

Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafios às práticas educativas na perspectiva da cultura visual*

Marta Regina Paulo da Silva**

Elydio dos Santos Neto***

Resumo

Este trabalho inicia-se apontando que seu objetivo é problematizar como o corpo e suas marcas de gênero são representados nos quadrinhos infantis contribuindo para o estabelecimento e/ou fortalecimento das relações de poder. As histórias em quadrinhos escolhidas para esta análise são as da *Turma da Mônica* e da *Turma do Xaxado*, ambas brasileiras, sendo a primeira bastante difundida pelos diferentes meios de comunicação. Faz uma análise dos quadrinhos escolhidos e depois apresenta a compreensão que os autores têm da cultura visual e de suas relações com o processo educativo. Em seguida, aponta desafios que se apresentam aos educadores que pretendam trabalhar com as histórias em quadrinhos na perspectiva da cultura visual. Conclui defendendo que as histórias em quadrinhos são artefatos culturais que precisam ser problematizados, especialmente por professores/as e demais educadores/as, no intuito de desvelar os discursos ideológicos que marcam suas narrativas,

* Este texto, aqui modificado, foi apresentado no Fazendo Gênero 9 em 2010, com o título “As crianças em... É de menino ou de menina? As relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis”.

** Doutoranda em Educação pela Unicamp. Mestre em Educação pela Universidade Metodista de São Paulo (Umesp). Professora e coordenadora de estágio do curso de Pedagogia da Umesp. Pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisa Paulo Freire (GEPF-Umesp) e do GEPEDISC (Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Diferenciação Sócio-cultural) da FE/Unicamp.

E-mail: marta.paulo@metodista.br; martarps@uol.com.br.

*** Docente pesquisador do Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo. Pesquisador do Grupo de Estudos e Pesquisa Paulo Freire (GEPF-Umesp). E-mails: elydio@gmail.com.

de modo a compreendê-los para além de puro passatempo e entretenimento, mas como um veículo poderoso de socialização de valores, ideias, crenças, costumes.

Palavras-chave: Corpo; Gênero; Histórias em quadrinhos; Cultura visual; Turma da Mônica; Turma do Xaxado.

Gender relations in comic books for children: challenges to the educational practices in the visual culture perspective

Abstract

This paper begins by pointing out that its objective is to show that the body and its gender features are represented in the children's comic books, thus contributing to the establishment and/or the strengthening of power relations. The comics chosen for such analysis are Monica's Gang and Xaxado's Gang, both of them Brazilian. The first is widely broadcast by the different media. The paper analyses the chosen comics and then presents the author's understanding of the visual culture and its relation with the educational process. It then points out the challenges for those educators who intend to use comic books in the perspective of visual culture. It concludes by defending that comic books are cultural artifacts that must be discussed, specially by teachers and educators, in order to unveil the ideological discourses that mark their narratives and understand them beyond hobby and entertainment, but as a powerful vehicle for the socialization of values, ideas, beliefs, and habits.

Keywords: Body; Gender; Comic books; Visual culture; Monica's Gang; Xaxado's Gang.

Relaciones de género en los cómics para niños: los desafíos de las prácticas educativas desde la perspectiva de la cultura visual

Resumen

Este trabajo comienza señalando que su intención es discutir cómo el cuerpo y sus marcas de género están representados en los cómics para niños contribuyendo a la creación y/o el

fortalecimiento de las relaciones de poder. El cómic elegido para este análisis son los de *Turma da Mônica* y la *Turma do Xaxado*, ambas brasileñas, siendo la primera bastante diseminada por los diversos medios de comunicación. Hace un análisis de los cómics elegidos y entonces muestra el entendimiento que tienen los autores de la cultura visual y sus relaciones con el proceso educativo. Después señala a los desafíos que enfrentan los educadores que quieren trabajar con los cómics desde la perspectiva de la cultura visual. Concluye argumentando que los cómics son artefactos culturales que deben ser debatidos, sobre todo por los maestros y otros educadores a fin de revelar los discursos ideológicos que marcan sus relatos, de manera a entenderlos más allá de puro ocio y entretenimiento, sino como un poderoso vehículo para la socialización de valores, ideas, creencias y costumbres.

Palabras clave: Cuerpo; Género; Comics; Cultura Visual; Turma da Mônica; Turma del Xaxado.

