



O LOBO DA ESTRADA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO

Fúlvio Frederico Pacheco dos Santos¹

RESUMO

O objetivo deste trabalho é fazer uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos como material didático, analisando alguns títulos e sua aplicação em diversas disciplinas como Arte, Português e História. Inicialmente, são abordados os conceitos básicos dos quadrinhos e sua importância como veículo de comunicação de massa de grande penetração popular. Na perspectiva do quadrinho como leitura prazerosa, é discutida a fácil aceitação em sala de aula e as vantagens desta aplicação. Um levantamento deste recurso didático é apresentado, mas é dada ênfase à publicação *Lobo da Estrada*.

Palavras-chave: Quadrinhos, Aprendizagem, Curitiba, Lobo da estrada

ABSTRACT

This work have been made to reflect about the comic-books as teaching material, analysing some titles and this application in a lot of disciplines like arts, portuguese and history. Inicialy, are characterize the basics concepts of the comics and its importance as a mass veicule with big popular penetration. In this comics perspective as a pleasure reading in discussed its easy acceptance in the class-room and the advantage of this application. Anaccumulate of this material is presented but its given importance to the publication of road wolf.

Key words: comic-books, learning, curitiba, road wolf

¹ Professor do Curso de Pedagogia da Faculdade Expoente, Autor de Revistas em Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos podem ser classificadas como produção cultural, aproximando-se de pinturas, esculturas, livros, poemas e cinema e, como esses suportes culturais, o quadrinho recebe grande influência do mundo ao seu redor, pois História e cultura estão diretamente relacionadas, como pode ser percebido no renascimento, no modernismo e em outros movimentos.

Quando essa série de conteúdo histórico e cultural é mais evidente, como se pode perceber na Revista *Lobo da Estrada* e em outras apresentadas ao longo deste artigo, o quadrinho adquire importante papel pedagógico, podendo ser utilizado em várias disciplinas do Ensino Fundamental e do Médio. Esse tipo de leitura apresenta a vantagem de despertar interesse na maioria dos jovens em idade escolar, o que facilita sua aplicação em sala de aula.

1. O QUADRINHO COMO VEÍCULO DE COMUNICAÇÃO DE MASSA

Difundidos em revistas e jornais no Brasil desde 1867, através do pioneiro Ângelo Agostini (De Moya, 1987), os quadrinhos tornaram-se um dos mais importantes veículos de comunicação de massa e, ao longo da sua existência, criaram uma linguagem, com uma série de signos inovadores, em parte incorporada pelo cinema, pela televisão, pela publicidade e pelas artes plásticas. Personalidades como Picasso, Roy Lichtenstein, François Truffaut, Alain Resnais, Federico Fellini e Umberto Eco associaram seus nomes a esta arte que exerce atração tanto nos leitores infanto-juvenis como nos adultos. O quadrinho exerce grande fascínio desde que se tornou ícone da indústria cultural na década de 1920, nos Estados Unidos da América, tornando seu acesso cada vez mais fácil, e ampliando seu leque de gêneros e estilos que vão dos heróis americanos, passando pelos mangás japoneses, fanzines e *graphic novels* de conteúdo mais complexo entre inúmeras outras categorias. Este veículo artístico, segundo Serpa e Alencar (1998), “aliou a literatura à imagem, criando, na síntese das duas, uma terceira forma de comunicação”.

Os gibis têm a particularidade de unir duas riquíssimas formas de expressão cultural: a literatura e as artes plásticas, o que os torna uma fonte preciosa de inspiração para as iniciativas didáticas. Há histórias em quadrinhos excelentes que, pelo enredo, pela linguagem e pela qualidade das ilustrações, podem dar contribuições valiosas às aulas. Esse tipo de material evoluiu através dos tempos, suprimindo a necessidade de o ser humano comunicar-se por meio de imagens. As histórias em quadrinhos refletem a postura do autor que concebe a história, o qual está inserido num contexto social e cultural, assim como refletem as descobertas e progressos tecnológicos e científicos da sociedade da qual fazem parte, como acontece no cinema e nas artes em geral.

