

# HUMOR E INOVAÇÃO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA

Sidimar Marcio Geremia\*

**Resumo:** Pretendo abordar as Histórias em Quadrinhos, consideradas meio de comunicação de massa, em especial o trabalho com humor, como recurso para o ensino das artes visuais, bem como do ensino de maneira geral, visto que esta linguagem é pouco enfatizada na escola defendendo, principalmente, a produção brasileira e em especial a regional, que carrega aspectos da nossa cultura, para tornar as aulas mais atrativas ao educando. Pretendo também defender a idéia de que inovação não necessariamente depende de recursos tecnológicos, mas de boas idéias e, sobretudo, bom humor.

**Palavras-chave:** ensino, humor, histórias em quadrinhos, inovação.

No ensino, atualmente, percebe-se o uso corrente do termo inovação como sinônimo de tecnologia. No entanto uma aula pode e deve ser inovadora, não necessariamente com a utilização de recursos como o computador (que paradoxalmente é visto como única ferramenta tecnológica).

Defendo o uso do humor no cotidiano escolar, em especial as histórias em quadrinhos (H. Q), que fazem parte da cultura de massa, constituindo um material válido para o ensino de modo geral, mas principalmente no estudo em artes visuais, dada a sua atratividade junto aos educandos. Possuem também, um caráter multicultural, outro aspecto extremamente relevante. O personagem Radicci, criado pelo gaúcho Carlos Henrique Iotti pode constituir uma excelente possibilidade nesse sentido, pois satiriza o cotidiano do imigrante italiano, típica figura regional. Existe a questão das identidades culturais, que é bastante conflituosa, especialmente na “era globalizada”. No ensino, as histórias em quadrinhos podem ser um importante referencial, desde que a escolha seja criteriosa.

Como salientado acima, é corrente na educação considerar inovação como sinônimo de novas tecnologias, em especial o computador. Na realidade, toda a parafernália tecnológica presente na maioria das escolas (computador, vídeo, projetor...), defendida por muitos e utilizada por poucos, perde totalmente o seu sentido didático quando utilizada simplesmente pelo pretexto de inovar, o “dar uma aula diferente”.

Séraphin Alava, em seu livro “Ciberespaço e formações abertas” afirma que “[...] as novas tecnologias não são as alavancas privilegiadas da inovação didática” e que “essas inovações interferem muito pouco nos grandes debates científicos da educação” (ALAVA, 2002, p. 54).

Somos cobrados a todo momento sobre esta condição pós moderna com expressões como “[...] educação para o próximo século, educação para o novo milênio, educação no limiar do século XXI...”(CASTANHO, 2000, p.88). Na verdade, a má interpretação dessas expressões é que gera nos atuais educadores uma pressão e uma certa “fobia de tecnologia”.

A respeito de educação e tecnologia Veiga (1996) desencadeia uma série de interrogações:

Será que essa sala de aula, no meio de todas as opções tecnológicas de aprendizagem, ainda tem sentido? Se respondermos afirmativamente, que sugestões teríamos para melhorar o ‘clima’ dessa sala de aula? Ou como seguir algum tipo de caminho, atalho, ou trilha para aproveitarmos, na prática didática desta sala de aula, as múltiplas ofertas existentes na sociedade tecnológica que nos circunda no cotidiano, fora da escola?

Na realidade, uma aula de fato inovadora e ao mesmo tempo significativa deveria mexer com sentidos, sentimentos ou coisas que os educandos de fato buscam no cotidiano, e que é natural a todo ser humano em especial nesta fase da vida: o humor.

Pôr isso tentarei a seguir argumentar sobre a possibilidade de incorporar as histórias em quadrinhos no cotidiano escolar, como recurso de uma inovação mais significativa.