Vivemos um momento na história da humanidade, onde a mídia vem se consolidando cada vez mais como forte instituição de socialização que interfere diretamente nos modos de viver de crianças, jovens e adultos, veiculando valores, crenças, costumes de uma determinada sociedade. Para Melo e Tosta (2008, p. 30) a mídia está relacionada a indústria dos bens simbólicos, pois “corresponde a um sistema complexo de produção, circulação e consumo de bens culturais. Seu foco está orientado a fabricar artefatos que se materializam em palavras, sons, imagens, seja no plano real, seja no plano imaginário”.

Neste sentido, a mídia pertence à esfera pública. Porém, esta relação com a esfera pública é bem mais complexa, de modo especial no Brasil, uma vez que é gerida basicamente por empresas privadas. Assim, embora destinada a maioria da população ela termina por constituir-se em um sistema da “elite”, sendo controlada por forças político-econômicas que transmitem e reafirmam valores da classe dominante do país (Melo e Tosta, 2008).

Desta forma, os produtos da indústria midiática não são neutros, mas sim resultados de uma produção complexa que in-

corpora representações, desejos, expectativas, angústias, valores, costumes... de uma dada sociedade em um determinado contexto histórico. Contudo, como afirma Setton (2004, p. 84), por serem estes “expressões parciais de realidades, as mensagens da cultura da mídia são por excelência ambíguas. Ao mesmo tempo que promovem os interesses das classes dominantes (...) suas mercadorias participam das lutas sociais difundindo posições conflitantes”.

Neste campo de ambiguidades é que se inserem as histórias em quadrinhos (HQ), que precisam ser compreendidas não apenas como produto de entretenimento, mas como um artefato cultural que se situa, utilizando-me da análise de Giroux (1995, p. 60) sobre a Disney, “na intersecção entre entretenimento, defesa de certas idéias políticas e sociais, prazer e consumo”.

Neste artigo queremos considerar as questões de gênero que se colocam nas histórias em quadrinhos infantis com um enfoque especial nos desafios que aí surgem às professoras e professores desde a perspectiva da cultura visual.

Histórias em quadrinhos, corpo e relações de gênero

Compreendendo as HQ como produto da cultura midiática, portanto, como agente de socialização que veicula informações sobre os mais variados temas: sexo, religião, família, política, infância, educação, etc; objetivamos com este trabalho problematizar como o corpo, e suas marcas de gênero, são representados nos quadrinhos infantis contribuindo para o estabelecimento e/ou fortalecimento das relações de poder através das mesmas. As HQ escolhidas para esta análise são as da *Turma da Mônica* e da *Turma do Xaxado*, ambas brasileiras, sendo a primeira bastante difundida através dos diferentes meios de comunicação.

Antes, porém, faz-se necessário explicitar que a própria compreensão do que sejam as HQ é polêmica, sendo difícil encontrar uma única definição para a mesma. Neste trabalho assumimos a definição proposta por Eisner (1999) que vê a história em quadrinhos como arte sequencial, ou seja, a arte de narrar através de imagens dispostas em uma sequência. Arte esta constituída por dois signos gráficos: a imagem e a escrita.

Uma arte de raízes populares que, graças a sua linguagem específica caracterizada também pelos balões, onomatopéias, requadros e os vários planos utilizados pelos/as desenhistas, tornou possível certa dinamicidade à leitura, conquistando grande público entre crianças, jovens e adultos. Soma-se a isso a facilidade de acesso graças a sua reprodução e disseminação, cumprindo assim com aquela função social, explicitada por Benjamin (1994), de aproximar o indivíduo da obra.

As HQ da Turma da Mônica e da Turma do Xaxado

Em 1963 nasce a Mônica, criada pelo artista e empresário Maurício de Sousa, que passa a compor as HQ por ele criadas: Cebolinha, Franjinha, Chico Bento, entres outros. Esta era então, a primeira personagem feminina deste autor, que teve como inspiração sua própria filha Mônica. A personagem Mônica chega às tirinhas do jornal demonstrando sua força física e se impondo na vida cotidiana dos meninos das histórias.



Tira da Mônica publicada em 1963. Fonte: *Mônica 30 anos*. São Paulo: Ed. Globo, 1993. p. 36.

Poderíamos dizer, nos apropriando de um dos estereótipos criados por nossa sociedade quanto ao que é ser homem e mulher, que Mônica chega de forma agressiva, impondo seu poder pela força, atitude esta esperada dos meninos e não das meninas. Como veremos nas tirinhas abaixo, seria a Mônica uma personagem que marcaria a presença das meninas no cenário cultural numa posição de liderança da Turma, contrapondo concepções naturalizadas que diferenciam homens e mulheres apenas por suas diferenças biológicas?