O raciocínio tradicional, há muito tempo tem sustentado que obras de arte e literatura só são realmente boas quando mantidas bem longe uma da outra. Palavras e figuras juntas são consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão para massas, e na pior das hipóteses, um produto do comercialismo crasso.

Para as crianças, os primeiros livros contêm muitas figuras; mas à medida que elas crescem, chegam aos livros sem figura alguma. E a leitura acaba sendo deixada de lado pela maioria, enquanto o cinema continua fascinando-as.

Essa idéia de que a combinação de palavras e figuras é muito simplista virou uma profecia auto-realizadora. As raízes disso são bem profundas. Os especialistas em história em quadrinhos vão buscar as suas origens nas pinturas das cavernas da Idade da Pedra e nos afrescos do antigo Egito, os quais também contam uma história em continuidade, por meio de desenhos. As figuras antecederam a palavra escrita há 15 000 anos, na era de ouro da pintura em cavernas, momentos nos quais os desenhos enfatizavam a representação pictórica.

Com a invenção da imprensa, a palavra escrita deu um salto levando toda humanidade com ela. Mas, as figuras somente evoluíram conceitualmente com o aparecimento do Dadaísmo, do Futurismo e de artistas isolados da era moderna, os quais romperam a fronteira entre a aparência e o significado, e as pinturas assumiram cada vez mais significados simbólicos e até caligráficos. As palavras e figuras ainda coexistem, mas isso se tornou uma exceção à regra. Na cultura popular, as duas formas colidem constantemente, mas, em nenhum lugar essa colisão é explorada de forma mais abrangente do que no quadrinho moderno.

O fato de o quadrinho ter nascido quando a arte e o texto se preparavam para mudar de direção, é intrigante – e talvez essa unificação tenha crescido a partir de uma sensação compartilhada na época – a sensação de que tinha chegado ao fim de uma longa jornada e que era hora de voltar ao início.

Mesmo depois de analisados por pensadores contemporâneos, como Umberto Eco (2000) e Claude Moliterni (GUBERN, 1979), “seu valor real como arte ou literatura continua sendo obstruído pela opinião de críticos que não reconhecem os quadrinhos como importante veículo cultural e didático”.

2. OS QUADRINHOS EM SALA DE AULA

No Brasil (AZEVEDO, 2005), os quadrinhos têm se relacionado com a educação desde a primeira revista *O Tico-Tico*, publicada em 1905, além dos quadrinhos, apresentava um rico material lúdico com contos, concursos e brinquedos para montar.

São inúmeras as vantagens de se usar quadrinho em sala de aula, além do valor como veículo de comunicação de massa e literatura. Segundo CALAZANS (2004), “podem ser utilizados em todos os níveis de aprendizado, desde a fase de alfabetização até o ensino universitário. Entretanto, um dos maiores méritos das histórias em quadrinhos é aliar o conteúdo ao entretenimento, o que desperta a atenção do discente e facilita em muito o uso em sala de aula. O aluno provavelmente já deve ter esse tipo de leitura em casa, o que facilita o acesso”.

É importante destacar o que WERGUEIRO (2004) afirma:

Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos em sala de aula não é objeto de qualquer rejeição por parte dos

estudantes que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula.

Os educadores têm, no quadrinho, uma fonte didática quase inesgotável e que pode ser usada em várias disciplinas como Português, Matemática, História, Geografia e Arte. Mas, para isso, é indispensável que os professores se familiarizem com a linguagem deste gênero para que possam extrair o maior número de elementos como balões, quadros e onomatopéias, que podem ser usados como recursos de linguagem de qualquer revista.

2.1 QUADRINHOS EM ARTE

Na disciplina de Arte, os quadrinhos, com uma abordagem atual, carregam os principais conceitos das artes plásticas, podendo transformar-se numa importante ferramenta pedagógica ao trabalhar processos de aprendizagem que propiciam o desenvolvimento dos componentes básicos da criatividade. Segundo BARBOSA (1998, p.18), “através da apreciação e da decodificação de trabalhos artísticos, desenvolvemos fluência, flexibilidade, elaboração e originalidade – os processos básicos da criatividade”.

