

# AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

## COMICS IN VISUAL ARTS TEACHING

### *LAS HISTORIETAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES*

Jomar Villanova<sup>1</sup>

#### **Resumo**

O objetivo deste estudo foi avaliar a utilização das HQs para o ensino de técnicas de desenho. Quanto à metodologia da pesquisa, como se trata de um tema conceitual e teórico, o estudo é realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica, com coleta de dados em diversos meios, realizando uma pesquisa exploratória. Os dados coletados foram analisados sob a perspectiva qualitativa, destacando as contribuições dos diversos autores quanto à sua relevância para responder ao problema de pesquisa. As informações selecionadas e analisadas se encontram expostas em texto dissertativo que busca responder às questões de investigação, buscando alcançar o objetivo central proposto. Com o resultado, foi possível concluir que as histórias em quadrinhos são manifestações artísticas autênticas, com linguagens próprias e distintas. Assim como os melhores livros, quadros e esculturas, as HQs são capazes de provocar reflexão e evocar diversas sensações em seu público. Portanto, não resta dúvida que as histórias em quadrinhos têm a capacidade de atingir o objetivo final e comum a qualquer obra de arte: estimular o conhecimento e o aprendizado dos alunos de artes visuais.

**Palavras-chave:** histórias; quadrinhos; ensino.

#### **Abstract**

This paper intends to evaluate the use of comics to teach drawing techniques. Regarding the research methodology, it is noteworthy that this is a conceptual and theoretical subject, and the researcher conducted the study through a bibliographical survey and exploratory research, with data collection in various media. The study analyzed the collected data from a qualitative perspective, highlighting the contributions of various authors in terms of their relevance to the research problem. The information selected and analyzed is presented in a dissertation that seeks to answer the research questions and achieve the proposed objective. As a result, it was possible to conclude that comics are authentic artistic manifestations, with their own distinct languages. Just like the best books, paintings and sculptures, comics can provoke reflection and evoke various sensations in their audience. The results corroborate that comics could achieve the ultimate goal of this study, common to any work of art: to stimulate the knowledge and learning of visual arts students.

**Keywords:** stories; comics; teaching.

#### **Resumen**

El objetivo de este estudio fue evaluar la utilización de los cómics para la enseñanza de técnicas de dibujo. En cuanto a la metodología de la investigación, como se trata de un tema conceptual y teórico, el estudio se realiza por medio de una investigación bibliográfica, con recolección de datos en diversos medios, realizando, para tanto, una investigación exploratoria. Los datos recolectados fueron analizados bajo la perspectiva cualitativa, destacando las contribuciones de los distintos autores con relación a su relevancia para responder al problema de investigación. Las informaciones seleccionadas y analizadas se encuentran expuestas en texto argumentativo que busca responder a las cuestiones de investigación, atendiendo a alcanzar el objetivo central propuesto. Con el resultado se pudo concluir que las historietas son manifestaciones artísticas auténticas, con lenguajes propios y distintos. Así como los mejores libros, cuadros y esculturas, los cómics son capaces de provocar reflexión y evocar variadas sensaciones en su público. Por lo tanto, no resta dudas de que las historietas tienen la capacidad de alcanzar el objetivo final y común a cualquier obra de arte: estimular el conocimiento y el aprendizaje de los alumnos de artes visuales.

---

<sup>1</sup> Professor no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: jomar.v@uninter.com

**Palabras clave:** historias; tiras; enseñanza.

## 1 Introdução

As histórias em quadrinhos, também conhecidas como HQs, ou banda desenhada, é uma forma de expressão visual e narrativa que tem raízes profundas na história da humanidade. Os primórdios da história em quadrinhos remontam à antiguidade, quando civilizações como os egípcios e os astecas usavam imagens e textos combinados em rolos de papiro e códices para contar histórias e documentar eventos.

Nas encenações de teatro da Grécia antiga havia dois gêneros de representações, as tragédias e as comédias. Nas tragédias, os temas eram ligados às leis, à justiça e ao destino, que quase sempre terminavam com a morte do herói. Os autores das comédias gregas visavam fazer o espectador rir, mostrando formas engraçadas de encenar e perceber a vida, com as sátiras (Dia a Dia Educação, 2011). Então, é possível perceber que esses estilos influenciaram, não somente a literatura teatral, mas a escolha de temas para a elaboração das histórias em quadrinhos.

Inicialmente, a história em quadrinhos não surgiu com esse propósito, mas foi se desenvolvendo e se modificando ao longo dos anos para atender ao público específico. A forma mais próxima das histórias em quadrinhos modernas surgiu no século XIX, com as ilustrações humorísticas e satíricas de artistas como James Gillray e George Cruikshank na Inglaterra, bem como com a popularização das *histórias em imagens*, na França.

