VII Simpósio Nacional de História Cultural
HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES
Universidade de São Paulo – USP
São Paulo – SP
10 e 14 de Novembro de 2014

USO PEDAGÓGICO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS TURMA DA TRIBO*

Ivan carlo Andrade de Oliveira**

A introdução de histórias em quadrinhos em sala de aula foi um longo e traumático processo que iniciou com desconhecimento e desconfiança:

> Por representarem um meio de comunicação de vasto consumo e com conteúdo, até os dias de hoje, majoritariamente direcionado às crianças e jovens, as HQs cedo se tornaram objeto de restrição, condenadas por muitos pais e professores no mundo inteiro. (…) Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras "mais profundas", desviando-os assim de um amadurecimento "sadio e responsável". (RAMA et al., 2007, p. 8)

Há relatos de que professores chegavam a estimular fogueiras públicas nas quais queimavam revistas de histórias em quadrinhos.

Essa forma preconceituosa de ver as histórias em quadrinhos, como exclusivamente infantis e provocadoras de preguiça mental, atrasou em muito tanto o desenvolvimento da linguagem quanto a possibilidade de aplicação em sala de aula.

---

* Artigo apresentado no ST 18 - Quadrinhos e suas adaptações cinematográficas como documento e estratégia didática no ensino de Artes e História.

** Professor da Unifap, doutorando da FAV-UFG.

Um outro fato fundamental foram as denúncias a respeito da ideologia imperialista nas histórias em quadrinhos, focada principalmente no livro *Para ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattellart. Ou seja: os professores mais conservadores não usavam quadrinhos em sala de aula por desconfiarem que eles provocavam preguiça mental, e, em casos mais extremos, crimes. E os professores mais liberais não os usavam por terem uma visão uniforme, em que quadrinhos eram vistos exclusivamente como portadores de ideologia colonialista.

Ocorre que nem todas as histórias em quadrinhos seguem essa lógica ideológica ou de padronização de imagens de minorias. Exemplo disso é o gibi *Turma da Tribo*, com roteiro de Gian Danton e desenhos de Ricardo Manhaes, uma tentativa de se fazer uma história em quadrinhos sobe temas amazônicos por uma autor amazônida e respeitando a cultura da região.

O presente gibi foi pensado para discutir questões da cultura amazônica e o meio ambiente num contexto imaginário. Sua vocação pedagógica é exposta ao final, em que se apresenta o processo de produção. Dessa forma, o artigo analisa as possibilidades de utiilização do gibi Turma da Tribo em sala de aula.

QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Segundo Serpa e Alencar (1998), em pioneiro artigo sobre HQ em sala de aula na revista *Nova Escola*, em uma pesquisa realizada sobre hábitos de leitura de alunos, 100% (Cem por cento, TODOS os alunos) afirmaram que o que mais gostavam de ler eram os quadrinhos, pesquisa que vem confirmar o que todo professor conhece na prática da sala de aula: a sedução e o prazer espontâneo da leitura da HQ pelos alunos. A revista elenca diversas experiências que cobrem desde a alfabetização de crianças entre 3 a 7 anos até discussões universitárias a respeito de estilos de arte e política nos quadrinhos. Traz também a opinião de Maria Cristina Ribeiro Pereira, coordenadora dos PCN: "Por associarem imagens e textos, os gibis ajudam as crianças a aprender a ler e avançar rapidamente na leitura!". Essa característica permitiria às crianças deduzir o significado da história. "Isso dá a sensação de serem leitores, o que é importante no processo de alfabetização" (PEREIRA apud SERPA; ALENCAR, 1998, p. 11)

Para Silva e Neto (2010, p. 206) "Trabalhar na educação com histórias em quadrinhos pode ser um caminho para fazer um tipo de trabalho formativo em cultura visual".

