

Histórias em Quadrinhos e materiais orais como projeto didático de ensino

Alberto Ricardo Pessoa (UFPB/PB)

Giovanni Lucena Costa (UFPE/PE)

Resumo: O projeto didático de ensino propõe a reconfiguração de materiais orais pelas histórias em quadrinhos de super-heróis como estratégias de ensino e aprendizagem em caráter transversal, tendo como estudo de caso o personagem mítico e oriundo da oralidade nórdica Thor. O personagem foi reconfigurado em super-herói por Stan Lee, reafirmado como tal pela sociedade transmidiática de maneira que hoje o super-herói é mais lembrado e assimilado pela cultura ocidental que o Thor oriundo da oralidade e do folclore nórdicos. A reconfiguração de textos orais pela mídia ocorre de forma sistemática e seus consumidores criam em seu imaginário representações culturais equivocadas, tanto em aspectos antropológicos, sociais e epistemológicos. O professor enquanto mediador educacional pode estabelecer diálogos a partir de uma mídia que em primeira análise é o aluno que apresenta ao docente e provocá-los com um debate acerca do que é representado na mídia de consumo e o que a história, sociologia e as artes apresentam. O percurso do artigo consiste em apresentar o processo de reconfiguração midiática de Thor, dissertar acerca da importância da prática de atividades criativas com histórias em quadrinhos e apresentar

Alberto Ricardo Pessoa. Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, Professor do Programa de Pós-Graduação Associado em Artes Visuais UFPB/UFPE e do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Giovanni Lucena Costa. Mestrando em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

como estratégia complementar de leitura de imagens, dialogando com o imaginário do aluno.

Palavras-chave: Reconfiguração de materiais orais. Histórias em quadinhos. Cultura de Massa. Thor.

Comics and oral researches as a teaching project

Abstract: The didactic teaching project proposes the reconfiguration of oral materials by super hero comics as teaching and learning strategies in a transversal character, having as a case study the mythical character from the nordic orality Thor. The character was reconfigured in super hero by Stan Lee, reaffirmed as such by the transmedia society in such a way that today the super hero is more remembered and assimilated by the western culture than the Thor coming from the nordic orality and folklore. The reconfiguration of oral texts by the media takes place systematically and its consumers create mistaken cultural representations in their imagery, both in anthropological, social and epistemological aspects. The teacher as an educational mediator can establish dialogues from a medium that in the first analysis is the student who presents to the teacher and provoke them with a debate about what is represented in the consumer media and what history, sociology and the arts feature. The course of the article consists of presenting Thor's media reconfiguration process, talking about the importance of practicing creative activities with comic books and presenting as a complementary strategy for reading images, dialoguing with the student's imagination.

Keywords: Reconfiguration of oral materials. Comics. Mass Culture. Thor.

Introdução

A história em quadrinhos de super-heróis é um gênero de leitura cujo público alvo é, na sua predominância, crianças e adolescentes. Ao inserirmos as histórias em quadrinhos no âmbito escolar, o perfil receptor não é somente o aluno, mas o docente, uma vez que este material é trazido pelo discente e cabe ao professor considerar o potencial pedagógico da mesma.

Os materiais orais são essenciais em relação à prática de leitura e escrita e a criação de atividades de estudo acerca de elementos verbais e não verbais que são comuns nas histórias em quadrinhos como o balão de texto, onomatopeia, anatomia expressiva e reinterpretação de personagens oriundos da cultura oral oferecem apontamentos de ensino e aprendizagem que estimulam o olhar crítico do aluno acerca da memória, do espaço-tempo de uma determinada cultura e em como a sociedade contemporânea configura e mantém a essência desse conteúdo conhecido inicialmente pela oralidade.

Em um país de dimensões continentais e com ampla desigualdade social, os processos de globalização acarretam em apresentações ou reproduções de conteúdos culturais de sociedades economicamente dominantes e resultam em um processo de reconfiguração social dentre aqueles que se tornam fãs e entre aqueles que são consumidores periféricos, fazendo com que as lendas, folclores e tradições orais se percam sem sequer chegar ao conhecimento de um jovem leitor de um personagem originário dessa cultura oral.