No final do século XIX e início do século XX, as histórias em quadrinhos se consolidaram como um meio de entretenimento em sua forma atual. A criação em 1895 do personagem Yellow Kid, de Richard F. Outcault, é frequentemente considerada como o ponto de partida das histórias em quadrinhos modernas nos Estados Unidos. Essa série apresentava diálogos em balões e quadrinhos publicados em jornais, o que tornou as histórias em quadrinhos mais acessíveis ao público em geral.

A década de 1930 viu a explosão das histórias em quadrinhos de super-heróis, com a estreia de personagens icônicos como Superman, por Jerry Siegel e Joe Shuster, e Batman, por Bob Kane. Esses super-heróis se tornaram ícones da cultura popular e ajudaram a definir o gênero de super-heróis que ainda prevalece nas HQs e nas adaptações cinematográficas hoje. Desde então, as histórias em quadrinhos evoluíram, diversificando-se em gêneros que vão desde aventuras e super-heróis até horror, ficção científica, romance e crítica social. Além disso, as HQs ganharam reconhecimento como uma forma de arte respeitada e têm sido usadas para abordar temas complexos e contar histórias profundas e impactantes.

Atualmente, existem diversos heróis nas histórias em quadrinhos que podem ser aproveitados para demonstrar técnicas de desenho, valores sociais e culturais de uma forma pedagógica, criativa e divertida. Essas são questões que podem ser debatidas com os alunos e sugeridas para a criação de um bom enredo, para a elaboração dos personagens — suas características físicas e psicológicas —, do contexto da história trabalhada, do projeto gráfico — as cores utilizadas e princípios do desenho básico — e do local em que essa história ocorreria. Isso tudo, além da ação e do movimento dos personagens em cada quadrinho.

Com as HQs, é possível exercitar e aprender várias técnicas de desenho, como a anatomia na criação de personagens, que podem ser mais realistas ou estilizados. Nisso estão incluídos os componentes das linguagens visuais: composição, proporção, criação de hachuras, perspectiva, uso das cores — se colorido ou preto e branco —, definições de luz e sombras — para valorizar a qualidade gráfica elaborada pelo aluno. Assim, o objetivo deste estudo é avaliar a utilização das HQs para o ensino de artes visuais.

Quanto à metodologia da pesquisa, como se trata de um tema conceitual e teórico, o estudo é realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica, com coleta de dados em diversos meios, realizando para tanto uma pesquisa exploratória. Os dados coletados foram analisados sob a perspectiva qualitativa, destacando as contribuições dos diversos autores quanto à sua relevância para responder ao problema de pesquisa. As informações selecionadas e analisadas se encontram expostas em texto dissertativo que busca responder às questões de investigação, atendendo à consecução do objetivo central proposto.

## **2 História em quadrinhos**

Quando se fala dos antecedentes das histórias em quadrinhos, é inevitável, segundo Moya (1986), falar dos antigos egípcios, que representavam muitos de seus mitos em desenhos hieroglíficos sobre folhas de papiro e em murais em forma de tiras, que incluíam imagens e textos. Outros exemplos são as faixas ou tiras que rodeiam as colunas romanas comemorativas, como a de Trajano ou a de Marco Aurélio, pinturas medievais que, mediante imagens, explicavam histórias ao povo, bem como crimes e conquistas em geral. Temos também os desenhos das civilizações pré-colombianas, como os códices pintados pelos maias e os astecas e, inclusive, as primitivas pinturas rupestres (Moya, 1986).

Moya (1986) soma a esses exemplos algumas obras pictóricas de Hieronymus Bosch, Brueghel ou Goya, que adquirem um caráter narrativo, embora os antecedentes mais próximos das histórias em quadrinhos sejam as aucas ou aleluias, destinadas fundamentalmente a

satisfazer as necessidades de instrução das crianças e adolescentes. Essas publicações, que começaram a ser editadas na França, a partir de 1820, se caracterizavam por narrar pequenos contos e aventuras, mediante ilustrações, ainda que, diferentemente das histórias em quadrinhos, os textos não se integravam organicamente dentro dos desenhos, mas eram adicionados como explicação complementar, abaixo dos desenhos (Moya, 1986).

