



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, INFORMAÇÃO E MEMÓRIA: UMA ANÁLISE DE “PASSOS PERDIDOS, HISTÓRIA DESENHADA: A PRESENÇA JUDAICA EM PERNAMBUCO”

Prof. Msc. Amaro Xavier Braga Júnior¹

RESUMO

As histórias em quadrinhos têm um grande potencial na esfera do entretenimento, da educação e do exercício da cidadania. Possuem, enquanto veículo de comunicação, a capacidade de escoar funções de representações sociais dos elementos altamente significativos para o processo de socialização dos valores sociais e dos elementos culturais. O artigo apresenta uma análise da inserção e produção de histórias em quadrinhos enquanto veículo de informação na sala de aula. Apresenta uma perspectiva que avalia a HQ como instrumento para a apreensão de elementos necessários aos processos comunicacionais (in)formacionais, por parte agentes envolvidos (professores, pais e os próprios leitores) no ato de aplicação ou consumo. Através de um estudo de caso e a partir estas reflexões teóricas, o artigo analisa a produção de HQ's que atendam a estas necessidades culturais e pedagógicas. Na série de HQ's analisadas, com base nos cinco volumes das revistas “Passos Perdidos, História Desenhada: a presença judaica em Pernambuco”, retratando a presença judaica na região nordeste do Brasil, enfatiza-se como as criações estéticas e o perfil editorial apresentado nesta história, seguem uma andragogia/pedagogia necessária e desejada pelos quadrinho regionais, que se propõe a inaugurar uma estética particular que incentive os elementos regionais identitários, com ênfase na história; e, ao mesmo tempo, tenha um cunho pedagógico e artístico, não só de entretenimento, mas que termine por ser um repositório dos hábitos e costumes de uma região, que resgata a memória étnica, histórica e cultural e propicia aos escolares um exercício visual de sua cidadania e de apreensão de conteúdos importantes para sua formação.

Palavras-chave: História dos Judeus; Representações Sociais; Recursos Didáticos

ABSTRACT

The Comic Books have a great potential in the sphere of entertainment, education and citizenship. They have, as a vehicle of communication, the ability to flow functions of social representations of the elements highly significant for the socialization of social values and cultural elements. The paper presents an analysis of the insertion and production of comics as a vehicle of information in the classroom. Presents a perspective that evaluates the comic as an instrument for the apprehension of the elements necessary communication processes (in) Formacion, by stakeholders (teachers, parents and the readers themselves) at the time of application or consumption. Through a case study, and from these theoretical reflections, the paper examines the production of comics that cater to these cultural and educational needs. In the analyzed series of comics based on the five volumes of the Comics "Lost Steps, Designed History: The Jewish presence in Pernambuco," portraying the Jewish presence in the Brazilian northeast, it is emphasized as aesthetic creations and design profile presented this story, a follow andragogy \ pedagogy needed and wanted by regional comic, which is intended to inaugurate a particular aesthetic elements that encourage regional identity, with emphasis on history, and at the same time has a sharp educational and artistic, not only entertainment, but it ends up being a

¹ É Cientista Social, Mestre e Doutorando em Sociologia pela UFPE e Professor Assistente do Instituto de Ciências Sociais da UFAL. Atua como Pesquisador no Laboratório da Cidade e do Contemporâneo - LACC - UFAL e no Núcleo Sociedade, Cultura e Comunicação – PPGS – UFPE. amaro@ics.ufal.br, axbraga@gmail.com



repository of habits and customs of a region that rescues the ethnic memory, history and culture to the school and provides a visual exercise of their citizenship and seizure of valuable content for their formation.

Keywords: History of the Jews; Social Representations; Teaching Resources

1. PROBLEMATIZANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

A História em Quadrinhos (HQ's) tem sido, ao longo do século XX, um meio de comunicação bastante difundido e influente. Acima de tudo um meio de expressão artística. Os quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens e veículos da arte (literatura, música, dança, teatro, arquitetura, artes plásticas, gráficas e cinematográficas), contribuindo para a formação da cultura de nosso século: a cultura de massa. Não aquela negativa, apocalíptica que homogeneiza a produção cultural e enfraquece a identidade cultural de um grupo. E sim, uma cultura de massa integrada, que não distingue público leitor de consumidor ao agregar tanto elementos populares, quanto sofisticados. E que, sobretudo, se dispõe a atender a qualquer consumidor.