O uso de quadrinhos em sala de aula traz, portanto, diversos aspectos positivos. O primeiro deles é a familiaridadade com o artefato cultural. Nem toda criança, por exemplo, foi ao cinema, mas quase toda criança já leu uma história em quadrinhos. Um outro fator é que os gibis estão associados à diversão, o que pode tirar da aula o ranço de algo sério e pouco atrativo. Certa vez, em uma oficina para crianças pobres no bairro Jardelândia, em Belém, indaguei aos alunos qual era a diferença entre um livro e uma história em quadrinhos. Eu esperava, obviamente, que fosse apontado o fato de que um livro é geralmente composto apenas de textos, sendo as imagens secundárias, quando existem, e nos quadrinhos as imagens são elementos obrigatórios e complementares. Mas uma menina respondeu: "Os livros são chatos, os quadrinhos são divertidos", o que mostra como há pouca rejeição dos gibis junto aos estudantes.

Um outro fator importante a respeito do uso de quadrinhos em sala de aula é a possibilidade de provocar os alunos a produzirem suas próprias histórias, uma possibilidade que pode ser muito mais efetiva se os quadrinhos forem trabalhados juntos com os fanzines, tendo um resultado concreto da ação educativa.

A TURMA DA TRIBO

A Turma da tribo é uma história em quadrinhos infanto-juvenil de autoria de Gian Danton (pseudônimo de Ivan Carlo Andrade de Oliveira, autor deste artigo) e desenhos de Ricardo Manhães selecionada no edital de literatura Simãozinho Sonhador, da Secult-AP e publicada em dezembro de 2013 com recursos desse edital.

Na história, o Doutor Malino é um madeireiro que pretende retirar a madeira de lei da reserva indígena na qual vivem os personagens, usando para isso os próprios índios. Em sua mentalidade colonialista, ele acredita que os índios irão ajudá-lo a destruir a floresta em troca de quinquilharias, como espelhos e clipes. Entretanto, ele acaba sofrendo forte resistência por parte dos indígenas, em especial das crianças, que são os protagonistas da história.

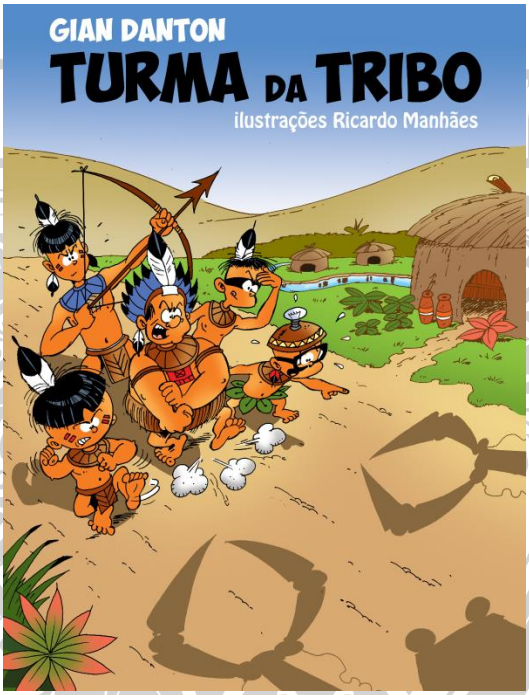

Figura 1 - Capa da Turma da Tribo

Como costuma acontecer na maioria das histórias infantis, os personagens têm características bem marcantes. Assim, temos: Abaeté, chefe da tribo, grande defensor do meio ambiente e das tradições; Baquara, filho de Abaeté, é o nerd da tribo. Tem constantes conflitos com seu pai em decorrência de suas invenções e de sua inabilidade em manejar a borduna; Apoema, cuja principal característica é a visão apurada; Toró, de idade mais avançada que os colegas, é o índio mais forte da tribo e nutre uma amizade canina por Poti; Poti, o líder do grupo. Embora seja pequeno, tem grande capacidade de liderança e coragem.