Iannone e Iannone (1994) consideram que as histórias em quadrinhos se relacionam mais concretamente com a história da imprensa e da caricatura, desenvolvendo sua linguagem icônica particular, as primitivas vinhetas — todas do mesmo tamanho e com textos abaixo ou timidamente incluídos no desenho, que vão sendo substituídas por vinhetas de diversos tamanhos e situações — e, sobretudo, evoluem mais rapidamente as formas e o alcance dos textos. Esses textos foram incluídos, desde o princípio, em balões de formas assemelhadas e sua forma particular, assim como o tamanho e o desenho das letras, constituem, por si próprios, todo um modo de expressão independente.

Ainda, segundo Iannone e Iannone (1994), o uso de onomatopeias, escritas com grandes letras, e de certos símbolos universalmente aceitos (como uma serra cortando um tronco para indicar sonho ou uma lâmpada acesa para explicar que o personagem teve uma ideia) têm um alcance comunicativo que dificilmente pode ser alcançado por outro meio de expressão. Essas histórias em quadrinhos tinham inicialmente caráter cômico.

O olhar sobre a história em quadrinhos acontece mediante uma interação entre olho e imagem, em que o olho, em um movimento contínuo sobre a matéria, vai estabelecendo relações e construindo significações. Desse modo, descrever, analisar e interpretar são etapas que se intersemiotizam ao longo de toda a leitura, no tempo do leitor. O código icônico dos quadrinhos, portanto, reporta-se à percepção visual e, por intermédio da visão, as formas adquirem uma denotação própria ou de outras formas reconhecidas pelo receptor no quadro referencial de sua realidade física ou cultural, código figurativo ou icônico.

A linguagem dos quadrinhos torna-se universal, passa a representar uma produção análoga do mundo concreto e das culturas de massa, em que os objetos e os heróis são imutáveis. São, dentre os modos de representação, aqueles que com maior força se incorporaram à cultura popular. Miskulin *et al.* (2010) acrescentam:

As crianças, de um modo geral, têm grande interesse por histórias em quadrinhos (HQs), sendo a sua leitura um passatempo bastante comum. [...] Em linhas gerais, pode-se buscar definir histórias em quadrinhos como sequências de imagens dentro de quadros retratando pequenas histórias, acompanhadas por balões representando diálogos de personagens, de modo a favorecer a sua compreensão.

Desde a mais tenra idade, portanto, as histórias em quadrinhos transmitem sensações, emoções e ideias, por meio de duas linguagens: visual e verbal. Essas linguagens ensinam a ler as imagens, elemento fundamental para a compreensão da cultura atual, que se constitui, sobretudo e cada vez mais, por múltiplos elementos visuais procedentes de campos ao mesmo tempo tão próximos e tão diversos.

As imagens, assim como as palavras, informam, pois a existência humana se desenvolve com a percepção de imagens, capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos. Imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens. Para Manguel, por meio dessas imagens o homem busca compreender o mundo de forma mais abrangente, que o torne capaz de abarcar a sua própria existência:

As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ou talvez sejam apenas presenças vazias que completamos com o nosso desejo, experiência, questionamento e remorso. Qualquer que seja o caso, as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos (Manguel, 2003, p. 21).

A leitura de imagens, desse modo, pode ser limitada pelas aptidões do leitor no primeiro contato que se estabelece, mas certamente a partir desse primeiro contato se originará uma nova experiência sensorial, que origina uma história e novas imagens e assim sucessivamente, traduzindo-se e universalizando-se constantemente. Formalmente, segundo Manguel (2003, p. 25), as narrativas existem no tempo e as imagens no espaço:

Na Idade Média, um único painel pintado poderia representar uma sequência narrativa, incorporando o fluxo do tempo nos limites de um quadro espacial, como ocorre nas modernas histórias em quadrinhos, com o mesmo personagem aparecendo várias vezes em uma paisagem unificadora, conforme ele avança pelo enredo da pintura. Com o desenvolvimento da perspectiva, na Renascença, os quadros se congelam em um instante único: o momento da visão tal como percebida do ponto de vista do espectador. A narrativa, então, passou a ser transmitida por outros meios: mediante “simbolismos, poses dramáticas, alusões à literatura, títulos” – ou seja, por meio daquilo que o espectador, por outras fontes, sabia estar ocorrendo.

Contrariamente, as palavras escritas fluem constantemente, além dos limites da página, porque um texto não existe integralmente como um todo físico, mas apenas em frações ou em resumos, que são limitados ao tempo concedido para sua leitura.