De acordo com Perez e Przybylski

(...) Existem incontáveis manifestações culturais e culturas em movimento, algumas seguem a tradição, o cânone da produção oral e/ou escrita, enquanto outras produções são contraculturais, na medida em que subvertem à ordem ou tentam demonstrar a importância de se olhar além, de ir além, de quebrar essas fronteiras que histórica e socialmente tendem a afastar o centro da periferia (PEREZ e PRZYBYLSKI 2016, p. 101).

Assim, as sociedades destes países se consideram seres integrados à cultura dominante e acabam por rejeitar modos e costumes de sua cultura de origem. Um exemplo é a reconfiguração cultural que os comics ou histórias em quadrinhos norte-americanos realizaram em relação à cultura nórdica, ao lançar em escala global o produto midiático Thor e transformá-lo posteriormente em uma franquia de filmes, jogos e produtos do cotidiano como estampas de camisetas, canecas, capas de cadernos entre outros.

A questão norteadora do artigo é apontar estratégias educacionais complementares a partir das histórias em quadrinhos, com ênfase no material de super-heróis. O intuito é provocar no aluno um discurso crítico no leitor acerca daquilo que o mesmo consome e que pelo contexto da cultura de massa sobrepõe uma identidade cultural.

Ao propormos ao aluno a análise de imagens, seus estereótipos e comparações em relação ao cotidiano, estimulamos no aluno a capacidade de refletir acerca do seu próprio imaginário, suas relações culturais e propor novos conhecimentos.

O objeto de análise: Thor oriundo da oralidade e o representado nas histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos possuem diversos gêneros publicados em livrarias, bancas de jornais ou plataformas digitais. Dentre eles podemos citar o quadrinho poético-filosófico, o mangá, fumetti e comics, este último, objeto de nossa análise devido ao fato de ser o gênero que projeta os super-heróis.

O gênero super-herói foi criado nos Estados Unidos, ao publicar em 1938 na revista *Action Comics* #1 o personagem Superman. A imagem dos comics passa a ser representada por indivíduos com poderes como força sobrenatural, controle sobre elementos naturais como fogo ou gelo, capacidade de voar entre inúmeras habilidades.

Temos um marco inicial com uma nova geração de conteúdo de entretenimento da qual, segundo Eco

(...) um exemplo evidente de mitificação na produção dos mass media e em particular, na indústria das comic strips, as “estórias em quadrinhos”: exemplo evidente e singularmente adequado ao nosso objetivo, porque aqui assistimos à co participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar (ECO, 1987, p. 244).

A memória oral que permeia a concepção do personagem Thor na sociedade viking e no folclore escandinavo tem relação direta com a construção do personagem na mitologia e literatura nórdica. O Thor mitológico possui semelhanças físicas com o povo viking provenien-

te da Escandinávia, que hoje são os suecos, noruegueses, finlandeses, parte dos irlandeses e escoceses.

Conforme ANTUNES (2009, p. 99), “servindo à interação de gêneros textuais, diversidade dialetal e de registro de qualquer uso que a linguagem implica”, a oralidade tem como pesquisa central a variação de discurso, e a importância do seu aprendizado em sala de aula com o auxílio de um material como as histórias em quadrinhos.

Os super-heróis apresentam um conceito completamente diverso de que fora publicado anteriormente e dentro desse contexto temos o nosso objeto de análise que é Thor, um personagem que nos materiais orais é um deus nórdico, mas na sociedade contemporânea é reconfigurado por Stan Lee, Steve Lieber e Jack Kirby em 1962, e apresentado na revista *Journey Into Mystery*#1 para ser um super-herói dentro do universo de super-heróis denominado Marvel.