Atualmente, um dos estilos de H.Q. que está mais em ascensão são os chamados quadrinhos cômicos. Por “cômico”, admite-se diversas interpretações, no entanto, todos concordam que o cômico está ligado exclusivamente ao ser humano. Bergson, por exemplo, afirma que:

Não há comicidade fora do que é propriamente humano (...). É cômico todo arranjo de atos e acontecimentos que nos dê, inseridas uma na outra, a ilusão da vida e a sensação nítida de uma montagem mecânica(...) Uma situação será sempre cômica, quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos (BERGSON, 1995, p. 19).

Ziraldo, argumenta que:

A comicidade é o riso provocado sem a participação criativa e intencional do homem. O cômico acontece, é imprevisível. Inegavelmente ele está sempre ligado ao homem e ao seu comportamento. Não há nada cômico fora do humano (ZIRALDO, apud CIRNE, 1973, p. 37)

A comicidade existente em situações cotidianas propicia um excelente material a ser explorado nas histórias em quadrinhos e, talvez por nos identificarmos com algumas delas é que façam tanto sucesso. Quanto aos representantes do quadrinho cômico brasileiro, inúmeros nomes poderiam ser citados, como Ziraldo, Laerte, Glauco, Henfil, Angeli, Paulo e Chico Caruso entre tantos outros.

Uma proposta possível seria, partindo da memória do educando, evocar situações cômicas vividas no seu cotidiano, para assim desencadear seu processo criativo.

Trabalhar com humor no cotidiano escolar, portanto, significa lidar com o que os educandos têm de mais especial e fascinante: o sorriso. Diariamente ouvimos relatos de alunos que consideram “as aulas chatas”, “sem graça” ou simplesmente odeiam a escola. Trazer esse tema para dentro da sala de aula seria uma arma poderosa no combate à evasão escolar e no sentido da motivação ao aprendizado.

Atualmente, percebo que os educadores estão habituados a lidar com a imagem e suas leituras através de propostas e metodologias que auxiliam nessa reflexão. No entanto, na grande maioria dos casos, as imagens abordadas são pertencentes à arte dita erudita.

A arte-educadora Ana Mae Barbosa teve o mérito de adaptar e trazer ao país a chamada “Proposta Triangular”, dando um “norte” ao ensino da arte que estava um tanto quanto marginalizado no currículo escolar.

A Proposta Triangular teve início na Inglaterra e Estados Unidos, nos anos 60 pelos professores Richard Hamilton e Elliot Einsner, através do Getty Center for Education in the Arts e foi sistematizada em 1982. A proposta integrava produção, crítica, estética e história da arte. Adaptada pela professora Ana Mae Barbosa, configurou-se da seguinte forma: fazer artístico, leitura da imagem e história da arte contextualizada.

Nesse processo, como se pode perceber, incorporou-se crítica e estética no que ficou definido “Leitura da obra de arte”. Pesquisas nesse sentido comprovam que até hoje esta é uma das propostas mais utilizadas no ensino da arte.

É importante ressaltar, que no início a proposta de Ana Mae Barbosa abordava somente a arte erudita, discriminando, de certa



forma, as manifestações artísticas populares e a cultura de massa. Com relação a isso em seu livro, *Tópicos Utópicos* (1998, p. 38), quando fala das “correções a proposta triangular”, afirma: “[...] qualquer conteúdo, de qualquer natureza visual e estética, pode ser explorado, interpretado e operacionalizado através da Proposta Triangular (...) A escolha do conteúdo com o qual trabalhar depende da ideologia do professor e dos códigos de valor da cultura dos alunos”.

Desse modo, penso que de certa forma, não estamos preparados para lidar com as imagens presentes no imaginário cultural dos educandos e que tanto influenciam em seu cotidiano. De fato, crianças e adolescentes, principalmente de regiões não metropolitanas, não têm contato freqüente com arte erudita, eles estão habituados a ver super-heróis, desenhos animados, revistas em quadrinhos, ou seja, vêm com todo um repertório de imagens influenciado pela cultura de massa que poderia ser aproveitado como referencial no ensino, visto que existem ótimas publicações nesse sentido. Que professor já não teve incômodos do tipo “guarde essa revista guri”, ou “agora não é hora de imitar pokémon!”?