Os nomes dos personagens guardam trocadilhos. Apoema, por exemplo, é, em tupi-guarani, "aquele que enxerga longe". Por outro lado, Baquara significa "esperto, pessoa inteligente". Já Toró é uma palavra de origem indígena que até hoje, na região amazônica, significa chuva forte – um trocadilho com a principal característica do personagem.

Os vilões também apresentam trocadilhos. O Doutor Malino (que tem um ataque toda vez que é chamado de senhor, e não doutor – sinal de sua arrogância) é uma referência à expressão "malino", comum no norte-nordeste para se direcionar a uma pessoa má. Da mesma forma, trocadilhos dã as características dos assistentes do vilão: Sim-não (indeciso) e Bronco (ingênuo).

A construção da história busca quebrar com o estereótipo normalmente difundido sobre os índios.

Segundo Rosa Berardo (2014, p.61-62), essa imagem estereotipada vem sendo construída desde o Brasil colônia:

> Num breve retrospecto da representação do índio nos diários de viagem dos primeiros navegadores ou nos documentos dos pintores-etnógrafos e cronistas viajantes, podem ser detectados sérios problemas de ordem etnográfica na representação da alteridade e na construção da identidade do grupo representado. Os estudos realizados por antropólogos e historiadores registraram o quanto pessoal, político e religioso daquele que descrevia o outro influenciou a elaboração de imagens físicas comportamentais falsas, carregadas de ideologia. A generalização de tipos físicos, hábitos culturais e valores específicos de cada etnia indígena repete-se em vários documentos históricos. O índio brasileiro tornou-se uma entidade genérica, um ser imaginário, que povoava o inconsciente europeu segundo conceitos extremos, ou seja, tanto como habitante de um paraíso perdido quanto como selvagens antropófagos, seres quase que demoníacos, de acordo com a ótica cristã ocidental.

Um livro que se debruçou sobre a questão dos estereótipos nos quadrinhos foi *Para ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart.

Para esses autores, os povos indígenas eram representados como crianças, afáveis, despreocupados e absolutamente ingênuos, a ponto de aceitarem seus próprios tesouros como presentes.

> Devem ter chamado a atenção do leitor perspicaz as semelhanças e paralelismos entre estes selvagens bonzinhos e outros selvagens que se denominam crianças. (...) este selvagem bonzinho resultaria na única criança que não têm agregado como numa sombra simultânea os valores paternos: ao carecer de inteligência, astúcia, conhecimento enciclopédico, capacidade de manobra, disciplina, saber tecnológico, todas as qualidades que evidenciam os pequenos da cidade (e também os esquilos, o lobinho, Bongo, habitantes dos bosques metropolitanos de Patolândia), o nativo carrega as mesmas características da infância, tal como foi concebida pela revista, sem ter as chaves, portas e escadas que conduzem à entrada do mundo adulto. (DORFMAN; MATTELART, 1978, p. 50)

Sandra Regina Mina (2014, p. 3) argumenta que muitas vezes os quadrinhos mostram uma imagem vitimizada do índio, como atrasado tecnologicamente.

Já Verônica Simm e Iara Tatiana Bonin (2014, p. 89) argumentam que as representações imagéticas dos índios colaboram para a produção e sedimentação de estereótipos ao naturalizarem as características de um sujeito como sendo de todo o grupo:

> a expressão coloquial "viu um índio, viu todos", se aplica muito bem a esta simplificação. O uso estereótipo impede que sejamos sensíveis ao movimento e ao dinamismo das culturas, de um modo geral, e das culturas indígenas, em particular. (SIMM; BONIN, 2014, p. 90)

Assim, os índios têm sido representados nas histórias em quadrinhos como figuras ingênuas e vitimizadas, incapazes de lidar com a tecnologia.

A *Turma da Tribo* surgiu exatamente com a proposta de apresentar uma imagem diferente dos índios, subvertendo as expectativas reducionistas e vitimizantes. Assim, os índios da turma são mostrados como pessoas diferentes, com habilidades diferentes e capacidades diferentes.