Já as imagens se apresentam instantaneamente à consciência, tornam-se reais e definidas imediatamente, mesmo que com o tempo passem a revelar mais detalhes, proporcionando a combinação com outras imagens e modificando sua interpretação. Independentemente do tempo reservado à sua contemplação, uma imagem existe no espaço que ocupa, desvinculada da sua história ou de seus detalhes não revelados em um primeiro momento. Vaz e Silva (2016) explicam que:

Além dos elementos visuais [...] (ponto, linha, plano, volume, perspectiva e cor), que também são utilizados pelas HQs, estas utilizam outros **elementos visuais próprios**, que são descritos por Rama e Vergueiro (2004, p. 32- 64), como o **quadrinho** ou **vinheta, planos e ângulos de visão, personagem, figuras cinéticas, balões e timing** [...] (Vaz; Silva, 2016, p. 233).

A criação de uma história em quadrinhos não envolve só o desenho, mas também a literatura, na elaboração das falas e do roteiro, envolvendo imaginação e desenvolvendo a criatividade. A compreensão da linguagem visual da história em quadrinhos envolve elementos como os quadros, o enquadramento (plano), o formato, a angulação, os balões e o letreiro. Podendo utilizar ícones que envolvem a cultura de massa ou temas relacionados com o cinema.

### 3 HQs como uma influência cultural

Como desenho de anatomia, poderiam ser utilizadas as histórias do Conan, o Bárbaro, criação mais conhecida de Robert E. Howard. Um dos personagens mais adaptados por outras mídias: no cinema, *Conan, o Bárbaro* (1982), *Conan, o Destruidor* (1984), *Guerreiros do Fogo* (1985) e *Conan, o Bárbaro* (2011); nos quadrinhos lançados pela Marvel Comics ou pela Dark Horse: *A Espada Selvagem de Conan* (1974-1995), *Conan Rei* (1980-1989), entre outros. Além das personagens que foram criadas em versões para o cinema: *Solomon Kane* (2009) e *Kull, o Conquistador* (1997) (Kmiecik, 2018).

Essas oposições, do bem contra o mal, do herói ajudando a população, do mocinho contra o bandido, sempre formaram um ótimo enredo para a elaboração de quadrinhos de forma didática, criativa e divertida. É necessário utilizar a imaginação para criar uma história, elaborar personagens, pensar nas suas características físicas e pessoais, por exemplo, sendo um grande exercício de desenho básico que envolve a imaginação e a criatividade (Kmiecik, 2018).

O quadrinista Stan Lee criou grandes personagens como o Homem Aranha, Hulk, Thor, Capitão América, Tocha Humana, Pantera Negra e vários outros que se tornaram filmes, mostrando, com suas histórias em quadrinhos, a força dessa mídia e sua influência cultural. Da mesma forma que os heróis gregos inspiraram o enredo para a criação dos personagens dos quadrinhos, a linguagem das HQs também influencia no cinema (Kmiecik, 2018).

Sobre o desenho e a quadrinização, Scoville e Alves (2018) colocam que para iniciar a elaboração de história em quadrinhos é necessário ter um conhecimento básico de desenho:

Encontrará livros sobre anatomia, movimento e expressão corporal, expressões faciais, cenários, paisagens naturais, luz e sombra, uso das cores, estilo caricatural, estilo realista, estilo mangá, desenho de animais, super-heróis, monstros, enfim, uma grande variedade de abordagens que buscam atender a interesses bastante específicos (Scoville; Alves, 2018, p. 266).

O autor demonstra a importância do conhecimento de desenho básico, quais itens podem ser estudados na criação da história em quadrinhos e a grande variedade de opções e possibilidades de uso da criatividade na elaboração de personagens e dos elementos que a compõem. Outro item importante que compõe as histórias em quadrinhos é o roteiro, que irá transformar os textos em imagens, precisando pensar nos detalhes da concepção visual dos personagens, nas suas diferentes posições, ângulos, expressões corporais e faciais.

Scoville e Alves (2018) comentam sobre o roteiro:

Para desenhar o quadro, o desenhista terá que decidir questões sobre composição do quadro, enquadramento ângulo divisão e iluminação. Também terá de definir expressões e poses dos personagens, cenário e seus objetos, linhas de movimento, bem como a posição de todos os elementos da cena incluindo os balões e as legendas. Poderá desenvolver aspectos visuais da história em quadrinhos (Scoville; Alves, 2018, p. 267).

Tubau argumenta que “um bom roteiro é aquele que é pensado para ser desenvolvido em desenhos” (1969, p. 18). Ao mostrar os aspectos essenciais de uma cena, um dos critérios importantes a serem analisados são os enquadramentos, ângulos de visão, de composição etc. Assim, isso não se torna uma obrigação, mas auxilia na definição dos elementos visuais da história.

Como visto, o roteiro fornece informações para cada um dos quadros, essas indicações podem se limitar a uma breve descrição da ação, aos personagens presentes e aos textos legendas e diálogos. Para desenhar um quadro, o desenhista terá que decidir sua composição, enquadramento, ângulo de visão e iluminação. Também terá que definir expressões e poses dos personagens, cenários e objetos.