Nas duas tirinhas ao lado, observamos o pedido da Turma para que ela se comporte como uma menina, que seja mais “feminina”. Como se a feminilidade fosse uma “força natural que precisa apenas de ser controlada e disciplinada” (Louro, 2000, p. 54). Contudo, Mônica não aceita o discurso normativo que define as mulheres como sexo frágil, portanto, inferiores aos homens.

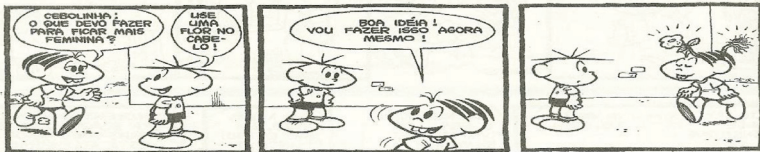


Fonte: *Mônica 30 anos*. São Paulo: Ed. Globo, 1993. p. 37.



Fonte: *Mônica 30 anos*. São Paulo: Ed. Globo, 1993. p. 39.

No entanto, em tirinhas posteriores, a própria Mônica passa a preocupar-se com sua aparência, em tornar-se mais “feminina”:



Fonte: *Mônica 30 anos*. São Paulo: Ed. Globo, 1993. p. 46.

Assim, seu visual, de modo especial seu corpo, foi se modificando através dos anos, mas sem mudar algumas de suas características principais: “baixinha”, “brabinha” e “dentuça”. Seus traços foram ficando mais arredondados, seu semblante menos “fechado” e mais sorridente. Segundo Santana (2009, p. 82), o objetivo de tais mudanças “era tornar as histórias mais atrativas, visando manter a sua aceitação tanto no mercado nacional como internacional”, ou seja, era preciso “desenhar” padrões corporais que veiculados por suas histórias possibilitasse “adequá-los e massificá-los de acordo com as ‘tendências

de mercado” (Soares e Silva, 2003, p. 128). Vale destacar aqui o caráter universal da Turma da Mônica, sendo ela publicada em diversos países.



Fonte: *Mônica 30 anos*. São Paulo: Ed. Globo, 1993. p. 5.

Remetendo-nos a Scott (1990) segundo a qual um dos elementos constitutivos das relações sociais de gênero são os símbolos culturalmente disponíveis que evocam representações simbólicas, podemos compreender que o novo visual da Mônica procura legitimar a concepção moderna de criança como imagem da inocência, pureza, alegria, espontaneidade. Imagem consagrada pelos discursos científicos que terminaram por sacralizar as imagens das crianças e da infância.

Como afirma Louro (2000, p. 104), “o lócus de construção das identidades é o corpo”, sendo assim, é preciso desde a infância vigiar e normalizar os corpos das crianças na tentativa de capturá-las nas formas dominantes que definem o que é ser homem ou mulher em nossa sociedade, e como cada um/uma deve comportar-se.

Em sua tese de doutorado, Cunha (2005, p. 131) observa nas instituições de Educação Infantil, que a “necessidade de colocar as imagens da Turma da Mônica é uma necessidade das professoras em promover uma ambientação onde as crianças possam conviver com representações de uma boa infância. Não são as escolhas das crianças, mas as dos adultos que prevalecem”.

No trabalho com a formação continuada de professores/as, também pudemos observar tal imposição ao acompanhar projetos didáticos com HQ desenvolvidos com as turmas de 5 e 6 anos. Em todos eles os personagens escolhidos, pelas professoras, eram os da “Turma da Mônica”, sendo a justificativa para

esta escolha o fato destas histórias serem feitas para as crianças e representarem a realidade das crianças brasileiras.

Ainda sobre a disposição dos corpos, analisando as HQ da Mônica, verificamos que estas representam a realidade de algumas crianças de classe média/alta, urbana, branca, que possui um lar e centro das atenções familiares. Não encontramos em tais histórias, via de regra, menção às desigualdades sociais as quais a maioria das crianças brasileiras estão submetidas, assim como não são questionados os diferentes papéis sociais assumidos por seus/suas personagens.

Se a personagem Mônica destoa do discurso normativo de que as meninas são frágeis e com isto subverte a ordem sócio-cultural que tem delegado aos homens a imagem de força e liderança, por outro lado demarca que tal liderança se dá por uma menina autoritária, antidemocrática, cuja liderança só é possível pela força física, pela coerção.