O processo criador, por meio dos recursos utilizados nessa interação com o quadrinho, tem um importante papel no desenvolvimento cognitivo. Para PIAGET (1978, p.9), o processo está essencialmente ligado à invenção e à criação: “o possível cognitivo é essencialmente invenção e criação, daí a sua importância para uma epistemologia construtivista”.

A proposta desenvolvida pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, em 1987, privilegia o ensino da Arte através de três fatores, desenvolvidos em conjunto: a contextualização histórica, a apreciação artística e o fazer artístico.

O conhecimento, por meio do quadrinho, naturalmente explora esses três fatores, principalmente por ser um veículo artístico, o que desperta curiosidade quanto ao “fazer” e o “compreender pelo fazer” .

Compreender consiste em isolar a razão das coisas, enquanto fazer é somente utilizá-las com sucesso, o que é, certamente, uma condição preliminar da compreensão, mas que esta ultrapassa, visto que atinge um saber que precede a ação e pode abster-se dela. (PIAGET, 1978, p. 179).

2.2 QUADRINHOS EM PORTUGUÊS E LITERATURA

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, apresentados em 1997 pelo MEC, os quadrinhos são recomendados no volume relacionado ao ensino da Língua Portuguesa. Maria Cristina Ribeiro Pereira, pedagoga coordenadora geral dos PCN, afirma que “por associarem imagens e textos, os gibis ajudam as crianças a aprender a ler e a avançar rapidamente na leitura” (SERPA & ALENCAR, 1998). A professora Sonia Bibe Luyten também defende o quadrinho como incentivador da leitura:

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança, quando bem utilizados. Podem servir de

reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada à nossa era: fluida, embora intensa e transitória, a fim de dar espaço permanente às formas de renovação. (BIBE-LUYTEN, 1984)

Segundo uma pesquisa publicada em *O Estado de S. Paulo*, em 10 de outubro de 2001, intitulada “Retrato da Escola”, feita pela Universidade de Brasília, a pedido da Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação, os estudantes da rede pública que lêem quadrinhos têm um desempenho escolar muito mais elevado do que aqueles que só utilizam o livro didático. O percentual das melhores notas nas provas do MEC foi de 17,1%, contra 9,9% entre os que não lêem quadrinhos.

Para explorar este hábito de leitura que pode ser transferido para os livros, uma boa experiência a ser utilizada em sala de aula são as adaptações de obras literárias que contam com publicações no mercado, tanto da literatura mundial como da nacional. Um exemplo é a série norte-americana *Clássicos Ilustrados*, que quadrinizou, em 1991, *Hamlet*, de William Shakespeare, *Moby Dick*, de Herman Melville, e *A Ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson, entre outras. Anterior a isso, a revista *Edição Maravilhosa*, da editora Ebal, fazia adaptações, através dos desenhos de André LeBlanc, de obras como o *Guarany* e biografias de personagens nacionais como *Zumbi dos Palmares* e *Jerônimo, o Herói do Sertão*, ambas quadrinizadas na década de 1950. Atualmente, temos *Iracema*, de José de Alencar, quadrinizada por Paulo Henrique Gifoni. Outra obra que vale destacar é *Casa Grande & Senzala*, adaptação do livro de mesmo nome, relançada em 2001.

2.3 QUADRINHOS EM HISTÓRIA

No ensino da História, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como referências para ilustrar períodos por meio de elementos como arquitetura, vestuário e objetos – é o caso da revista Asterix. Mas o educador sempre deve ter o cuidado de separar o ficcional do fato histórico e informar-se bem, para isso.

Um bom exemplo é a revista *300 de Esparta*, que utiliza como base a Batalha das Termópilas, ocorrida em 480a.C., quando 300 guerreiros espartanos lutaram até à morte para refrear o avanço do exército persa sobre o território grego. O autor Frank Miller reveste a trama com diversos elementos fantasiosos para dinamizar a história e seduzir os leitores, recurso também utilizado com grande frequência no cinema.