O objetivo da composição de um quadro é arranjar os elementos de modo que formem uma unidade clara e harmoniosa, e se for o caso, colocar em destaque o elemento mais importante da cena (que pode ser um personagem, um objeto, uma explosão, um grito etc.) (Scoville; Alves, 2018, p. 267).

Os autores ainda observam que:

Para obter uma boa composição, o artista depende da escolha correta do enquadramento. Tanto nos quadrinhos quanto nos filmes, o enquadramento é definido inicialmente pela distância entre o observador (leitor) e a cena, conforme diferentes tipos de planos (Scoville; Alves, 2018, p. 267).

Os planos podem ser panorâmicos, plano geral ou de localização, plano conjunto, plano americano ou 3/4, plano médio, primeiro plano ou *close-up*, primeiríssimo plano e plano de destaque, para buscar maior envolvimento com a história. Para uma aula de artes visuais, foram criados desenhos demonstrando alguns planos para auxiliar na compreensão do processo de elaboração de uma história em quadrinhos, abaixo alguns exemplos:



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Sobre os elementos que compõem os quadros, Pereira e Alcântara (2021) informam que:

O formato diz respeito à diagramação desses planos na página. Se, por exemplo, desejo dar maior importância a um plano, reservo a ele um local de destaque, ou maior espaço na página. Essa diagramação também define o ritmo e o tempo da narrativa. Os planos mais largos pressupõem que possuam maior tempo de narração do que os planos mais finos (Pereira; Alcântara, 2021, p. 12-13).

Informam, ainda, outros elementos que podem ser utilizados nas HQs, como o ângulo:

O ângulo de visão é o ponto pelo qual se observa a ação, podendo ser dividido em três tipos: ângulo médio (quando a cena ocorre na altura dos nossos olhos); ângulo superior (quando observamos a ação de cima); e ângulo inferior (quando nos colocamos abaixo do personagem) (Pereira; Alcântara, 2021, p. 13).

Os textos nas histórias em quadrinhos também são elementos gráficos, os tipos e tamanho de letras são importantes como tratamento gráfico do texto. Conforme Eisner, “o letreiro tratado graficamente a serviço da história funciona como uma extensão da imagem nesse contexto ele fornece o clima emocional ponte narrativa e a sugestão de som” (1989, p. 10). Sobre a presença do texto nas histórias em quadrinhos, a autora comenta que, mesmo que exista, ele não é imprescindível, sendo as ilustrações suficientes para contar a história (Eisner, 1989). Segundo Pereira e Alcântara, sobre a forma de elaboração dos textos: “O letreiro informa ao leitor o andamento da história. Pode estar localizado acima ou abaixo dos desenhos e expressar a opinião de alguém de fora da narrativa [...]” (2021, p. 13). Essa é a etapa em que se define como os textos devem aparecer nos quadrinhos.

A linguagem dos quadrinhos possui alguns elementos para serem analisados, facilitando a sua “alfabetização”, tanto para quem deseja realizar a leitura, quanto a criação. São eles: o fluxo da leitura, o quadrinho (quadro ou vinheta), o requadro (borda ou moldura), o balão, o texto, a sarjeta, ou calha, e a legenda. Para ler cada página de uma HQ, é preciso seguir um fluxo de leitura:

- **Balões:** seja de fala, de sussurro ou de pensamento, o balão é um elemento que existe em praticamente todas as histórias em quadrinhos, variando de acordo com a intenção do autor com a fala do personagem ou origem da narrativa. Balões de formato mais arredondado apresentam falas cotidianas em praticamente todas as revistas, mas no Japão, diferente dos norte-americanos que utilizam o “balão nuvem” para simbolizar um pensamento, não se utiliza nessas circunstâncias.
- **Onomatopeia:** são palavras que tentam reproduzir os sons. Por exemplo: “*cabrum*”, como o som de trovão; “*tic-tac*”, representando o som dos ponteiros do relógio, entre outros. Como sinaliza Aidar (s.d.), *Cabrum*, como o som de um trovão, é um recurso utilizado para simular um som em uma narrativa ilustrada. Eles costumam

variar dependendo da nacionalidade da narrativa, “assim, esse mesmo *Ring!* precisa ser traduzido para TRIIIM numa história em português” (AIDAR, s.n., s.d.).