Muitos resenhistas, a exemplo de César T. Silva destacaram a semelhança da Turma da Tribo com *Asterix*:

> Mas há um grupo bem menor, do qual eu pessoalmente faço parte, que sempre quis criar um *Asterix* brasileiro, com aventuras e personagens que amalgamem o jeito brasileiro de ser, da mesma forma que *Asterix* representa a cultura francesa. Não é uma tarefa fácil, pois todos os temas que lembram o Brasil parecem antipatizar imediatamente os críticos, que costumam acusar de ser conceitos estereotipados. A recorrência e agressividade dessas críticas têm inibido muitos autores, que evitam os temas mais imediatos, como gaúchos, cangaceiros, carnaval, futebol e, principalmente, povos nativos. Nada disso desmotivou Gian Danton, roteirista várias vezes premiados por suas histórias, que acaba de publicar o primeiro número da revista *Turma da tribo*, publicado com recursos da Secretaria de Cultura do Governo do Amapá. (...) Devido aos desenhos em linha clara e algumas soluções adotadas, *Turma da tribo* realmente guarda muita relação com o modo europeu de fazer quadrinhos, e não é por acaso que o primeiro e o último quadrinhos remetem, sem medo de ser feliz, ao famoso baixinho gaulês – o ilustrador efetivamente confessa que prestou homenagens a Urdezo, André Franquin e Hergé. (SILVA, 2014)

Entretanto, a referência à Asterix não é só visual ou narrativa. Assim como Asterix foi um marco importante de valorização da cultura local francesa, a *Turma da Tribo* surgiu exatamente da percepção de que os brasileiros, em especial os amazônidas, dão pouco valor aos aspectos culturais locais, preferindo histórias ambientadas em outros locais, muitas vezes com personagens com nome estrangeiros.

Um exemplo da subverção do estereótipo está no Doutor Malino. Ele pretende convencer os índios a ajudarem a destruir a floresta dando-lhes quinquilharias. Entretanto, enquanto o branco se revela um ingênuo, os índios se revelam fortes defensores da

natureza e capazes de lidar com a tecnologia (Baquara usa os presentes para fabricar um Uai-fone). Os papeis dessa forma se invertem: o branco se mostra um ingênuo enquanto que o pequeno curumim se revela um gênio da informática.

Figura 2 - A história subverte os estereótipos ao mostrar o branco como ingênuo e os índios como capazes de lidar com a tecnologia.

Embora a história quebre com a ideia do índio como um povo ligado exclusivamente ao passado, aspectos culturais amazônicos são destacados, como os mitos e as comidas, que podem igualmente ser usados em sala de aula como motivadores de pesquisas a respeito da cultura amazônica. No final, os personagens comemoram a vitória com uma refeição regional: maniçoba, uma comida típica da região norte.

USO PEDAGÓGICO DO GIBI TURMA DA TRIBO

A revista Turma da Tribo foi pensada, desde os seus primeiros esboços e anotações, para uso em sala de aula, a começar pelo tema principal: a preservação do meio ambiente.

Essa vocação para o uso nas escolas fica patente na parte final, em que é apresentado o processo de produção do gibi.

Na página 25, um texto explica:

> A produção de uma história em quadrinhos envolve todo um processo que começa com o roteiro, escrito pelo roteirista. O roteiro descreve as cenas, os diálogos e a narrativa. A partir dele, o desenhista desenha com o lápis. Depois ele passa a tinta preta, na chamada arte-final. Tanto o lápis quanto a arte-final são feitos normalmente à mão. A parte final é colocar a cor, que geralmente é feita no computador. Veja a seguir como foi o processo de produção de uma página da Turma da Tribo. (DANTON; MANHAES, 2013, p. 25)

O texto descreve, essencialmente, como foi o processo de produção da própria *Turma da Tribo* (há casos diversos em que, por exemplo, um só artista faz todo o processo) e segue com uma página em que é incluída uma versão simplificada do roteiro, o lápis, a arte-final e a página 1 pronta.