A menina Mônica desde 1963 até hoje se impõe no grupo de crianças de sua Turma, através de suas “coelhadas”, símbolo do seu poder, camuflando ainda o preconceito e a discriminação que os meninos possuem em relação a ela (Santana, 2005), por ser baixa, gorda e possuir denteição proeminente, características que não condizem com os padrões de beleza presentes em nossa sociedade. Em algumas histórias se fará presente a preocupação de Mônica com seu peso e sua aparência.



Fonte: Mônica, n. 24. São Paulo: Panini, 2008.

Na tirinha abaixo, para ir a um encontro com um menino que ela não conhecia, Mônica se transforma, usa sapatos com salto para parecer mais alta, cinto que aperta sua barriga e máscara para esconder seu rosto, mais especificamente seus dentes.



Fonte: *Mônica*, n. 183. São Paulo: Ed.Abril, 1985

Contraditoriamente à imagem da menina forte e que não se deixa dominar pelos meninos, vamos observá-la em várias histórias assumindo comportamentos ditos “de menina”: brincando de casinha, esperando que um menino a defenda, querendo aprender as tarefas domésticas etc. Com relação às outras personagens das histórias, todas se enquadram nos estereótipos do que é ser homem ou mulher em nossa sociedade. As imagens a seguir ilustram a nossa afirmação:



Fonte: *Mônica*, n. 193. São Paulo: Ed.Abril, 1986.



Fonte: Mônica, n. 184. São Paulo: Ed.Abril, 1985.



Fonte: Mônica, n. 23. São Paulo: Panini, 2008.



Fonte: Almanaque. Historinhas de duas páginas. n.1. São Paulo: Panini, 2007.

Mas a Mônica não se impôs apenas nas histórias; com sua força e da indústria de comunicação de massa, se impôs também no cotidiano das crianças brasileiras e, posteriormente, na de vários países. Hoje, Mônica e sua turma estão presentes não só nos quadrinhos, mas também na TV, cinema, parques, nos brinquedos, vestimentas, produtos de higiene, alimentação, construção... e em várias campanhas educativas.

A partir de 2008, em função do desinteresse das crianças na faixa etária a partir de 11 anos pelas histórias tradicionais da Turma da Mônica, ela também se tornou jovem (cf. Turma da Mônica Jovem).



Mônica Jovem

Fonte: Revista Sax. São Paulo: Sax, 2008.



Mônica aos 40 anos

Fonte: Revista Folha. Jornal Folha de São Paulo, 26.06.09.

Na Turma da Mônica Jovem, seu criador, Maurício de Sousa, redefiniu os padrões de imagem corporal veiculados por suas personagens. Nessa releitura Mônica aparece como uma adolescente com formas “perfeitas”, segundo os padrões de beleza de nossa sociedade, embora mantenha os dentes proeminentes. O objetivo parece claro: conseguir a adesão de leitores e leitoras jovens, encaminhando-os/as também para uma ampla rede de produtos a serem consumidos. Maurício de Sousa já ensaia outros voos de sua personagem principal uma vez que ela foi representada como ficaria aos 40 anos, com um

corpo “malhado”, possivelmente na academia, como podemos ver pela sua vestimenta.

A Turma do Xaxado, criação do desenhista Antônio Cedraz, teve suas tiras publicadas pelo jornal A Tarde (Bahia) desde 1998. Atualmente está também sendo publicada em revistas vendidas em bancas, pela editora HQM. Suas narrativas abordam, com humor e sem subestimar a capacidade das crianças, temas polêmicos da realidade brasileira como, por exemplo, a exploração de homens e mulheres do campo, a pobreza, a corrupção dos políticos, a questão da seca, dentre outros. Suas histórias são ainda pouco conhecidas pelo público em geral brasileiro, mas já despontam no cenário brasileiro dos quadrinhos infantis. Vejamos algumas tiras e, de modo especial, observar como as questões relativas ao corpo e gênero nelas aparecem.



Fonte: Xaxado, ano 1. Salvador: Ed. e Estúdio Cedraz, 2003.

Esta tirinha com Xaxado, personagem central da Turma e neto de cangaceiro, e o Saci, personagem do nosso folclore brasileiro, nos remete a pensar sobre os critérios que definem os padrões de “normalidade”, e, conseqüentemente, aos significados atribuídos em nossa cultura a aparência física. Padrões que foram sendo construídos, sobretudo, a partir dos discursos médicos e sendo naturalizados através de vários dispositivos de poder, entre eles a própria mídia, por vezes negando as diferenças e legitimando discursos preconceituosos e excludentes.



