento básico da História em Quadrinhos, o desenho. E, atualmente, quem não está exposto a toda essa gama de informações visuais? Portanto, no que diz respeito à capacidade de identificar os desenhos de cada quadro, a linguagem da História em Quadrinhos não apresenta nenhum empecilho. Cabe, então, um estudo mais profundo sobre o que significa esta propalada inaptidão de muitas pessoas de não entenderem nada de desenho. É bom repetir que se está referindo a desenhos naturalistas com pouca estilização, pois os desenhos altamente estilizados, com altas doses de abstração, continuam incompreensíveis para a maioria da população.

O próximo aspecto diz respeito ao encadeamento de imagens na História em Quadrinhos com intenção de representar movimentos complexos. A visão é um órgão adaptado para captar imagens reais em movimento, mas também é capaz de manter a atenção sobre imagens paradas. Um animal, num ambiente onde há caças e caçadores, está constantemente movimentando a cabeça em todas as direções, com pequenas paradas em algumas posições. Quando ele volta a olhar para uma determinada posição, a imagem que vê sofreu alguma alteração em relação à anterior, mas ele é capaz de estabelecer relação de continuidade entre elas. Assim, esta decomposição do movimento que a História em Quadrinhos faz em uma seqüência de imagens estáticas não é algo estranho às experiências dos animais em geral e do ser humano em particular. Portanto, o cérebro é capaz de compreender a seqüência de quadros de uma HQ e interpretá-la como uma representação do movimento sem a necessidade de ensino prévio.

Se o encadeamento de várias imagens representa movimentos mais complexos, a representação de movimentos mais simples deve ser feita dentro do próprio quadro. Os autores com traço e temática mais realistas procuram sugerir esta movimentação através do

posicionamento dos elementos no quadro, como por exemplo, a pose dos personagens, a deformação das dobras da roupa, o desalinhamento dos cabelos, etc. Há, no entanto, uma convenção usada nas HQs menos realistas para sugerir movimentação. É o uso das chamadas “linhas de ação”, representações físicas do movimento através de traços dentro do desenho. Embora estes traços estejam presentes no desenho, o leitor entende que eles não têm existência física, apenas representam um movimento. Este código, aparentemente mais abstrato, também pode ser apreendido naturalmente pelo leitor, sem necessidade de que alguém o ensine, pois possui paralelo na vida real. Qualquer pessoa já viveu a experiência de ver uma foto borrada de um objeto em movimento, ou a paisagem que passa rapidamente pela janela de um automóvel, ou ainda a visão que tem quando movimenta as próprias mãos com rapidez.

Em relação às diagramações, quando feitas de forma convencional, usando três ou quatro tiras por página, com quadros de tamanhos regulares, em formato retangular, também não representam problema à interpretação do leitor não usual. Por outro lado, as diagramações muito rebuscadas com exagerada sobreposição e interconexão das imagens, podem causar irritação mesmo ao leitor mais experiente.

Há vários elementos na História em Quadrinhos que não são específicos de sua linguagem, portanto também não causam rejeição aos leitores, pois já estão familiarizados a eles através de outras fontes, como a literatura, o cinema, o teatro, etc, ou em suas experiências cotidianas. É o caso dos enquadramentos com os vários tipos de planos e ângulos de visão; dos cortes narrativos; de figuras de estilo como metáfora, hipérbole, elipse, etc; das interrupções de sequência, sejam de pequena amplitude como o virar da página da revista, sejam de grande amplitude como a continuação no próximo número; gêneros das histórias; etc.

Existem alguns elementos na História em Quadrinhos cuja decodificação é menos imediata, e o leitor poderá não ser capaz de entendê-los naturalmente, havendo necessidade de ajuda, ou seja, é preciso que sejam ensinados. O primeiro desses elementos é, obviamente, o texto escrito inserido nos balões e legendas e também nas onomatopéias. Para entendê-lo, o leitor precisa ser alfabetizado. Portanto, a História em Quadrinhos que traz textos escritos, a princípio, possui esta restrição, é destinada a leitores alfabetizados. Mesmo

o leitor que sabe ler encontrará outra convenção estreitamente ligada ao texto escrito, que é a maneira como o texto é colocado dentro da imagem. Como já foi mencionado, as falas e pensamentos dos personagens são colocados dentro de balões e as expressões do narrador dentro de legendas. O uso do balão para representar a fala não é um código difícil, tanto que tem sido usado há séculos, havendo exemplos em pinturas do século XV, uma infinidade de ilustrações do século XVII, e hoje em dia não está restrito à História em Quadrinhos, sendo largamente usado em peças publicitárias. Portanto é um código de fácil assimilação. A variação gráfica em torno desse código pode demandar ajuda para o entendimento, ou seja, o leitor pode não ser capaz de depreender sozinho que o balão em forma de nuvem significa pensamento ou que pontilhado significa cochicho. As legendas e onomatopéias não são específicas da História em Quadrinhos, portanto, são elementos com os quais o leitor pode estar familiarizado. E, por fim, existe um conjunto de convenções usadas para representar sentimentos, estados de espírito, ou mesmo condições físicas dos personagens, como pingos saltando do rosto para indicar medo ou cansaço, fumaça sobre a cabeça para indicar ódio, lâmpada acesa para indicar idéia, etc. Algumas dessas convenções são retiradas de expressões populares, outras guardam relação bem próxima com a realidade, portanto podem ser compreendidas naturalmente, mas há aquelas com um grau de abstração maior e precisam que outra pessoa lhes desvende o código.