A ideia aqui era estimular professores a usarem a HQ não apenas como tema de discussão, mas estimular a produção de HQs por parte dos próprios alunos a partir da leitura do gibi.

Esse uso pedagógico foi colocado em prática pelo professor Carlos de Brito Lacerda, na Escola Municipal Luzia Maria de Siqueira, em Senador Canedo – GO. O professor, que ministra a disciplina de Geografia utilizou o gibi em atividade interdisciplinar na turma de sétimo ano "D" vespertino, com a professora de Ciências Físicas e Biológicas e com a professora de apoio a dois estudantes com diferentes níveis cognitivos e de sociabilização de Síndrome de Down, estudantes com com NEE-necessidades educacionais especiais que compõe essa turma sétimo ano "D" vespertino.

Foi elaborada uma ementa e apresentada aos jovens, com temas relativos a cada disciplina-Ciências Físicas e Biológicas e Geografia, com proximidade de conteúdos para o bimestre, ligados com Biomas do Brasil, em especial aspectos relativos à botânica, biodiversidade, usos em Economia Verde-Sustentabilidade.

Foram comprados e distribuídos entre os alunos dez exemplares da *Turma da Tribo*. A leitura foi dividida com a produção de uma pasta-hemeroteca, chamada de Mini banco de germoplasma.

> Terminada a elaboração da caixa com a coleção de sementes, feitas leituras individuais e coletivas da Turma da Tribo, sempre bem aceita/acolhida e assimilada pelos jovens, temos então um debate entre os grupos, com dinâmica lúdica, abordando temas que cada um dois professores, em seus respectivos horários de aulas, elencaram em acordo com as pesquisas da Pasta Hemeroteca, das leituras de Turma da Tribo e das discussões em grupos no pré-debate. (Carlos de Brito Lacerda – entrevista realizada via Facebook)

Segundo o professor, a atividade obteve ótimos resultados qualitativos e quantitativos:

> Pude notar compromisso dos jovens com as atividades, motivação e sentimento de pertencimento aos seus grupos, turma e escola, verdadeiro protagonismo e empoderamento estudantil, com repercussões em outros aspectos, como diminuição da ansiedade dos jovens, melhora na limpeza da sala, diminuição extrema de ações de bulliyng e depredação do patrimônio público, ganho de confiança por parte dos jovens nos professores da ação didático-pedagógica e auto-confiança dos jovens, pois puderam se expressar e isto potencializou conhecer suas capacidades, melhorando sua auto-estima. A turma sétimo ano "D" foi considerada em conselhos de classe, lavrado em ata, com várias avaliações dos professores da turma como sendo uma de nível "ruim-péssimo" no primeiro bimestre, passando para o nível "regular-bom" no segundo bimestre e com nível "bom", assim como se consolidaram vários aspectos positivos relatados acima. (Carlos de Brito Lacerda – entrevista realizada via Facebook)

CONCLUSÃO

Como demonstrado, o gibi *Turma da Tribo* revela grande vocação paradidática. Seus vários assuntos abordados permitem discussões que vão desde a representação do índio (e a contestação da representação estereotipada) quanto aos grandes projetos ambientais que, como se sabe, provocaram grandes danos ambientais, quando não mortes de populações locais, a exemplo da Transamazônica.

Outro fato levantado pelo texto é o da invasão das reservas indígenas por madeireiros interessados na madeira de lei da floresta. Ao contrário da visão passiva que tem se disseminado, sabe-se que as populações indígenas têm reagido a essas invasões,

tanto de madeireiros quanto de mineradores, pois o modo de vida indígena depende essencialmente da preservação da natureza.