Entre os meios de comunicação de massa, a histórias em quadrinhos talvez sejam os mais cotados pelos alunos e denegridos pelos pais e professores. Por mais que se fale e explique sobre uma possível função pedagógica, é comum que se perceba as HQ's como coisas de criança e uma forma descartável de entretenimento. É verdade que os tempos estão mudando. Professores já começaram a usar com mais frequência as HQ's na sala de aula, principalmente aqueles de cursinho e pré-vestibular que vêm nas tirinhas grandes agentes de auxílio na prática pedagógica, haja visto sua constante utilização nos concursos e provas avaliativas. Mesmo assim, alguns pais ainda criticam seus filhos por relegarem a leitura de um "livro" por uma "revistinha".

Esta situação prescreve os quadrinhos como uma forma não-literária. Uma não-leitura. Entretanto, apesar deste senso comum, as referências às HQ's como literatura são ainda frequentes. Leis de incentivo, pesquisas acadêmicas, concursos e festivais de artes se dirigem a arte seqüencial como um subproduto literário e não propriamente uma arte prima. Os quadrinhos ainda são uma expressão que encontra dificuldade de ser enquadrada. Artes gráficas, artes visuais, literatura visual, enfim, muitas expressões tentam abarcá-la. Defende-se aqui a perspectiva de Gubern (1979, p.13) onde as HQ's são "(...) uma arte popular, com

seus próprios meios de expressão”, visão compartilhada por diversos outros pesquisadores (CIRNE, 1970; EISNER, 1989; ECO, 1993; BRAGA JR, 2005; RAMOS, 2009) isto é, as HQ’s são autônomas e com uma linguagem própria e particular, assim como a Música, a Dança, as Artes Plásticas, as Artes Cênicas, a Literatura, a Arquitetura, o Cinema e a Televisão. Os quadrinhos se encaixariam, portanto, ao fim desta listagem².

Apesar desta conclusão, não é difícil compreender o porquê desta associação com a literatura. Segundo Moisés (1973) a palavra “literatura” se origina da ação de ensinar as primeiras letras, a capacidade de criação ficcional e sua transcrição no papel com vistas à leitura. Estas características atestam sumariamente sua associação com os quadrinhos, afinal, não é ele, que muitas vezes, ensina as primeiras palavras na leitura, flui pela impressão e é reconhecidamente um receptáculo de criações ficcionais?!

Ao contrário do que se afirmava há algumas décadas, as HQ’s não têm um caráter destrutivo na aprendizagem. Pesquisas têm demonstrado que não se encontra referência entre déficit de aprendizagem e leitura de quadrinhos. Em pesquisa comparativa, produzida pela Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação – CNTE e publicada em maio de 2002, entre alunos de escolas públicas e particulares que liam ou não quadrinhos em relação ao seu nível de proficiência, obteve-se a seguinte tabela:

Percentual de Proficiência entre leitores de Quadrinhos

Nível de Proficiência	Alunos que leram HQ’s (%)	Alunos não leitores de HQ’s (%)
Alta Proficiência (Esc. Pública)	17,1	9,9
Alta Proficiência (Esc. Particular)	53,6	28,8
Baixa Proficiência (Esc. Pública)	19,3	25,2
Baixa Proficiência (Esc. Particular)	4,2	10,7

Fonte: Dados retirados do relatório “Retrato da Escola 2”: A realidade sem retoques da educação no Brasil. Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação. CNTE. Maio de 2002. p.45. Disponível em: http://www.cnte.org.br/images/pdf/pesquisa_retrato_da_escola_2.pdf. Acessado em: 29 jun. 2008.

Segundo a pesquisa (RETRATO DA ESCOLA 2, 2002), o nível baixo de rendimento escolar dos alunos não está associado ao consumo e leitura de histórias em quadrinhos. Ao contrário, os dados mostram que os alunos leitores de quadrinhos, sejam oriundos de escolas particulares ou públicas, tendem a ter notas melhores com uma diferença percentual significativa. Os dados também mostram algo interessante: entre os alunos que tiveram baixo rendimento escolar, encontra-se uma associação com a não leitura de quadrinhos. Estes dados apresentam situações que caminham na contramão das opiniões negativas sobre a relação quadrinho e educação, de modo que a pesquisa concluiu que “a leitura de revistas

² Por isso serem reconhecidas como “Nona Arte”.

especializadas, como seria de se esperar apresenta um diferencial na proficiência. No entanto, romances, **revistas em quadrinhos** apresentam mais influência do que livros especializados em educação” (RETRATO DA ESCOLA 2, 2002, p.50) [grifo meu]. Esta influência não atinge só os alunos. Os dados também mostram como professores que lêem quadrinhos conseguem maior rendimento de seus alunos, em comparação com aqueles que não lêem. Com isso em vista, tudo parece indicar as benesses da inserção da HQ na sala de aula, principalmente neste quesito incentivo a leitura (CARVALHO, 2006).