Muitas outras obras têm o mérito de difundir conhecimento histórico sem incrementar com elementos ficcionais, reconstruindo assim fatos históricos com maior rigor, como o quadrinho *Maus*, de 1978, criado por Art Spiegelman. Esta é uma história que mostra os horrores da Segunda Guerra Mundial, por meio do relato da trajetória de um judeu, que no caso é o pai do autor, portanto baseada em fatos reais. Outra revista que pode ser usada em escolas para explicar o que foi a Segunda Guerra Mundial é *Gen, Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, um sobrevivente de Hiroshima que narra a explosão da bomba atômica.

Uma obra capaz de explicar aos jovens a situação palestina depois dos ataques de 11 de setembro de 2001 é *Palestina*, de Joe Sacco. Até mesmo Osamu Tezuka,

conhecido como “o pai do mangá” por criar esse estilo de desenho de figuras com olhos enormes, publicou algumas séries com base histórica, como *Buda e Adolph*.

No Brasil, há diversas editoras que oferecem publicações com cunho histórico. *A História da Bahia em Quadrinhos* publicado pela editora Casa de Qualidade apresenta, por meio de uma conversa informal entre tios e sobrinhos, a descoberta do Brasil e, especificamente, a trajetória do Estado da Bahia, inserindo faces culturais e religiosas. *A Grande Viagem* uma comemoração aos 500 anos da descoberta do Brasil também explora o descobrimento do Brasil, reconstituindo, em forma de história em quadrinhos, a viagem de Pedro Álvares Cabral. Outras duas revistas que merecem destaque por explorar fatos históricos, ambas publicadas pela editora Nona Arte, são *Fawcett*, uma narração da trajetória de um homem que desapareceu em florestas brasileiras, e a série *Subversivos*, sobre a trajetória de jovens contra a terrível ditadura militar no Brasil. *Lampião... Era o Cavalo do Tempo atrás da Besta da Vida*, (KLÉVISSOM, 1998) é mais uma adaptação biográfica que vale citar por traçar a trajetória do cangaço, contando ainda com fotografias de indumentárias e objetos da época.

Em Curitiba, a Editora *Grafipar*, fundada em 1977, a primeira importante editora de quadrinhos fora do eixo Rio–São Paulo, apresentou revistas como *Sertão e Pampas* que narrava histórias que se passavam em todo o sul do país, expondo a cultura da região em histórias fictícias, que supostamente aconteciam paralelamente a acontecimentos históricos importantes, como O cerco da Lapa e a Guerra dos Farrapos. Mas essa não foi a única obra com cunho histórico feita em Curitiba. Tivemos outras, como a *Magia do Circo*, de 1989, que reverenciava o circo através da comemoração de 100 anos de criação dos Irmãos Queirolo, em histórias em quadrinhos e reportagens sobre o Circo e os artistas que fazem parte desta tradição popular. Mas nenhuma outra revista teve maior importância em relação ao conhecimento da história local, que a *História de Curitiba em Quadrinhos* de Cláudio Seto e Cassiana Lacerda Carollo, lançada em 1993, em comemoração aos 300 anos da cidade e distribuída gratuitamente em escolas e repartições públicas.

3. LOBO DA ESTRADA



Revistas como a *História de Curitiba em Quadrinhos* extrapolam sua função de entretenimento por transmitirem seus conteúdos como num livro de História tradicional. Uma publicação que não perde seu tom de divertimento e ainda apresenta referências paisagísticas, históricas e culturais de Curitiba é *Lobo da Estrada*, que pode ser explorada em diversas disciplinas curriculares, principalmente História e Arte.

Lobo da Estrada, o personagem central, é fictício, baseado em um lobisomem que o imaginário popular criou na região metropolitana da cidade; um herói que segue quase todos os passos da trilha convencional dos heróis.

Segundo ECO (2000), em seu texto *O Mito do Superman*, os heróis dos quadrinhos, assim como remotas sagas e mitos, possuem elementos dinâmicos em sua jornada que, ao longo dos anos, foram se modificando, mas possuem padronizações e referenciais fixos que permitem que o herói e certos aspectos de seu contexto narrativo sejam sempre resgatados, e o Lobo não foge a essa herança que já vem dos antigos heróis mitológicos.