**Figura 1:** Exemplo de balões



**Fonte:** Scoville e Alves (2018, p. 210).

- **Texto:** As palavras podem ser utilizadas como elementos gráficos, se apropriando do tipo e tamanho das letras. Conforme Eisner, a palavra tratada graficamente e “a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Nesse contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa e a sugestão de som” (1989, p. 10). Assim, é possível perceber que as palavras no texto podem ser utilizadas como componentes visuais de forma artística.
- **Sarjeta (calha):** É a delimitação de espaço entre os quadros, mas ela marca a fragmentação narrativa com as mudanças de tempo e espaço. Para McCloud (2005, p. 66), “a imaginação capta duas imagens distintas e as transforma numa única ideia”, o que o autor intitula como conclusão.
- **Linha cinética (ou linha de movimento):** “É um elemento gráfico utilizado em quadrinhos para sugerir movimento e trajetória dos personagens e objetos.” (Scoville; Alves, 2018, p. 211). Um exemplo seria criar a sensação gráfica do salto de um personagem, do movimento realizado e da direção escolhida.
- **Linhas de expressão:** “É um elemento gráfico utilizado para indicar ou acentuar emoções” (Scoville; Alves, 2018, p. 211).

Há outras formas para indicar intensidade e volume do enunciado (sussurro, grito, medo etc.) e para assinalar enunciados transmitidos por meio de aparelhos de televisão, rádio e telefone. Para Scoville e Alves (2018):

No caso de enunciados podem ser compartilhados simultaneamente por dois ou mais personagens utiliza-se o balão-unísono. Para marcar a interrupção e posterior continuidade da fala de um personagem, são utilizados os balões ligados (que podem ser duplos, triplos ou tanto quanto necessário), que são bastante empregados quando há pausas em uma fala e quando há falas intercaladas de diferentes personagens em um mesmo quadrinho (Scoville; Alves, 2018, p. 210).

É preciso compreender que existem critérios, definições do que é história em quadrinhos, os principais elementos gráficos e os modos de utilização como recurso didático.

#### **4 História em quadrinhos na educação**

O conhecimento é a estratégia mais importante para levar o indivíduo a compreender a si mesmo e ao seu entorno social, cultural e natural, se localizando na realidade social, compreendendo, segundo D'Ambrósio:

A capacidade de processar a informação escrita e falada – instrumentos comunicativos;  
A capacidade de interpretar e analisar sinais e códigos, de propor e utilizar modelos e simulações na vida cotidiana, de elaborar abstrações sobre representações do real – instrumentos analíticos;  
A capacidade de usar e combinar instrumentos, avaliando suas possibilidades e limitações e a sua adequação a necessidades e situações diversas – instrumentos materiais (D'Ambrósio, 2002, p. 34).

Corroborando e complementando essa assertiva, pode-se evocar o ensinamento de Gadotti:

Hoje vale tudo para aprender. Isso vai além da “reciclagem” e da atualização de conhecimentos e muito mais além da “assimilação” de conhecimentos. A sociedade do conhecimento é uma sociedade de múltiplas oportunidades de aprendizagem. As consequências para a escola, para o professor e para a educação em geral são enormes: ensinar a pensar; saber comunicar-se; saber pesquisar; ter raciocínio lógico; fazer sínteses e elaborações teóricas; saber organizar o seu próprio trabalho; ter disciplina para o trabalho; ser independente e autônomo; saber articular o conhecimento com a prática; ser aprendiz autônomo e a distância (Gadotti, 2003, p. 16).

Nesse contexto, a história em quadrinhos se distingue como um poderoso aliado para a reciclagem e a atualização dos conhecimentos, porque sua característica de texto visual, humorístico, avaliativo e crítico, desafia a perspicácia do leitor, incentivando-o a elaborar hipóteses sobre o tema e a expressá-las para poder compreender seu sentido.

A história em quadrinhos representa uma das formas de expressão, sendo seu papel fundamental defender uma ideia e dissertar sobre determinado assunto. Ainda que esteja ligada a um fato ou acontecimento e o represente de alguma forma, sua preocupação não é o acontecimento, mas o conceito que se faz dele, ou, mais comumente, a crítica, a denúncia do fato, quando não procura aliciar o leitor para os seus arrazoados, princípios, programas ou ideologia.

O autor de uma história em quadrinhos utiliza-se do desenho e da língua para levar o leitor a interagir com uma intertextualidade que, segundo propõe Koch, “diz respeito aos modos como a produção e recepção de um texto dependem do conhecimento que se tenha de outros textos com os quais, de alguma forma, se relaciona” (Koch, 2000, p. 57).