Entretanto, não serão aqui retomadas as várias abordagens que aproximaram os quadrinhos da literatura. Tem-se consciência do quão complicado é se livrar totalmente do peso do texto: “(...) é difícil falar de imagem sem relacioná-la à palavra.” (BAUCAR, 2005, p. 144). Muitos críticos ainda nos dias de hoje relacionam um bom quadrinho a uma boa história, entretanto, boas histórias não se sustentam apenas com boas palavras, quando o fazem, deixam de serem quadrinhos e passam a ser Literatura, ou qualquer outro produto intersemiótico. Também não apenas o desenho garante uma boa leitura. São a união destes dois, mais alguns outros componentes, que garantem se configurarem como HQ’s. É um conjunto de formas visuais (mesmo o texto) totalmente adaptáveis as necessidades ficcionais o elementos mais importante da criação dos quadrinhos: “(...) as formas influenciam (...) partes importantes do ato de se contar uma história: (...) são a fundação literal do desenho. Elas permitem ao artista construir um elemento ou objeto de sua estrutura básica até o menor detalhe” (JANSON, 2005, p. 18)

Governam o fazer quadrinhos, os princípios de como são enquadrados e representados. Como o olhar é guiado e como se desenvolve a importância do que é visto pelo expectador. Como “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente” (McCLOUD, 2006, p.04). Quando McCloud (2006) enumera escolhas básicas para a construção da imagem nos quadrinhos, lista cinco situações: momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. Percebe-se nesta situação que as palavras são 1/5 do fazer quadrinhos e os 4/5 restantes se constituem de arcações visuais, sintaxes gráficas que configuram a leitura visual das HQ’s.³

³ Esta hipótese nos ajudaria a defender a tese que Yellow Kid, por mais que desejem alguns, não se configuraria como a forma inaugural de quadrinhos. Já que a tão mencionada característica que o elevaria a esta categoria (os textos estampados nos camisolões e nos muros das histórias) não representam sumariamente a essência magna das histórias em quadrinhos. Encontramos produções institucionais com desenhos estáticos, muitas vezes figurativos em fundo branco ou neutro, em que existem muitos balões, diálogos e narrativas, mas por não contarem com um processo de movimento ou sequencialização, não são reconhecidos pela comunidade como quadrinhos e sim por cartilhas ou ilustrações.



A definição própria do que seria uma HQ também não é o foco deste trabalho, tendo em vista grandes ensaios mais elucidativos (LUYTEN, 1989; McCLOUD, 2005) que terminam por concordar que as HQ's são "imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir respostas no expectador." (McCLOUD, 2005, p. 20). Esta é a grande surpresa dos quadrinhos, reúnem em só momento, recursos para se tornarem um repositório iconográfico dos usos e costumes de uma cultura, sem a necessidade de um aparato tecnológico dispendioso para seu acesso⁴.

Esta compreensão parece ter atingido as políticas públicas já que desde 1996 com a publicação da LDB, se faz referência ao uso de HQ's na sala de aula, aparecendo explicitamente nos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), principalmente os de Língua Portuguesa (VERGUEIRO, 2009) . Mas foi com o Programa Nacional Biblioteca nas Escolas (PNBE), a partir de 2006, que os quadrinhos ganharam oficialmente as prateleiras da escola e espaço nos planos de ensino dos professores ou como nos alerta Vergueiro (2009, p.40):

[...] a inclusão dos quadrinhos no PNBE significa um avanço na maneira como a área do ensino os enxerga. Deixaram de ser leitura subversiva ou superficial para serem oficializados como política de governo. [...] trouxe também como consequência o aquecimento do mercado editorial brasileiro [...] (*gerando um*) volume grande de adaptações em quadrinhos[...] (grifo meu)

Ainda assim, tem sido um desafio tratar a HQ's como recurso pedagógico, pois apesar desta aparente imersão das HQ's na sala de aula, é de uma forma que continua não prestigiando os quadrinhos enquanto veículo, pois:

O risco que se corre em usar histórias em quadrinhos apenas como recurso para ensinar assuntos variados como a 'descoberta da música [...] ou da jardinagem' é o de vulgarizar ainda mais os objetos [...]. Isso pode acentuar a idéia de que é uma subliteratura, ao invés de se incentivar a criação artística de qualidade e a interpretação crítica de conteúdos das HQs. (GRALIK, 2007, p.34)

Isto é, devem-se perceber as HQ's como veículo próprio, único. Detentor de linguagens específicas que devem ser observadas na apreensão de suas informações. Estes quadrinhos, sejam lá quais forem, são produzidos por um artista (desenhista, roteirista, entre outros). Este, por sua vez, possui enquanto agente cultural uma série de perspectivas sobre o mundo e a realidade e vai se utilizar desta visão-de-mundo para produzir seus trabalhos, de forma consciente ou não. Seu trabalho estará impregnado de vícios, ideologias, perspectivas culturais e, porque não, princípios comerciais, afinal "[...] o artista dos quadrinhos não é

⁴ O Cinema assume função semelhante, entretanto, existe uma limitação tecnológica no acesso aos filmes, tanto pelos equipamentos (sala de exibição, aparelho de TV, DVD, e tc) quanto pelos recursos de exibição (energia elétrica). Os quadrinhos, depois de produzidos, não possuem nenhum pré-requisito para o seu consumo, tornado-se um excelente veículo comunicacional em determinados ambientes com baixos recursos sócio-econômicos ou limitado acesso a infraestrutura.

apenas um informante, como também um formador de conceitos e opiniões bem como fomentador de percepções e interpretações do pensamento subjetivo.” (BARBOSA, 2009, p.112)

Apesar do cinema e dos quadrinhos compartilharem o ano de 1896, no demarque de suas origens modernas, o cinema está muitos anos na frente desta percepção. Os críticos e a platéia já percebem a ideologia de um diretor pelas cenas de seu filme. Da mesma forma que a estética cinematográfica nomina uma cultura e serve de base nas definições culturais ao identificar o que é um filme estadunidense, iraniano ou francês. Estas ações são tão afirmativas da identidade nacional que terminam por se transformar em políticas nacionais e sistemas protecionistas que prevêm inclusive, cotas para o cinema estrangeiro ou prerrogativas para a linguagem de veiculação. Linguagem, vestimentas, falas e até alimentação são elementos que são incorporados nestas produções e terminam por caracterizar a cultura do país onde foi produzida. Será que os professores pensam nisso ao exibir filmes estrangeiros na sala de aula? Isto significa que este veículo é visto como uma forma de contato com a memória cultural do povo e de exercício de sua cidadania. A preservação de sua identidade cultural é mediada por estes fatores, afinal: “as mídias não somente podem influenciar na construção das identidades como podem definir a identidade” (GRALIK, 2007, p.41). A leitura do material absorverá estes fatores (ou parte deles) e logo se tornarão vivificados na moda, na linguagem e na própria ideologia.

Nos quadrinhos americanos a língua inglesa permeia todos os álbuns, mesmo com as transliterações. A grande propagação de onomatopéias como “smack”, “pow” e “crack” advêm destas publicações. Assim como, o layout de personagens esguios e de cabelos esvoaçantes ou da presença de suas miniaturas cômicas que se originaram dos mangás japoneses.

Os quadrinhos no Brasil sofreram (e ainda sofrem) com a contaminação dos materiais estrangeiros. Um exemplo disso foi nossas décadas de super-heróis “brazucas” influenciados pela indústria americana dos super-heróis (ainda efervescente) e atualmente a influência dos japoneses através do animes e mangás. Não é simplesmente levar um quadrinho nacional para a sala de aula, nem abolir os quadrinhos estrangeiros, mas levar ambos e principalmente promover ações de reconhecimento de um quadrinho que represente a linguagem nacional.

Este fator ainda é mal compreendido por parte dos professores. Quadrinhos na sala de aula ou como recurso pedagógico, não é simplesmente dispor uma adaptação de clássicos da literatura ou tirinhas de humor. É a imersão da compreensão desta linguagem.



Pensar em um quadrinho nacional que incorpore uma linguagem nacional e funcione como veículo de transmissão de elementos significativos para a formação da cultura nacional, e, do exercício de bens simbólicos representativos da cultura local, é uma tarefa hercúlea que demanda muita experimentação. Devendo despertar o interesse dos educadores e quadrinhistas na produção destes segmentos, pois “além de incentivar à leitura, o estudo das HQs pode auxiliar na reflexão sobre os processos hegemônicos globalizadores que aniquilam a diversidade provocam a perda de nossos referenciais culturais” (GRALIK, 2007, p.42). A seguir é analisado uma destas iniciativas.

2. UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A SALA DE AULA: RESGATANDO A MEMÓRIA HISTÓRICA E A IDENTIDADE CULTURAL EM “PASSOS PERDIDOS, HISTÓRIA DESENHADA”

A série em quadrinhos “Passos Perdidos, História Desenhada”, se compõe de 4 volumes que surgiram a partir da adaptação de um livro intitulado “Passos Perdidos, História Recuperada: A Presença Judaica em Pernambuco” da historiadora Tânia Kaufman. Propôs-se a apresentar em imagens a trajetória dos judeus no nordeste brasileiro e suas contribuições para a formação cultural da região, fato histórico que possuem certa relevância na historiografia, porém não encontra ainda a mesma constância nas salas de aula e na compreensão geral da população local.

Os álbuns distribuem as temáticas historicamente: o volume 1 (Fig.01), intitulado “A Segunda Comunidade Judaica em PE: os Ashkenazim do séc. XX” apresenta a migração dos judeus do leste europeu, chamados de Askenazitas, durante os meados do século 20 e início do século 21. No volume 2 (Fig.02), “Caminhos dos Judeus na Península Ibérica. Séc. XVI”, retratando os fatos medievais que farão os judeus saírem da Europa e virem para o Brasil. No terceiro volume (Fig.03) já se discute a ocupação territorial dos chamados cristãos-novos, judeus conversos a força que retomam as práticas judaizantes e influenciam na formação das primeiras cidades do Nordeste, álbum chamado “Cotidiano Colonial em PE. Cristão-novos do Séc. XVI”; e, no último volume (Fig.04), “A 1ª Comunidade Judaica nas Américas. Sefardim do Séc. XVII” se passa durante a formação do governo holandês na região e o desenvolvimento social, cultural e urbano por eles desempenhados.

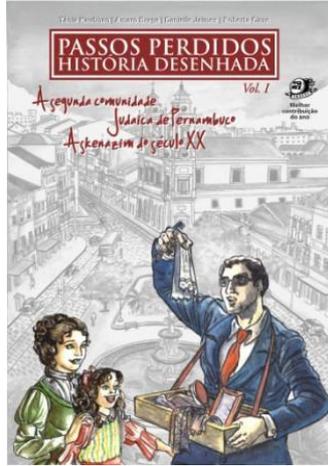


Fig.01 – Capa do Vol.I

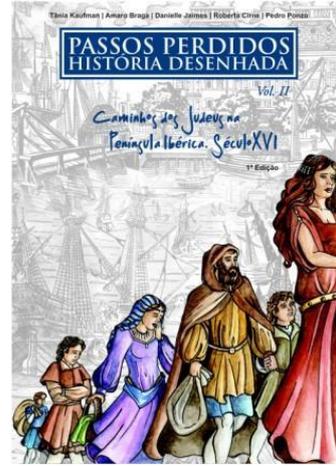


Fig.02 – Capa do Vol.II

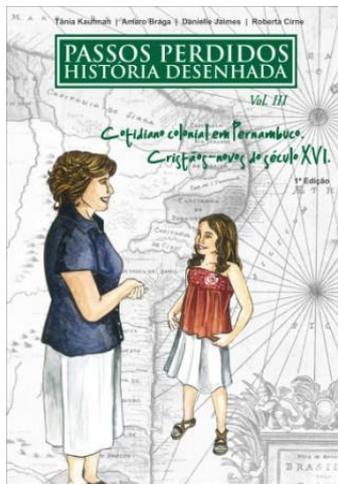


Fig.03 – Capa do Vol.III

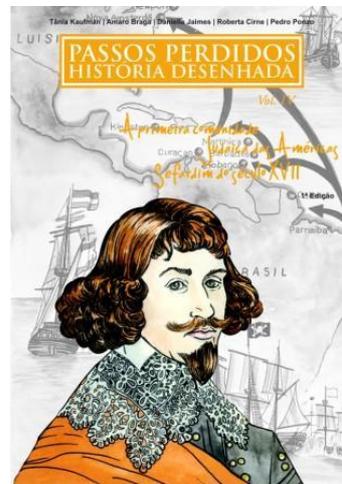


Fig.04 – Capa do Vol.IV

Ao todo são 320 páginas coloridas que apresentam imagens narradas e cenas motivadas pelo percurso histórico. Até então, nada de mais. É um álbum que apresenta uma proposta de inserir conteúdos históricos de uma maneira mais lúdica e acessível que um livro doutoral comum no meio acadêmico. É importante destacar que não são apenas os fatos históricos que levaram os judeus ao Brasil e em Pernambuco, mas também a diversos outros acontecimentos importantes da história geral e do Brasil escondidos nas páginas, auxiliando atividades que podem ser desenvolvidas pelos professores de história.

