

# AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO MÉDIO



**Humberto Torres**  
Professor especialista em Língua Portuguesa do Sistema Ari de Sá e professor de Literatura Brasileira da Universidade Estadual do Ceará

Comumente associadas ao universo infantil, as histórias em quadrinhos (HQs) são bastante utilizadas no processo de alfabetização, dada sua característica formal básica de associar linguagem verbal e não verbal. No Ensino Fundamental, as HQs costumam ser adotadas como paradidáticos e, com muita frequência, constituem-se de adaptações de clássicos da literatura. É evidente a compreensão de que a contribuição pedagógica das HQs vale apenas para o aluno que ainda possui dificuldade em dominar a linguagem verbal, necessitando, pois, das imagens para facilitar esse processo. Por isso mesmo, no Ensino Médio, a participação das HQs na vida escolar dos alunos se restringe a tirinhas e charges que ilustram os livros didáticos de língua portuguesa. O livro em quadrinhos é descartado nessa etapa com o argumento de que ele pouco teria a acrescentar na formação de um adolescente que está prestes a encarar o vestibular.

Essa visão esbarra em sérias limitações. Primeiro, vale considerar que existem formatos extremamente va-

riados de HQs, que abordam todo tipo de tema possível e que são produzidos visando a públicos variados. Nesse sentido, pode-se afirmar que o mundo dos quadrinhos é tão amplo e diversificado como o do cinema, da música e da literatura. Limitá-lo à produção infantil seria um erro crasso.

Talvez um dos exemplos mais notáveis de prestígio conquistado por um livro em quadrinhos seja *Maus*, de Art Spiegelman. Única HQ na história a vencer o Prêmio Pulitzer, honraria dedicada a trabalhos de excelência no jornalismo, na literatura e na música, a obra de Spiegelman figura hoje entre os clássicos do gênero. Em suas quase trezentas páginas, o autor aborda um dos temas mais dolorosos da civilização recente: o holocausto. Os quadrinhos em preto e branco contam a história real de sobrevivência dos pais do autor em Auschwitz. Construída a partir de *flashbacks* (uma técnica narrativa amplamente explorada pelo cinema e pela literatura), a HQ impressiona também pelo modo como é estruturada, tornando-se tão impactante quanto seu próprio conteúdo.



©joseph/stockphoto

Como uma espécie de fábula, porém sem o tom moralizante típico desse gênero literário, os personagens de *Maus* são retratados como animais. Os judeus da narrativa são ratos. Os alemães são gatos. Os poloneses, porcos. Os americanos, cachorros. O resultado dessa escolha formal curiosa está para além da referência clara à caçada entre gatos e ratos. Outra leitura, ainda mais significativa, se sobrepõe a esta: a da desumanização. Em um cenário de guerra e destruição, as pessoas perdem sua humanidade e, como animais, empregam sua força vital apenas para matar ou sobreviver.

Como *Maus*, existem outras grandes obras em quadrinhos. É o caso de *Persépolis*, de Marjane Satrapi. Aqui, a autora conta, em mais de 350 páginas, como foi sua vida no Irã depois da revolução que lançou o país nas trevas do regime xiita. O livro conta a infância dessa menina de família moderna e politizada sendo obrigada a usar o véu islâmico e que, ao tornar-se uma jovem adulta, foge para a França, descobrindo os prazeres e os perigos da liberdade. Considerando a

realidade atual, a leitura de *Persépolis* não poderia ser mais urgente.

Como se nota, as HQs tocam em questões históricas importantes, adotando recursos sofisticados de desenvolvimento de narrativa, além de se alicerçar em metáforas contundentes. Trata-se de obras de peso, títulos que são objeto de pesquisa em diversos programas de pós-graduação no País. Algumas das maiores universidades brasileiras têm se voltado para a investigação das HQs não apenas como recurso didático, mas como obras artísticas de relevância. A escola não pode se recusar a olhar para o espaço que essa manifestação artística tem ganhado em nossa cultura e para o impacto que ela possui sobre os leitores. Para os alunos de Ensino Médio, é inestimável o ganho pedagógico de entrar em contato com versões amadurecidas das histórias em quadrinhos que povoaram suas leituras no passado e que, por isso mesmo, estabelecem com eles ligações afetivas valiosas. ■

[www.portalsas.com.br](http://www.portalsas.com.br)