Em relação aos temas das histórias em quadrinhos, observa-se que normalmente são os mesmos que compõem o dia a dia dos alunos. Isso acaba despertando o interesse com facilidade, identificando os leitores com os personagens e reelaborando suas próprias vivências por meio das histórias com as quais têm contato, para dar-lhes significado e para construir e reelaborar novos conhecimentos a partir desse contato. Ainda, o trabalho com histórias em quadrinhos proporciona uma aprendizagem que se desenvolve de maneira mais atraente para os alunos, motivando-os a considerar a leitura como uma vivência agradável, significativa e lúdica.

Segundo Haetinger, “ser criativo é um processo que nasce com a criatura humana. Criar é uma capacidade que todos têm, independente da classe social, mas interdependente do meio sociocultural em que se está inserido” (Haetinger, 1998, p. 74). Ainda, complementa:

Criatividade nada mais é do que vivenciação. Criar é vivenciar e tirar dessa experiência novas respostas, outros caminhos para a ação. A partir do lúdico se consegue desenvolver a criatividade plena e o senso crítico, tornando as vivências únicas e individuais. As sistemáticas lúdicas recriam a realidade, oportunizando a vivência de muitas situações, preparando as pessoas para reagirem na vida de maneira pessoal. Através de atividades lúdicas, proporciona-se aos alunos experiências únicas, despertando o gosto pela educação, para que se tornem cidadãos melhores (Haetinger, 1998, p. 77).

Como observa Furth (1997), o sujeito edifica seu modo de conhecer, a partir das ações que exerce sobre o meio. Sujeito e objeto interagem, proporcionando não somente a aquisição do conhecimento, mas também a construção de estruturas lógicas que lhe possibilitam ampliar os horizontes cognitivos para, assim, explicar o funcionamento do meio em que vive e de si próprio. Enquanto exercita sua criatividade, aprende a resolver problemas, desenvolve a sociabilidade, controla o corpo e enriquece a criatividade, aprimorando habilidades (Furth, 1997, p. 16).

Além disso, observa-se que as histórias em quadrinhos são úteis também por sua eficácia comunicativa, seu poder de estimular e motivar os alunos, além de ser um instrumento didático de fácil manuseio, de baixo custo, adequando-se a uma série de atividades que poderão se estabelecer a partir delas, podendo ser até multidisciplinar. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, no convívio com o universo da arte os alunos podem conhecer “o fazer artístico como desenvolvimento de potencialidades: percepção, intuição, reflexão, investigação, sensibilidade, imaginação, curiosidade e flexibilidade” (Brasil, 1988 p. 37).

Na questão da apreciação significativa em Artes Visuais, o aluno poderá:

compreender e utilizar a arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas (Brasil, 1988, p. 68).

Como também poderá obter “Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc.” (Brasil, 1988, p. 67).

Assim, os PCNs informam que o aluno poderá desenvolver seu conhecimento estético e competência artística nas diversas linguagens da área de Arte (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro), tanto para produzir trabalhos pessoais e grupais como para que possa, progressivamente, apreciar, desfrutar, valorizar e emitir juízo sobre os bens artísticos de distintos povos e culturas produzidos ao longo da história e na contemporaneidade (Brasil, 1988).

## **5 Considerações finais**

Este artigo apresentou uma abordagem abrangente sobre a utilização das histórias em quadrinhos no contexto educacional, com foco nas Artes visuais. Foi destacada a importância da linguagem das HQs, seus elementos gráficos e conceituais, bem como a influência cultural e a diversidade de gêneros que as histórias em quadrinhos abrangem.

O texto faz uma introdução que contextualiza o uso das histórias em quadrinhos na antiguidade, mencionando a influência das tragédias e comédias gregas, e como esses estilos influenciaram não apenas a literatura teatral, mas também a escolha de temas para histórias em quadrinhos. Enfatizou-se que as histórias em quadrinhos têm evoluído ao longo dos anos e são atualmente uma mídia que pode ser utilizada de forma pedagógica e criativa. Destacou-se,

também, a importância de abordar questões como técnicas de desenho, valores sociais, culturais e literatura ao trabalhar com histórias em quadrinhos na educação.

Ainda, foi destacada a importância do roteiro na criação de histórias em quadrinhos, abordando questões como composição, enquadramento, ângulo de visão e iluminação, o que contribui para a qualidade gráfica das histórias. Também foi mencionada a influência das histórias em quadrinhos na cultura popular e no cinema, com exemplos de personagens icônicos como os da Marvel Comics, criados por Stan Lee. Observou-se, também, que a linguagem das HQs influenciou o cinema, assim como os heróis gregos inspiraram a criação de personagens nos quadrinhos.