As histórias em quadrinhos constituem um tipo de produção ímpar ao juntar imagem e texto, literatura e artes visuais, e é comum vermos esse tipo de texto associado às aulas de língua portuguesa como estímulo à leitura recomendadas, atualmente, inclusive pelo Ministério da Educação e Cultura, segundo a revista *Nova Escola*, ano XIII, n.º 111, abril de 1998.

Acredito, contudo, que as histórias em quadrinhos estão mais próximas das Artes Visuais do que da Língua Portuguesa, pela seguinte lógica: não existe história em quadrinho sem imagem, mas esta existe desprovida do texto. Portanto, a essência da H. Q. é a imagem, tão valorizada no ensino da arte atualmente.

Constitui-se, ainda, num grande atrativo para crianças e adolescentes, dado seu universo de fantasia e aventura, humor e comicidade. Existe, nesse tipo de produção, uma natureza lúdica, especialmente nas histórias em quadrinhos cômicas que atraem crianças e adolescentes, convidando-os para a leitura, o que os textos escolares em geral não conseguem. A escola, na maioria das vezes, prima pela tradição no que concerne à leitura excluindo, assim, as histórias em quadrinhos.

Em sala de aula está presente uma diversidade cultural muito grande e entre as identificações culturais das crianças e adolescentes pude observar, como professor de artes de escolas públicas, muitas imagens de um imaginário fantástico associado às histórias em quadrinhos.

Minha identificação com as H. Qs. iniciou-se na infância, como atividade lúdica, em meio a super-heróis e monstros intergalácticos. Na adolescência encontrava nessas histórias um refúgio em noites de insônia e em dias de solidão. Essa identificação se acentuou e permanece até os dias atuais. Enquanto acadêmico do curso de Educação Artística – Habilitação Artes Plásticas da UNOCHAPECÓ pude perceber que meu processo de criação, tanto na linguagem bi quanto tridimensional sofreu influências dessa identificação, o que acontece muitas vezes no processo de criação artística (especialmente no desenho) de nossos educandos, sem nos darmos conta, muitas vezes por pura desinformação.

Assim, as H. Qs. possuem um caráter multicultural que poderia engrandecer o ensino, pois carregam em si os códigos presentes na identidade cultural de seu executor. Um ótimo exemplo nesse sentido é o gaúcho Carlos Henrique Iotti, criador do personagem Radicci, que satiriza o cotidiano dos imigrantes italianos do interior de Caxias do Sul – RS.

Através de seu personagem-símbolo (Radicci) Iotti sintetiza e satiriza o que há de mais peculiar na figura do imigrante italiano do interior do Rio Grande do Sul. Radicci constitui uma espécie de “anti-herói” da imigração, um personagem universal numa roupagem regional. Possui hábitos sanitários bem pouco convencionais e é inimigo do trabalho. Amante do ócio, da farra, do vinho e da polenta. Ainda, sua relação com a família, em especial a esposa Genoveva, uma mãe italiana típica, e o filho Guilhermino, que é o exato inverso do pai é, no mínimo, conflituosa. Criado em 1983, hoje é um dos personagens mais populares do quadrinho sulista.

Inevitavelmente, Iotti cria uma espécie de estereótipo do agricultor caxiense. Esse detalhe deve ser levado em consideração na abordagem de suas histórias, bem como de qualquer veículo de comunicação que se faça uso em sala de aula, pois muitas vezes certas situações podem estar impregnadas de preconceitos.



A tira acima ilustra a relação entre Radicci e Genoveva, trazendo à tona questões acerca do universo cotidiano da dona-de-casa e a desvalorização de seu trabalho, salientando a aversão de Radicci ao trabalho. O trabalho, na cultura italiana, constitui elemento bastante significativo, inclusive motivo de orgulho. O autor satiriza, exatamente a antítese desse elemento.