Fonte: Xaxado, ano 3. Salvador: Ed. e Estúdio Cedraz, 2008.

Corpos invisíveis a muitos adultos, corpos sofridos, também se fazem presentes em suas histórias. “Os corpos da maioria dos brasileiros são feridas *abertas* que se mostram cotidianamente nas ruas, nos locais de trabalho desumanos: campo, indústrias, fábricas, ‘casas de famílias’” (Soares e Silva, 2003, p. 128). Corpos que precisam ser apresentados em sua diversidade, contradições e ambiguidades.



Fonte: Turma do Xaxado, v. 3. Salvador: Ed. e Estúdio Cedraz, 2003.

Do ponto de vista da relação entre os meninos e as meninas, embora Xaxado seja o personagem central da Turma, não há uma relação de subordinação entre eles/elas. Em várias tirinhas é possível observá-los/as em diferentes situações coletivas: em roda contando “causos”, pegando água, lendo histórias...



Fonte: A Turma do Xaxado, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

Quantos aos papéis desempenhados pelas mulheres aparecem de forma diversificada, demonstrando mudanças nas relações sociais. Seja como vemos na tirinha da briga de galos, apesar de ainda apresentar estereótipos como o de que as mulheres brigam puxando o cabelo e quebrando unhas; seja na recusa de Marieta ao “charme” de Artuzinho, filho de fazendeiro, fazendo-o chorar. Choro que não faz parte da cultura machista de nossa sociedade.



Fonte: Xaxado, ano 1. Salvador: Ed. e Estúdio Cedraz, 2003.

Com relação aos papéis de homens e mulheres, veremos ambos na “lida” da roça. No entanto, nos cuidados da casa ainda prevalece a mulher, geralmente as mães das crianças. Porém outras figuras femininas se apresentam nos quadrinhos como repórter, funcionária do correio, professora, benzedeira... demonstrando a diversidade presente em nossa sociedade, com todas as suas contradições.

Histórias em Quadrinhos, Cultura Visual e Educação

O ser humano é um ser que nasce com a possibilidade da visão como fruto de um processo fisiológico no qual a luz impressiona os olhos. No entanto, isso não é a mesma coisa que visualidade. A visão é fisiológica, a visualidade é cultural. Os recursos fisiológicos de visão de um/a brasileiro/a e de um/a chinês/a são semelhantes, mas as visualidades, os modos como eles/elas veem o mundo, são diferentes porque estas passam pelas experiências culturais de ambos, que obviamente são diferentes.

Pela visão o ser humano tem a capacidade de ver o mundo. Pela visualidade ele lê e interpreta este mundo de imagens. É, ao mesmo tempo, consumidor e produtor de imagens, desde os registros visuais nas cavernas ancestrais até as imagens das obras artísticas contemporâneas – pintura, desenho, cinema, fotografia, gravura, etc. –, das peças de propaganda ou das imagens virtuais. Esta produção cultural, de natureza imagética, pode ser aprendida, avaliada, repensada, refeita, reinventada.

Neste sentido é possível falar em analfabetismo visual (Hernández, 2007), pois muitos seres humanos, embora tenham a visão, por algum motivo não puderam desenvolver a capacidade de ler, com a razão simbólica e com a razão sensível, numa perspectiva crítica, criadora, e de maneira satisfatória às suas necessidades, as imagens que, cada vez com maior profusão, nossas culturas vêm produzindo. Ou seja, eles estão limitados na perspectiva da visualidade e isso pode gerar problemas no que diz respeito à capacidade de intervenção desses sujeitos no mundo que está sendo construído. Por isso é tão importante uma educação na e para a cultura visual.

Entendemos que desenvolver uma cultura visual significa possibilitar às crianças, jovens e adultos compreenderem-se como seres imagéticos, isto é, como consumidores críticos e produtores criativos de imagens, seja na perspectiva do autoconhecimento ou na perspectiva da comunicação numa sociedade cada vez mais complexa e, neste momento histórico, globalizada segundo uma orientação neoliberal. Quando falamos em educar criticamente para o consumo e produção de imagens não estamos falando apenas em histórias em quadrinhos, mas em todas as possibilidades culturais de visualidade.

Contudo, consideramos aqui as histórias em quadrinhos de modo especial, seja por seu grande potencial comunicativo seja porque é um dos artefatos culturais mais facilmente disponíveis, embora esteja havendo certa elitização de segmentos de seu mercado específico: vide os altos preços dos álbuns vendidos em livrarias, por exemplo. Altos se considerarmos o poder aquisitivo da grande maioria da população brasileira especificamente.