De acordo com Thomas e Sanderson¹

Introduzido na mesma época em que o Homem-Aranha foi “o Poderoso Thor”, a nova estrela de *Journey Into Mystery* a partir do nº 83 (também em agosto de 1962). Se havia um toque de quase anti-heróismo no Homem-Aranha, o Thor, com lápis de Kirby, era o epitome do tipo de super-herói divino familiar aos leitores do Homem de Aço da DC. Na verdade, ele era uma divindade - o deus nórdico do trovão, que trocou de lugar com o médico mortal Donald Blake para combater o mal, a bengala deste último se transformando no invencível martelo de Thor. Ao contrário do Homem-Aranha, Thor estrelou

1. Introduced around the same time as Spider-Man was “Thor the Mighty”, the new star of *Journey Into Mystery* as of #83 (also August 1962). If there was a touch of almost antiheroism to Spider-Man, the Kirby-penciled Thor was the epitome of the kind of godlike super hero familiar to readers of DC’s *Man of Steel*. In fact, he was a deity - the Norse god of thunder, who traded places with lame mortal physician Donald Blake to battle evil, the latter’s cane turning into Thor’s invincible hammer. Unlike Spider-Man, Thor starred in a comic that wasn’t being canceled.

uma história em quadrinhos que não estava sendo cancelada (THOMAS e SANDERSON, 2007, p. 83).

Assim, um personagem que em um primeiro momento inspirou para o habitante da Escandinávia durante a era Viking (século VIII a XI d.C.) a prática de cultos religiosos e adoração, passa a ser um ícone pop na sociedade ocidental que é inserida no que denominamos cultura de conexão e entretenimento.

Ao levarmos para o campo da educação, o docente pode intermediar as histórias em quadrinhos e materiais orais, por meio do exame de diferenças regionais, expressões e em como o personagem dos quadrinhos e o do folclore nórdico lidam com temas universais.

Stan Lee realiza algumas mudanças significativas da mitologia do deus nórdico com o personagem do comics. A principal delas é humanização do personagem, ao introduzir um alter ego, frágil fisicamente, filantrópico e terreno, que é Donald Blake. O alter ego de Thor possui uma deficiência física na perna e anda com uma bengala. Essa bengala ao ser batida no chão evoca a divindade Thor, que atua como um super-herói e atua como um agente que protege a humanidade.

Thor na oralidade nórdica é o Deus do Trovão, filho do deus de todos os deuses Odin e, Jord, a deusa da terra. O autor Neil Gaiman (2017) descreve Thor como um sujeito franco, amigável e carismático. Ele é alto, possui barba ruiva e um acessório, o cinto Megin-gjord², cujo efeito amplia sua força. Thor também é casado com a deusa guerreira Sif, com a qual deu à luz para Lorrind e Thrud, seus filhos, além de ser padrasto de Uller, filho de Sif do casamento anterior. Neil Gaiman pontua:

2. “sua força é ampliada pelo seu cinturão, Megin-gjord: sempre que o usa, a força de Thor dobra” (GAIMAN, Neil, p. 21, 2017). Megin-gjord é o cinto utilizado por Thor.

A mitologia nórdica nos apresenta os mitos de um lugar gelado, com noites muito, muito longas no inverno e dias intermináveis no verão, mitos de um povo que não confiava plenamente em seus deuses ou nem sequer gostava deles, ainda que os respeitasse e temesse. Ao que tudo indica, os deuses de Asgard se originaram na região da Alemanha depois que se espalharam pela península escandinava e para o território dominado pelos vikings - como as ilhas Órcades e a Escócia, a Irlanda e norte da Inglaterra -, onde os invasores batizaram acampamentos em homenagem a Thor e Odin e deixaram suas marcas nos dias da semana (GAIMAN, 2017, p. 10).

Os elementos conhecidos da oralidade Viking foram absorvidos pelos ocidentais e logo reconfigurados no cotidiano social devido a ausência de instituições como Igrejas e seus atores como padres, pastores entre outros tipos de lideranças religiosas. Diferentemente das religiões predominantes, como as de origem abraâmicas, por exemplo, a oralidade nórdica, bem como seus elementos religiosos tiveram seus conceitos esquecidos ou reconfigurados ao longo do tempo devido o seu caráter efêmero dos materiais orais, disperso em cantos, contos, danças, ritos entre outras formas de comunicação diferente do registro gráfico, como a escrita, por exemplo.