Stuart Hall (2001, p. 62) afirma que “as nações modernas são, todas, híbridos culturais”. Assim, podemos crer que as diferenças biológicas e geográficas não determinam diferenças culturais. Pode-se tomar como exemplo, nesse sentido, o personagem Guilhermino, filho de Radicci, que tomando contato com outra diversidade cultural na região metropolitana de Caxias do Sul, onde foi estudar Jornalismo, muda radicalmente seus hábitos tornando-se, assim, o oposto do pai. Desse modo, sua identidade cultural se construiu através de suas vivências e se encontra em constante transformação; sua herança genética é apenas um dos fatores que constituem sua identidade e esta pode ser predominante ou não.



Nessa seqüência Guilhermino aparece portando o instrumento-símbolo do rock'n'roll, elemento de uma cultura predominantemente urbana, oposta à identidade do pai, que o manda imediatamente e

literalmente capinar, atividade exclusiva do trabalhador rural. Tal situação, aqui retratada, reforça o equivocado senso comum de que “músico = vagabundo”, ou seja, música não é considerada trabalho.

A questão das identidades constitui um campo bastante conflituoso no mundo pós-moderno, visto que, com o processo de globalização a chamada “crise de identidade” vai se agravando cada vez mais. Stuart Hall (2001, p.07) argumenta que “as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno”.

Nessa perspectiva Richter (2002, p.86) afirma:

Um dos temas transversais propostos pelos PCNs é o da Pluralidade Cultural. Os termos pluralidade cultural e multiculturalidade são vistos como sinônimos, sendo utilizados para indicar as múltiplas culturas presentes hoje nas sociedades complexas. No entanto, atualmente utiliza-se o termo interculturalidade, que implica em uma inter-relação de reciprocidade entre culturas. Esse termo, portanto, seria o mais adequado a um ensino-aprendizagem em artes que se proponha a estabelecer a inter-relação entre os códigos culturais de diferentes grupos culturais.

A questão da globalização apresenta, mais do que nunca, uma enxurrada de imagens aos nossos olhos a cada minuto, através da mídia e dos sistemas de comunicação. Essas imagens precisam, necessariamente, serem lidas. Nossos educandos precisam de instrumentos para essa leitura, para não cair na idiotização completa objetivada pela maioria das informações visuais veiculadas pela mídia.

Dentro da disciplina de Artes, muito se poderia explorar em termos de linguagem visual, como cor, recursos gráficos e dinâmica estrutural, constituindo, portanto, um interessantíssimo material para a leitura de imagem, tão defendida pelos arte-educadores atualmente.

No caso da produção de histórias em quadrinhos como experiência educativa, práticas nesse sentido revelam a eficácia dessa linguagem como recurso desencadeador do processo criativo dos educandos.

O peruano Juan Acevedo, em seu livro “Como Fazer Histórias em Quadrinhos”, de 1990, faz um relato de experiência de uma oficina

de quadrinhos desenvolvida em Vila El Salvador, Peru, que rendeu excelentes resultados revelando aspectos da cultura e problemática social do local, que é uma região bastante pobre.

A contextualização, outro aspecto da Proposta Triangular de Ana Mãe Barbosa, histórias em quadrinhos, também se revela um elemento imprescindível. É indispensável a qualquer ser humano entender que a produção cultural de um povo reflete seus anseios e suas problemáticas. Se acompanharmos a história das histórias em quadrinhos, perceberemos que estas estão sempre impregnadas de questões de seu tempo e espaço. Nesse sentido, Cirne (1973, p. 39) afirma:

Esta arte underground (subterrânea) não se processa no vazio. Somente determinadas realidades sociais permitem o seu desencadeamento verdadeiramente criativo (...). Um país como o nosso com certeza não pode permitir a fundação de uma arte subterrânea nos moldes americanos, por exemplo. Seria uma arte a direita de nossas mais urgentes necessidades culturais.

Vejo que a questão não é se devem ou não ser aplicadas em sala de aula as histórias em quadrinhos, mas sim quais quadrinhos utilizar, pois, como em qualquer tipo de produção artística – música, cinema, animação, etc. - existe uma relativa diferença de qualidade tanto técnica como argumentacional.