Assim, trabalhar na educação com histórias em quadrinhos pode ser um bom caminho para fazer um tipo de trabalho formativo em cultura visual. Pensamos que, práticas pedagógicas que tenham como objetivo a leitura e produção crítica das imagens – não necessariamente realizadas, se pensarmos nas escolas, pelos/as professores/as de artes, mas por todo e qualquer educador/a que se disponha a tanto – podem levar ao processo educativo na/para cultura visual.

No caso das HQ é possível trabalharmos no sentido de:

- Resgatar as experiências que crianças, jovens e adultos têm com os quadrinhos;
- Identificar o que eles/as já conhecem sobre a linguagem dos quadrinhos;
- Apresentar a história básica das histórias em quadrinhos;
- Evidenciar, de acordo com as possibilidades das diferentes faixas etárias, que os quadrinhos foram vítimas de grandes preconceitos que, ao menos em parte, ainda existem;
- Possibilitar a experiência de que os quadrinhos valem por si, isto é, aprender ou reaprender a fruir os quadrinhos como leituras de mundo;

- Propiciar a comunicação de ideias e de visões de mundo por meio dos quadrinhos;
- Instigar a construção de conteúdos escolares com a ajuda das histórias em quadrinhos;
- Favorecer a criação de HQ pelas crianças, jovens e adultos.
- Quanto às estratégias de trabalho pedagógico, usando as histórias em quadrinhos, são várias as possibilidades, dependendo dos objetivos definidos em função das necessidades da realidade contextual e também da faixa etária com a qual se está trabalhando:
- Elas podem ser utilizadas para que os/as educandos/as elaborem a síntese pessoal sobre um assunto estudado, em qualquer disciplina, mediante uma narrativa de quadrinhos. Lembrar que, neste caso, uma síntese pessoal exige: clareza de uma ideia que foi construída e a capacidade de comunicá-la;
- Pode-se pedir que os/as estudantes criem histórias em quadrinhos que favoreçam o uso de imagens que representem as principais ideologias políticas que disputam espaços na nossa sociedade;
- Produções interessantes costumam vir à tona quando se pede que os/as educandos/as criem histórias que reflitam sobre o que significa ser homem e ser mulher na sociedade de hoje;
- Podem ser utilizadas também na produção de fanzines¹ que tenham objetivos específicos: lutar por uma ideia, facilitar a comunicação entre apaixonados/as por um mesmo assunto, dialogar sobre ideias diferentes que estejam procurando construir consenso sobre algo como, por exemplo, a participação dos/as estudantes na gestão da escola, uma rádio escolar etc.;

¹ A palavra *fanzine* se origina da fusão de duas palavras inglesas (*fan* + *magazine*) numa mistura criativa resultando no neologismo original que se espalhou pelo mundo. Os fanzines são revistas que publicam matérias e artigos teóricos acerca de assuntos variados: música, ficção-científica, cinema, anarquia e história em quadrinhos.

- Histórias de vida e trajetórias formativas podem ser narradas, estudadas e refletidas mediante a linguagem dos quadrinhos;
- Releituras de narrativas míticas podem ser atualizadas e recontadas pelas crianças, jovens e adultos mediante a criação de histórias em quadrinhos;
- Pequenos contos podem ser criados e narrados em quadrinhos e depois estudados do ponto de vista da narrativa, da gramática, da criação textual, da invenção do clima psicológico criado etc.;
- É possível ainda desenvolver trabalhos com as crianças, jovens e adultos em que eles/as simplesmente aprendam a apreciar a narrativa quadrinhística pelo valor que ela tem em si mesma e que, assim aprendendo, possam também narrar suas próprias criações nesta forma de arte sequencial.

Perceba-se que em todos os exemplos que citamos sempre há uma possibilidade de dialogar a razão simbólica e a razão sensível, assim como há sempre o espaço para refletir sobre as imagens que estão sendo criadas e as imagens que são dominantes dentro da sociedade na qual vivem. Quando um/a professor/a trabalha assim está ajudando crianças, jovens e adultos a desenvolverem uma cultura visual e, conseqüentemente, uma maior capacidade de constituírem-se como autoras/es críticas/os de sua história, não só do ponto de vista individual, mas também da perspectiva da história coletiva de nosso tempo.