Da mesma forma, a cultura amazônica e sua valorização são outro tema discutido pelo gibi. Lendas, comidas e modos de vida são apresentados aos leitores de maneira natural e positiva numa clara reação à invasão cultural sofrida na região, a ponto dos nortistas não darem valor à cultura local. Essa situação foi parodiada pelo grupo de rock Mosaico de Ravena na música Belém, Pará, Brasil:

> A culpa é da mentalidade
> Criada sobre a região
> Por que é que tanta gente teme?
> Norte não é com M
> Nossos índios não comem ninguém
> Agora é só Hambúrguer
> Por que ninguém nos leva a sério ?
> Só o nosso minério
> (...) Aqui a gente toma guaraná
> Quando não tem Coca-Cola
> Chega das coisas da terra
> Que o que é bom vem lá de fora

Outro aspecto a ser explorado é a linguagem dos quadrinhos, já que o próprio gibi traz seu processo de produção. Assim, a situação ideal de uso da *Turma da Tribo* em sala de aula seria a discussão de todos esses temas seguidos de histórias em quadrinhos por parte dos próprios alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERARDO, Rosa. A representação da alteridade: estereótipos do índio brasileiro no cinema de ficção da década e 70. **Comum**, v. 5. Disponível em: http://www.revistas.ufg.br/index.php/ci/article/view/24171/14062. Acesso em: 20 jul. 2014.

DANTON, Gian (Ivan Carlo Andrade de Oliveira); MANHAES, Ricardo. **Turma da Tribo**. Recife: Navras, 2013.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa a colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1978.

MARTINS, Raimundo. Hipervisualização e territorialização: questões da cultura visual. **Educação & Linguagem**, n. 22, São Bernardo do Campo, 2010, p. 19-31.

Mc CLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 1995.

MINA, Sandra Regina Nóia. **As representações do índio em histórias em quadrinhos e no estatuto do indio.** Disponível em: http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S9/sandramina.pdf . Acesso em: 22 jul. 2014.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. Gibis: exploração didática da história em quadrinhos na sala de aula. **Revista do professor**, Porto Alegre, ano 21, n. 84, p. 22-28, out.-dez. 2005.

QUARTIN, Ricardo. Turma da Tribo - HQ nacional com jeito europeu. **Chamando Superamigos**. Disponível em: http://www.chamandosuperamigos.com.br/2014/01/turma-da-tribo-hq-nacional-com-jeito.html. Acesso em: 02 ago. 2014.

RAMA, Angela et all. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007.

SANTOS Neto, Elydio dos santos; SILVA, Marta Regina Paulo da. **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. São Paulo: Criativo, 2013.

SERPA, Dagmar & ALENCAR, Marcelo. As Boas Lições que aparecem nos gibis: amadas pelas crianças, as histórias em quadrinhos podem tornar suas aulas melhores e mais divertidas. **Nova Escola**, ano 13, n.111, p. 10-19, abr. 1998.

SILVA, Cesar. Turma da Tribo. **Mensagens do Hiperspaço**. Disponível em: http://mensagensdohiperespaco.blogspot.com.br/2014/01/turma-da-tribo.html. Acesso em: 03 ago. 2014.

SILVA, Giovani José da. Todo dia é dia de índio. **Revista de história**. Disponível em: http://www.revistadehistoria.com.br/secao/educacao/todo-dia-e-dia-de-indio. Acesso em: 07 ago. 2014.

SILVA, Maria Regina paulo da; NETO, Elydio dos Santos. Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafio às práticas educativas na perspectiva da cultura visual. **Educação & Linguagem**, n. 22, São Bernardo do Campo, 2010, p. 192-203.

SIMM, Verônica; BONIN, Iara Tatiana. **Imagens da vida indígena**: Uma análise de ilustrações em livros de literatura infantil contemporânea. Disponível em: http://www.historialivre.com/revistahistoriador/quatro/veronicas.pdf. Acesso em: 01 ago. 2014.