Pelo que posso perceber, atualmente a qualidade da produção quadrinhística e cultural em geral vem decaindo vertiginosamente e a escola, como formadora de opinião, deve ficar atenta para as identidades culturais de seus educandos, proporcionando a eles leituras críticas sobre o assunto para que tenham discernimento sobre aquilo que lêem/assistem e possam fazer suas escolhas. Especialmente se levarmos em conta que, mais do que nunca, o “americanismo” quer dominar, não apenas de nossa economia mas também nossa cultura (se já não dominou).

O mercado quadrinístico brasileiro é quase que totalmente dominado pelo binômio Marvel/Detective Comics, que reproduzem o padrão norte-americano de vida e de cultura, trazendo em seu bojo ideologias. O que dizer de um Capitão América empunhando seu

escudo-símbolo, com as cores da bandeira norte-americana no uniforme? Muitos artistas (bons) brasileiros sucumbiram à tentação de produzir para os norte-americanos, a exemplo de Mike Deodato e tantos outros que atualmente desenham para as grandes editoras.

O que acontece é que, no Brasil, o quadrinho ainda se encontra na marginalidade, enquanto que nos EUA existem até museus dedicados exclusivamente às verdadeiras “reliquias” da arte seqüencial.

No entanto, alguns bravos, porque não dizer heróis, persistem, a duras penas, com um quadrinho autêntico e brasileiro, a exemplo de Maurício de Souza, Angeli e Carlos Henrique Iotti.

Moacy Cirne, um dos maiores, senão o maior estudioso desta linguagem no Brasil, em seu livro *Quadrinhos, sedução e paixão* (2000) também atenta para a qualidade dos quadrinhos e da produção cultural em geral, alertando sobre a bestificação que ela pode produzir.

Assim, a escolha das publicações a serem utilizadas deve ser bastante criteriosa, incluindo obras que tragam não apenas informação de cunho conteudístico, mas também riqueza visual, sobretudo para o ensino da arte.

Uma forma de arte tão única e criativa não pode permanecer na marginalidade escolar. É preciso integrar as histórias em quadrinhos no currículo artístico de sala de aula, para que possamos de fato desencadear um processo criativo verdadeiramente significativo para o educando, que leve em consideração, também, aspectos de sua identidade cultural.

## Notas

\* Aluno do curso de Especialização em Artes Visuais nas Culturas Contemporâneas da UNOCHAPECÓ e professor do Curso de Expressão Visual da Escola de Artes de Chapecó.

## Referências bibliográficas

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Editora Global, 1990.

ALAVA, Séraphin. **Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?** São Paulo: Ed. Artmed, 2002.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte.** São Paulo: Editora Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_. **Tópicos Utópicos.** Belo Horizonte: Editora c/ arte, 1998.

BERGSON, Henri. **O riso: ensaio sobre a significação do cômico.** São Paulo: Editora, 1990.

CASTANHO, Maria Eugênia L. M. A criatividade na sala de aula universitária. In: Maria Eugênia L. M. e VEIGA, Ilma P. A. **A pedagogia universitária: a aula em foco.** Campinas, SP: Papyrus, 2000.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. **A linguagem dos quadrinhos.** Petrópolis: Editora Vozes, 1973.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2001.

SERPA, Dagmar e ALENCAR, Marcelo. **As boas lições que aparecem nos gibis.** São Paulo: Nova escola, ano XIII, n.º 111. Abril de 1998, p. 10-19.

VEIGA, Ilma P. A. (org.) **Técnicas de ensino: por que não?** 4.ed. Campinas: Papyrus, 1996.

**Abstract:** I intent to deal with comic strips which are considered mass media, specially the work with humor as a resource for teaching visual arts. As well as teaching in a general way since this language approach is little emphasized in schools. I defend, mainly, the brazilian and especially the regional production which brings aspects of our culture to make the classes more attractive to our students i also intend to defend the idea that innovation does not necessarily depend on technological resources but on good ideas and more than anything, good humor.

**Keywords:** teaching, humor, comic strips, innovation.