Entretanto, apesar das imagens coloridas feitas em aquarela, o que chama atenção no álbum é a proposta identitária que permeia a história e sua perspectiva historicista. Fica evidente a extensa pesquisa sobre a história da moda do séc. XV até o XIX (Fig.05 a 07), na Europa e no Brasil de modo a perceber o clima de cada época, principalmente quando é retratado o Brasil Colonial. Elementos que podem ser convertidos pelos professores em análises da diversidade de vestimentas que acompanham a humanidade ao longo das gerações e não só numa perspectiva histórica, temporal, mas acima de tudo, geográfica e cultural. A



vestimenta sempre foi (e continuará sendo) um agente de identificação cultural, semeador da identidade do indivíduo e localizador sócio-cultural e econômico das personalidades na sociedade, revelam-se ai, temáticas propícias aos estudos sociológicos.

Durante o decorrer da história, os personagens de fundo, cenários e coadjuvantes trazem a tona outra discussão. Fazem um levantamento antropomórfico das aparências das pessoas, sua fisionomia, biótipo, gestos físicos nos períodos retratados e na própria localidade de criação do álbum: a região do Recife.

Há menções a cartografias, mapas, situações geográficas e textos de descrição climática (Fig. 08 a 10) que podem ser resgatados por professores de **geografia** e muitas das cenas forma construídas em cima de quadros de pintura e gravuras de artistas famosos (Fig. 09) dos períodos em que se passam cada micro-história para que os professores de **história da arte/educação artística** também possam se utilizar dos álbuns em sala de aula. Além de apresentar uma diversidade de materiais de pintura (apesar do predomínio da aquarela) sem quebrar a uniformidade plástica dos álbuns. O que permite ao professor que trabalhe com estas linguagens, mostrar as pequenas variações entre as técnicas. Neste momento se ostra como a arte tem uma função de representação social das situações importantes social e historicamente, e através de uma perspectiva critica, conseguir extrair as ideologias de cada período histórico.

A HQ faz referência às linguagens e falas específicas de cada cultura e época. Salvo em alguns momentos, houve uma preocupação na construção das frases de diálogos em cada período histórico, gírias, vocabulário, cantigas, versos e até gestos textuais foram catalogados e distribuídos entre os álbuns, criando certa identidade textual pela época e local do álbum.