A conclusão que se pode tirar até aqui é que os principais elementos da História em Quadrinhos podem ser aprendidos de forma natural, não precisam ser ensinados formalmente, basta que as pessoas tenham acesso às informações normalmente disponíveis no mundo, jornais, revistas, cinema, anúncios, e, obviamente, as próprias revistas de Quadrinhos. Para reforçar esta conclusão, merece menção a quantidade inumerável de depoimentos de pessoas que dizem ter sido incentivadas à alfabetização devido às revistas de História em Quadrinhos. Isto é facilmente observável em crianças ainda não alfabetizadas que têm acesso fácil às revistas de Quadrinhos. Mesmo com a restrição de não entenderem os textos escritos, a linguagem dos Quadrinhos é suficientemente inteligível para atrair-lhes a atenção, e os elementos que precisariam ser ensinados formalmente não são suficientes para causar-lhes rejeição.

6. Consideração Final.

Na maioria das vezes, quando se fala em Histórias em Quadrinhos, pensa-se imediatamente nas revistas comuns presentes nas bancas, o que restringe muito a visão. A linguagem da História em Quadrinhos é muito mais ampla do que o que se vê nestes exemplos comerciais. Talvez muitos professores que se declaram incapazes de entender as HQs, as usem em sala sem perceber. Um professor de Biologia ao explicar a divisão celular, certamente desenha no quadro uma seqüência de três ou quatro imagens mostrando as várias etapas do processo. O mesmo se dá com o professor de Física nas aulas de Cinemática, quando mostra as diversas posições de um corpo em movimento. Ou o de História quando desenha um mapa do Brasil e da Europa e mostra a trajetória da esquadra de Cabral, primeiro com os navios em Portugal, depois aportando no Brasil, e depois seguindo viagem para a Índia, usando um recurso nobre da História em Quadrinhos em que se usa um único cenário para mostrar várias etapas de uma história. E na vida cotidiana, quem nunca se viu na situação de ver um álbum de fotografias da viagem de um parente ou amigo?

7. Conclusão.

Através de um conjunto detalhado de argumentos, pode-se concluir que a linguagem da História em Quadrinhos pode ser aprendida naturalmente pelas pessoas, desde que o ambiente em que estejam seja rico de informações, com acesso a jornais, revistas, TV, cinema, livros, shows, etc. E assim como o acesso a todos esses estímulos permite que se aprenda a ler Histórias em Quadrinhos, o acesso às revistas de Quadrinhos, por sua vez, permite o melhor entendimento das outras linguagens e formas de expressão e comunicação.

E talvez a alegada inaptidão de muitos professores atuais em relação à História em Quadrinhos revele a limitação do ambiente a que estiveram expostos durante suas formações na infância. E reforça a necessidade de, hoje, propiciarem a seus alunos uma maior variedade de fontes de informações, entre as quais se incluem as revistas de História em Quadrinhos.

Bibliografia.

- [1] CALAZANS, Flávio (org.) – **As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática** – Unesp – São Paulo – 1997.
- [2] CALAZANS, Flávio – **História em Quadrinhos na Escola** – Paulus – São Paulo – 2005.
- [3] CIRNE, Moacy – **Para Ler os Quadrinhos** – 2ª edição – Editora Vozes – Petrópolis – 1975.
- [4] CIRNE, Moacy – **Bum! - A Explosão Criativa dos Quadrinhos** – 5ª edição – Editora Vozes – Petrópolis – 1977.
- [5] COUPERIE, Pierre e outros – **História em Quadrinhos & Comunicação de Massa** – MASP – São Paulo – 1970.
- [6] EISNER, Will – **Quadrinhos e Arte Seqüencial** – Martins Fontes – São Paulo – 1989.
- [7] GROENSTEEN, Thierry – **História em Quadrinhos: Essa Desconhecida Arte Popular** – Marca de Fantasia – João Pessoa – 2004.
- [8] GUIMARÃES, Edgard – **Desenquadro** – Edição do Autor – Brasópolis – 1996.
- [9] GUIMARÃES, Edgard – *Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão* – artigo apresentado no Intercom 1999 – Rio de Janeiro – 1999.
- [10] GUIMARÃES, Edgard – *História em Quadrinhos como Instrumento Educacional* – artigo apresentado no Intercom 2001 – Campo Grande - 2001.
- [11] GUIMARÃES, Edgard – *História em Quadrinhos e a Preservação da Informação* – artigo apresentado no Intertech 2002 – Santos – 2002.
- [12] McCLOUD, Scott – **Desvendando os Quadrinhos** – Makron Books – São Paulo – 1995.
- [13] QUELLA-GUYOT, Didier – **A História em Quadrinhos** – Unimarco Editora / Edições Loyola – São Paulo – 1994.
- [14] VERGUEIRO, Waldomiro e RAMA, Ângela – **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula** – Editora Contexto – São Paulo – 2004.