Desafios em torno de gênero, educação e cultura visual em histórias em quadrinhos infantis

Sardelich (2006, p. 468-469), afirma o seguinte no que diz respeito ao trabalho com cultura visual no interior dos espaços educativos:

Por se tratar de uma abordagem multirreferencial e transdisciplinar, um trabalho de compreensão crítica da cultura visual nos mais variados ambientes de aprendizagem pode ser desenvolvido

por qualquer educador/a que deseje e se disponha a problematizar as representações sociais de menina, menino, mulher, homem, família, criança, adolescente, adulto, velho, pobre, rico, preto, branco, professor/a, estudante, escola, entre tantas outras possíveis, nas imagens dos livros didáticos, dos cadernos, das revistas, dos outdoors, dos videogames, da televisão, dos cartões postais, dos brinquedos, das obras de arte etc.

O foco de um trabalho de compreensão crítica da cultura visual não está no que pensamos dessas representações, mas sim no que, a partir delas, possamos pensar sobre nós mesmos. O que falam de mim as representações de mulher, trabalhadora, professora, esposa, consumidora? O que não falam de mim? O que falam e não falam das pessoas iguais a mim e diferentes de mim? O que posso pensar de mim a partir dessas diferentes representações? Por que determinadas representações são sempre recorrentes? Que interesses são satisfeitos com essas representações?

A última parte do excerto de Sardelich parece-nos muito instigante quando pensamos concretamente nas histórias em quadrinhos infantis, pois, assumindo a pergunta proposta pela autora podemos pensar: O que falam de mim as representações de mulher, trabalhadora, professora, esposa e consumidora, presentes nas histórias em quadrinhos, por exemplo, da Turma da Mônica e da Turma do Xaxado?

A pergunta é complexa como é complexo o processo de perceber como estas pequenas leituras vão tecendo o modo pelo qual vamos nos constituindo a nós mesmos/as como seres humanos. Esta complexidade precisa ser considerada nas condições concretas de trabalho com cada faixa etária, pois trabalhar tais realidades no ensino superior exige um tipo de cuidado pedagógico diferente daquele exigido na educação infantil.

Porém, independentemente do segmento com o qual se desenvolverá o trabalho pedagógico, há alguns desafios que se colocam aos professores e professoras em suas práticas pedagógicas. O primeiro deles é a necessidade de que os/as docentes reconheçam na própria formação, e de maneira crítica, como os

diferentes determinantes das relações de gênero estão presentes a partir da visualidade das histórias em quadrinhos infantis e como influenciaram seu modo de ser e sua visão de mundo. Essa tomada de consciência exigirá um retorno analítico e reflexivo à leitura das histórias em quadrinhos: aquelas que foram lidas no passado e as que são lidas hoje.

Essa retomada e familiaridade com a discussão das relações de gênero na própria formação favorecerá a criação, por parte dos/as professores/as, de estratégias de leitura, fruição e reflexão crítica das histórias em quadrinhos. Tais estratégias deverão facilitar a construção de respostas, ainda que de forma embrionária e dentro de um longo processo, às perguntas que Sardelich nos inspira:

- O que falam de mim as representações de mulher, trabalhadora, professora, esposa, consumidora presentes nas histórias em quadrinhos infantis?
- O que não falam de mim?
- O que falam e não falam das pessoas iguais a mim e diferentes de mim?
- O que posso pensar de mim a partir dessas diferentes representações?
- Por que determinadas representações são sempre recorrentes?
- Que interesses são satisfeitos com essas representações?

Como se vê, são várias as possibilidades para o trabalho pedagógico envolvendo a cultura visual em geral e as histórias em quadrinhos em especial. Este meio de comunicação precisa ser considerado com mais atenção e cuidado criativo pelos educadores e educadoras. Para tanto, a cultura escolar necessita abrir-se e preparar-se, do ponto de vista das políticas educativas e também da formação docente, para responder, de forma adequada, aos muitos desafios que se colocam quando nos assumimos desde nossas visualidades.

Considerações finais

Sem a pretensão aqui de encerrar este trabalho, pois a cada retorno as histórias, às suas narrativas visuais e verbais, outras tantas questões se apresentam, é possível tecer algumas considerações mesmo que provisórias. Através da breve análise das HQ da Turma da Mônica e da Turma do Xaxado, observamos que a questão central sobre a qual temos que investigar diz respeito aos conteúdos por elas vinculados e, conseqüentemente, o uso que delas se faz.