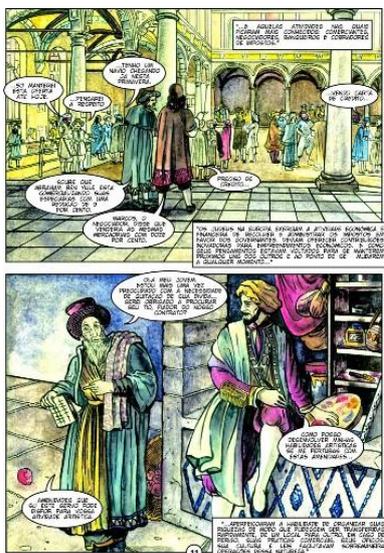


Fig.05 - Pág.11 do vol.02



Fig.06 - Pág.25 do vol.02



Fig.07 - Pag.31 do vol.03

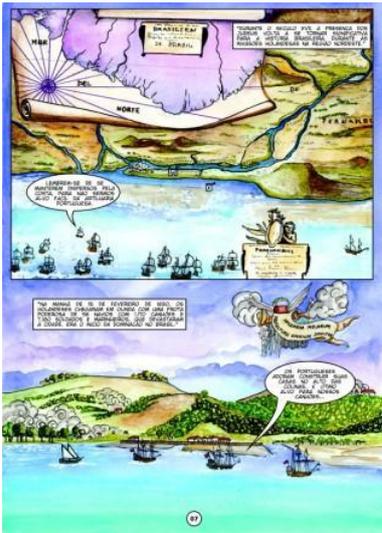


Fig.08 - Pág.07 do vol.04

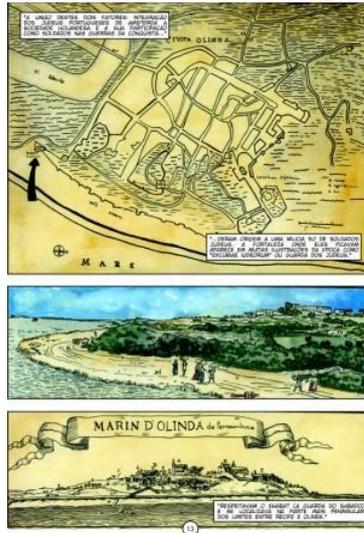


Fig.09 - Pág.13 do vol.04



Fig.10 - Pag.03 do vol.01



Fig.11 - Pá.09 do vol.02

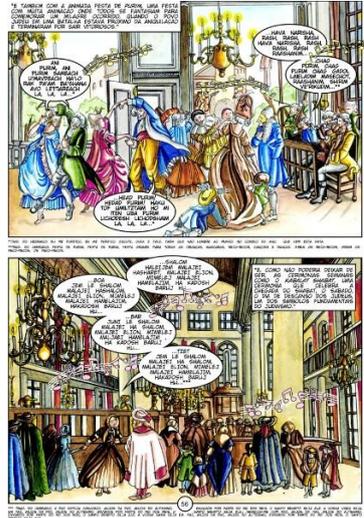


Fig.12 - Pá.56 do vol.02



Fig.13 - Pag.30 do vol.01

Comparando o álbum I e II, já se percebe esta variação lingüística (Fig. 11 a 13). Fator que não só pode ser explorado pelos professores de **português** na área de intertextualidade e estilística, como pelos de sociologia ao analisarem a identidade dos grupos mediada pela linguagem. Dialectos específicos como o ídiche e o ladino (presentes no álbum)⁵ e, principalmente os vícios de linguagem de cada época e região.

O álbum apresenta uma verdadeira **ação turística**, ao mapear pontos distintos de potencial turístico na região do Recife. Em cada álbum a temática histórica é retratada a partir da perspectiva de uma avó judia que narra para sua neta os fatos históricos. Esta narração ocorrer durante a relação de convivência entre as duas, que através de passeios pela cidade e

⁵ Ídiche se origina da mistura do hebraico com o alemão, presente entre os judeus askenazitas no leste europeu; e o Ladino, do hebraico com o espanhol, entre os judeus sefarditas que ocupavam principalmente a Península Ibérica.



de situações cotidianas (culturalmente representativas) incorporam o discurso histórico. No volume 1, a história é contada entre as cenas dos bairros centrais do Recife, entre eles: o bairro da Boa Vista, Santo Antônio e São José; já no segundo, mostra a praia urbana de Boa Viagem, e, no terceiro, o Parque 13 de Maio, a maior área arbórea em centro urbano do Brasil, projetado por Burler Marx; e, no último, o Bairro do Recife Antigo. Este desenvolvimento é particularmente significativo nas aulas de sociologia, ao se discutir como a identidade cultural de um grupo pode causar mudanças urbanísticas nas regiões ocupadas. Os judeus que ocuparam os bairros centrais do Recife no séc. 19 transformaram a urbanização da região ao reproduzirem as construções típicas das regiões de origem, formando verdadeiras juderias⁶ no Recife.

No decorrer das histórias, os quadros em que aparece a avô narrando, as cenas de fundo foram projetadas para mostrarem o dia-a-dia da cidade, mostrando além da **urbanização e da arquitetura** da região metropolitana com seus prédios característicos (Fig. 13), a maneira como as pessoas se vestem e como falam. Aparecem ainda alguns trejeitos característicos como os vendedores populares de laranja, picolé, doce, biscoito e até as tradicionais vendas de coco na praia. Foi uma verdadeira varredura etnológica dos usos e costumes da região, revelando uma preocupação e valoração dos aspectos culturais e identitários.

Esta preocupação com os aspectos de identificação regional não ficaram apenas nas imagens, mas também nos recursos de quadrinização utilizados. Entre eles, as **onomatopéias**, salvo alguns exceções, foram colocadas em português ou criadas próximas ao fato, sem se deixar levar pelas onomatopéias em inglês que invadiram a produção de hq nacional nos últimos anos. Algo que os professores de português podem também trabalhar na sala de aula, como o som onomatopéico é produzido em português ou suas variações entre as localidades.

Nota-se que a parte gráfica também foi idealizada com funções literárias e plásticas. As páginas ímpares e pares foram colocadas nestas situações de maneira proposital, ora para auxiliar na narrativa, ora para criar efeitos visuais significativos.