No roteiro, o personagem – um caminhoneiro – ao chegar com sua carga a Curitiba vai encontrando diversas figuras que, como ele, fazem parte das lendas locais; personagens como a Loira Fantasma, o Motoqueiro do Ácido, o Violeiro do brejo Imboguassu, a Encantada da Ilha do Mel e o Vampiro de Curitiba com suas Polaquinhas. Este último, fazendo referência aos personagens de Dalton Trevisan. O Lobo, também encontra pessoas reais que se transformaram em mitos, como Maria Bueno, o palhaço Chic Chic, do Circo Queirolo, os escravos do navio Astro, o Samurai Hara, a bruxa Ana Formiga e Miguel Bakun, o “Van Gogh” local. Ainda temos aqueles personagens sobre cuja existência pairam dúvidas como o Pirata Zulmiro, e o Índio Tindiquera que teria marcado o lugar da fundação de Curitiba. Constatações levantadas durante a pesquisa das referências dão conta de que uma parcela é lenda e outra realidade.

Esses personagens vão aparecendo, narrando suas vidas, localizados em tempo e espaço diversos. Mas, apesar de alguns apresentarem indícios de terem realmente existido, são apresentados em texto ficcional que se divide em duas formas: o tempo atual, em que o Lobo interage com os personagens, e os *flashbacks*, quando esses personagens narram suas histórias na forma mais popularmente conhecida.

Em função desses *flashbacks*, a arte da revista é diferenciada nestes momentos da história ao serem utilizadas aquarela e spray, enquanto que na narrativa que se passa no presente são utilizados nanquin e pincel, com seu estilo de desenho oscilando entre o clássico estilo americano dos super-heróis e o Mangá japonês.

O enredo apresenta uma visão fragmentada de fatos históricos, folclore e narrativa ficcional, unidos em um momento único, só vivido pelo caminhoneiro que é o personagem central.

Uma pesquisa com as devidas referências é apresentada ao final da história em quadrinhos, separando os fatos folclóricos, dos acontecimentos reais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revista *Lobo da Estrada* pretende produzir entretenimento e assim despertar o interesse do público por personagens e temas, tanto históricos como folclóricos, ambos transmissores da cultura local. Trata-se de um material que pode ser usado como diversão, mas que também pode ser explorado como material didático por educadores que constantemente procuram fontes de maior ludicidade, como filmes, minisséries e histórias em quadrinhos. Com base nesses meios de comunicação de massa, é possível dialogar, debater e estabelecer relações na construção e ampliação do conhecimento, em um processo ativo, participativo e constante de assimilação seletiva da informação.

REFERÊNCIAS

- A MAGIA DO CIRCO. Curitiba: Prefeitura Municipal de Curitiba, 1989.
- AZEVEDO, Ezequiel de. **O Tico-tico**: Cem anos de revista. São Paulo: Via Lettera, 2005.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BIBE-LUYTEN, Sônia M. (Org.) **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1984.
- CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.
- DE MOYA, Álvaro. **História das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo, Brasiliense, 1987.
- ECO, Umberto. **O mito do Superman, in Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KLÉVISSON. **Lampião... Era o Cavalo do Tempo atrás da Besta da Vida**. São Paulo: Hedra, 1998.
- MILLER, Frank. **300 de Esparta**, São Paulo: Devir, 2006.
- NAKAZAWA, Keiji. **Gen, pés descalços**. São Paulo: Conrad, 2003.
- PACHECO, Fulvio. **Quadrinhópole Especial: O Lobo da Estrada**. Curitiba: Quadrinhópole, 2007.
- PIAGET, Jean. **Fazer e Compreender**. São Paulo: Melhoramentos. Ed. da Universidade de São Paulo, 1978.
- _____. **O Possível e o necessário**: evolução dos possíveis na criança, v. 1. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2003.
- SERPA, Dagmar; ALENCAR, Marcelo. **HQ em sala de aula**. In Nova Escola (ano 13), n.111, abril de 1998.
- SETO, C.; CAROLLO, C. **História de Curitiba em Quadrinhos**, Curitiba: Prefeitura Municipal de Curitiba, 1993.
- VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2004.