Também foi feita uma reflexão sobre a importância do conhecimento de desenho básico e dos elementos gráficos na criação de histórias em quadrinhos, bem como o papel do roteiro na transformação do texto em imagens. Foi apresentada uma visão positiva das histórias em quadrinhos como uma ferramenta educacional versátil que pode ser usada para promover a criatividade, o desenvolvimento artístico e a compreensão de conceitos visuais, ao mesmo tempo em que se mantém fiel à sua natureza lúdica e cultural.

Na questão das artes visuais, a linguagem das histórias em quadrinhos é uma forma de expressão artística que incorpora diversas modalidades de arte, como o desenho, a pintura, a arquitetura, a expressão cênica e a narrativa literária. Esse aspecto multifacetado das HQs tem levado muitos a argumentar que elas merecem ser reconhecidas como a "nona arte". Além disso, as histórias em quadrinhos oferecem uma notável pluralidade estética, já que a mesma história, ou série de histórias, pode ser contada de maneiras distintas, dependendo do roteirista e do ilustrador envolvidos no projeto. Os artistas têm a habilidade de imprimir seu estilo único a personagens já estabelecidos, resignificando seus universos sem comprometer a essência original.

A partir de diversas perspectivas, fica claro que as histórias em quadrinhos são manifestações artísticas autênticas, com linguagens próprias e distintas. Assim como os melhores livros, quadros e esculturas, as HQs são capazes de provocar reflexão e evocar diversas sensações em seu público. Portanto, não resta dúvida de que as histórias em quadrinhos têm a capacidade de atingir o objetivo final e comum a qualquer obra de arte: estimular o conhecimento e o aprendizado dos alunos de artes visuais.

## Referências

AIDAR, L. História em Quadrinhos. In: **Toda Matéria**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos>. Acesso em: 27 nov. 2023

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

D'AMBROSIO, U. **Etnomatemática**: elo entre as tradições e a modernidade. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

DIA a Dia Educação. Breve história do teatro. *In: Secretaria da Educação do estado do Paraná*, Curitiba, 2011. Disponível em: [arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=179](http://arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=179). Acesso em: 15 out. 2023.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FURTH, H. **Piaget na sala de aula**. Tradução de Donaldson M. Garschagen. Rio de Janeiro: Forense - Universitária, 1997.

GADOTTI, M. **Boniteza de um sonho**: ensinar-e-aprender com sentido. Novo Hamburgo: Feevale, 2003.

HAETINGER, M. **Criatividade**: criando arte e comportamento. Porto Alegre: Grafo, 1998.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994. Disponível em: [skoob.com.br/livro/pdf/o-mundo-das-historias-em-quadrinhos/7970/edicao:9224](http://skoob.com.br/livro/pdf/o-mundo-das-historias-em-quadrinhos/7970/edicao:9224). Acesso em: 15 out. 2023.

KMIECIK, R. Robert E. Howard – Retrospecto de um mito moderno! *In: Formiga elétrica*, [s. l.], 23 jan. 2018. Disponível em: [formigaeletrica.com.br/livros/robert-e-howard](http://formigaeletrica.com.br/livros/robert-e-howard). Acesso em: 15 out. 2023.

KOCH, I. V. **O texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Contexto, 2000.

MANGUEL, A. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg e Cláudia Strauch. 4. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2005.

MISKULIN, R. G. S.; AMORIM, J. A.; SILVA, M. R. C. Histórias em Quadrinhos na Aprendizagem de Matemática. *In: ENCONTRO GAÚCHO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA (EGEM'2006)*, 9., 2006, Caxias do Sul. **Anais [...]**. Caxias do Sul: UCS, 2006. Disponível em: <https://docplayer.com.br/1513891-Historias-em-quadrinhos-na-aprendizagem-de-matematica.html>. Acesso em: 20 jun. 2023.

MOYA, A. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986. Disponível em: <https://doceru.com/doc/cvxxv5>. Acesso em: 15 out. 2023.

PEREIRA, A. C. C.; ALCÂNTARA, C. S. (org.). **Histórias em quadrinhos na educação**: possibilidades de uma prática. Fortaleza: Editora da UECE, 2021. Disponível em:

uece.br/eduecewp/wp-content/uploads/sites/88/2013/07/Hist%C3%B3rias-em-quadrinho-na-educac%C3%A7%C3%A3o-possibilidades-de-uma-pr%C3%A1tica.pdf. Acesso em: 15 out. 2023.

SCOVILLE, A. L.; ALVES, B. O. **Laboratório de artes visuais**: fotografia digital e quadrinhos. Curitiba: Intersaberes, 2018.

TUBAU, I. **Dibujando historietas**. Barcelona: Ediciones Ceac, 1969.

VAZ, A.; SILVA, R. **Fundamentos da linguagem visual**. Curitiba: Intersaberes, 2016.