É desta forma que várias situações que resgatam as práticas xenófobas e anti-semitas sofridas pelos judeus no mundo e no Brasil, ao serem tema da HQ, seriam também a base para se discutir as diferenças e semelhanças entre preconceito, discriminação e racismo dentro da sala de aula. E ainda discutir a existência de uma relação entre os fenômenos de migração e as práticas de discriminação. Situação que não só acometeram os judeus na Europa como as

⁶ Como eram chamados os bairros de judeus na Europa.



migrações oriundas do nordeste do Brasil. Aspectos relacionados às discussões de gênero, como a construção do papel feminino e os modelos familiares existentes nas várias sociedades. Os conflitos religiosos, motivados pela presença judaica e o trânsito religioso que se desenvolve desde o surgimento do Brasil com os cristãos-novos, elemento significativo para debater as questões de sincretismo e tolerância religiosa no Brasil. Apesar deste álbum já será possível extrair o debate entre Raça e Etnicidade, esta discussão apreça com mais evidência em outra produção da equipe, analisada a seguir.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos têm um grande potencial na esfera do entretenimento, da educação e do exercício da cidadania. De forma indireta ou não, estas HQ's possuem, enquanto veículo de comunicação, a capacidade de escoar funções de representações sociais dos elementos altamente significativos para o processo de socialização dos valores sociais e dos elementos culturais. É um instrumento para a apreensão de elementos necessários aos processos comunicacionais, estando suscetível, entretanto, a desvio de fragmentação de informações ou inversão de valores, devido à inserção de materiais estrangeiros sem as devidas considerações, ou materiais nacionais fora de contexto. Estes efeitos não desejados podem ser minimizados, a partir do momento que sejam previamente observados pelos agentes envolvidos (professores, pais e os próprios leitores) no ato de aplicação ou consumo.

A partir destas reflexões teóricas, é possível produzir uma história em quadrinhos que atenda a estas necessidades culturais e pedagógicas. Na série de HQ's analisadas, as criações estéticas e o perfil editorial apresentado naquela história, segue o perfil do que se defende enquanto quadrinho regional (para não dizer nacional), que se propõe a inaugurar uma estética particular que incentive os elementos regionais identitários; e, ao mesmo tempo, tenha um cunho pedagógico e artístico, não só de entretenimento, mas que termine por ser um repositório dos hábitos e costumes de uma região, que resgata a memória étnica, histórica e cultural e propicia aos escolares um exercício visual de sua cidadania.

REFERÊNCIAS



BARBOSA, Alexandre. História e Quadrinhos: a coexistência da ficção e da realidade. In VERGUEIRO, W., RAMOS, P. (Orgs.). **Muito além dos quadrinhos: reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir, 2009. p.103-112

BAUCAR, Eugen. A Imagem, vestígio desconhecido da luz in NOVAES, Aauto. (org.) **Muito Além do espetáculo**. São Paulo: Ed. Senac, 2005, pp. 144-157.

BRAGA JR, Amaro X. **Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. (Dissertação) Mestrado em Sociologia. Recife: UFPE, 2005.

CARVALHO, Djota. **A Educação Está no Gibi**. São Paulo: Papyrus, 2006.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GRALIK, Thais Paulina. **As Histórias em Quadrinhos no ensino de Artes Visuais na perspectiva dos estudos da cultura visual**. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Programa de Pós-graduação em Artes Visuais. Florianópolis: UDESC, 2007. Disponível em: http://ppgav.ceart.udesc.br/turma1_2005/thais/CapituloI.pdf. Acessado em: 29 jun. 2010.

GUBERN, Roman. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

JANSON, K. **Desenhos: Guia oficial DC comics**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

KAUFMAN, T.N et al. **Passos Perdidos, História Desenhada**. Recife: Publikmagem, 2007. (Coleção com 4 vols)

LUYTEN, Sônia M. Bibe. (org.). **Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica**. 3.a. Ed, São Paulo: Paulinas, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.

_____. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.

MOISÉS, Massaud. **A Criação Literária: introdução a problemática da literatura**. 6 ed., São Paulo: Ed. Melhoramentos, 1973.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acessado em 29 jun. 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. Quadrinhos e Educação Popular no Brasil: Considerações à luz de algumas produções nacionais. In VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (orgs.). **Muito além dos Quadrinhos: Análises e reflexões sobre a 9ª Arte**. São Paulo: Devir, 2009, cap. 4, p. 83-102.



O Colóquio de História
Perspectivas Históricas
historiografia, pesquisa e patrimônio
16, 17, 18 de novembro de 2011