A partir das HQ da Turma da Mônica verificamos como estas retratam personagens e temas que desconsideram as particularidades locais e regionais e, com isto, as diferentes infâncias e as produções culturais infantis, imprimindo certo modelo do que é ser menino e menina em nossa sociedade. Desnudando a figura da menina Mônica, aparentemente forte, nos deparamos com uma criança autoritária, que usa da coerção para se fazer líder e que em vários momentos, assim como todas as outras personagens legitimam os discursos dominantes acerca das relações sociais de gênero, através de formas de poder antidemocráticas, marcadas pela suposta superioridade masculina, branca, eurocêntrica.

Já a Turma do Xaxado, quadrinho ambientado no nordeste brasileiro, apresenta, de forma bem humorada, críticas ao sistema capitalista e, dentre elas aquelas relacionadas à disposição dos corpos e das questões de gênero, embora esta última ainda de uma forma muito sutil, sem uma explicitação mais contundente da realidade das mulheres, no caso das mulheres nordestinas, na relação com os homens.

Importante deixar claro que estas análises não têm a pretensão de dizer se tais quadrinhos devem ou não ser apresentados às crianças, até porque eles, e de modo especial a Turma da Mônica, já fazem parte do universo cultural das crianças. Também não é possível negar o prazer que suas leituras provocam. A intenção aqui é de que tais artefatos possam ser problematizados, especialmente por professores/as e demais educadores/as, no intuito de desvelar os discursos ideológicos que marcam suas narrativas, de modo a compreendê-los para além de puro

passatempo e entretenimento, mas como um veículo poderoso de socialização de valores, idéias, crenças, costumes..., pois como afirma Hernández (2000) “o conhecimento da cultura visual está relacionado às interpretações sobre a realidade e sobre como estas afetam a vida dos indivíduos” (p. 130).

Apresentar aqui duas HQ, que como vimos partem de preocupações e interesses distintos, teve ainda como objetivo demonstrar a diversidade de quadrinhos existentes, embora tendo muita clareza do poder mercadológico que faz com que a Turma da Mônica apareça não apenas nos gibis, mas também nos brinquedos, produtos de higiene, alimentação, vestimentas, etc. A Turma do Xaxado, e outros quadrinhos independentes, parece-nos, começam a tomar um rumo semelhante e nos cabe perguntar: a médio e longo prazo eles também reproduzirão os padrões dominantes no mercado capitalista? Nosso desejo é que possam ter incentivos das políticas públicas e desta forma não precisem reafirmar ou instigar o consumismo entre nossas crianças.

Finalizando, concordamos com Giroux (1995) de que as instituições educacionais devam não apenas reconhecer a importância dos produtos culturais que as crianças trazem para dentro destes espaços, no caso deste estudo as HQ, mas que trabalhem com elas na perspectiva de que as crianças possam, além de analisar as representações da cultura popular, também produzi-las.

Será junto a e com as crianças que nós adultos vamos poder compreender como elas se apropriam, interpretam e recriam os conteúdos destas histórias constituindo assim suas próprias culturas. O desejo aqui é que tais espaços se constituam em espaços da experiência (Agamben, 2005), onde cada um/uma possa encontrar-se com o outro e consigo mesmo/a.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1)

CUNHA, Susana R. V. da. **Educação e cultura visual**: uma trama entre imagens e infância. 2005. 254 p. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomas Tadeu da; MOREIRA, Antonio Flávio (orgs.). **Territórios contestados**: os currículos e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Catadores de Cultura Visual** - Proposta para uma nova narrativa educacional. Poa: Editora Mediação, 2007.

LOURO, Guacira L. **Currículo, gênero e sexualidade**. Porto: Ed. Porto, 2000. (Coleção Currículo, políticas e práticas)

MELO, José Marques; TOSTA, Sandra P. **Mídia & educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. (Coleção Temas & Educação)

SANTANA, Erivelton N. de. **Ideologia e poder nas histórias em quadrinhos**: aspectos do micro-universo feminino na turma da Mônica. 2005. 144 p. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SANDERLICH, Maria Emilia. **Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa**. Cadernos de Pesquisa, v. 36, n. 128, maio/ago. 2006, p. 451-472.

SCOTT, Joan W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, vol. 16, n.2, jul./dez de 1990. p. 05-22.

SETTON, Maria da Graça J. (org.). **A cultura da mídia na escola**: ensaios sobre cinema e educação. São Paulo: Annablume: USP, 2004.

SOARES, Carmen L.; SILVA, Ana M. Corpos de um Brasil multicultural: diálogos entre arte e ciência. **Iberoamericana**. América Latina – Espanha – Portugal. Berlin, Ano III, n. 10, jun/2003. p. 127-142