De acordo com Syam, Prakash e Pai³ (2019, p. 162)

A mitologia nórdica havia encontrado seu caminho nas artes, literatura e filmes com bastante frequência no passado, mas foi recebida universalmente com sua adaptação aos filmes, que são baseados nos quadrinhos da Marvel (SYAM, PRAKASH e PAI, 2019, p. 162).

3. Norse mythology had found its ways into arts, literature and movies quite often in the past but it was received universally with its adaptation into Marvel movies which are based on Marvel's comics.

Os deuses nórdicos se tornaram ao longo do tempo personagens complementares da literatura, cinema, quadrinhos, jogos e outras narrativas ocidentais ficcionais. Neste artigo iremos analisar nos comics a reconfiguração que Thor é submetido no contexto das histórias em quadrinhos, da qual Eisner

(...) considera que comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2010, p. 1).

Os materiais orais são escopos não acadêmicos, dotados de diálogos informais, conceitos e opiniões que podem conter tópicos ou assuntos que para nossa cultura são elementos estranhos, controversos e que servem de subsídios para mediação de aprendizado.

Assim como as histórias em quadrinhos, os materiais orais sofrem preconceitos por não terem o rigor acadêmico da literatura, por exemplo. Por muitas gerações fomos omissos em relação a esses materiais que na maioria dos casos são trazidos do cotidiano do aluno e que acabam sendo desperdiçados pelo docente por compreender que aquele conteúdo não cabe num sistema de ensino. Isso é um equívoco que esperamos reduzir a partir de novas pesquisas, tanto no campo das histórias em quadrinhos quanto de materiais orais.

Um exemplo de material oral reconfigurado é o Pererê de Ziraldo, que parte de um folclore brasileiro do qual o Saci é originalmente um demônio e Ziraldo o transforma em um garoto de cachimbo que solta bolinhas de sabão e possui todo um vocabulário de expressões regionais diferente do português legitimado como norma culta. o mesmo

ocorre com suas histórias, uma vez dentro de seu universo Pererê se relaciona com outras lendas da oralidade brasileira que ajudam a resgatar uma memória regional e de pertencimento do leitor.

Thor na cultura pop dos quadrinhos é um ser enviado pelo deus pai Odin para defender Asgard⁴ e Midgard⁵, salvando pessoas. De acordo com Syam, Prakash e Pai⁶ (2019, p. 163), o Mjólnir, tanto na oralidade nórdica quanto na cultura pop

(...) é descrito como a arma mais poderosa em todos os reinos, feita pelos anões de Svartalfheim. Nos filmes, é feita do coração de uma estrela moribunda pelos anões de Nidavellir. Embora tenha sido usado em rituais religiosos e como arma nos mitos, nos filmes e nos quadrinhos ele ajuda Thor a canalizar seu poder, convocar trovões e transportá-lo para onde quiser, só poderia ser exercido por Thor (SYAM, PRAKASH e PAI, 2019, p. 163).

Os Vikings acreditavam que Thor era o mais poderoso deus de todos. Direto, ingênuo, forte, grande, objetivo, são alguns dos adjetivos que ajudaram a construir a persona de Thor na cultura e oralidade nórdica.

Ao transportar a essência estética deste Thor mitológico para as histórias em quadrinhos, é preciso que se desenvolva uma reconfiguração do personagem, porque o autor de histórias em quadrinhos

4. *Asgard, lar dos Aesir. ONde Odin estabeleceu sua morada* (GAIMAN, Neilm, 2017, p. 38). Asgard é o reino dos deuses, mundo separado do lars dos mortais.

5. Segundo Neil Gaiman, Midgard é um dos nove mundos provenientes da mitologia nórdica, além de ser o reino dos humanos: *o mundo de homens e mulheres, o mundo que habitamos* (GAIMAN, Neil, 2017, p. 38).

6. In Norse myths Mjólnir is depicted as the most powerful weapon in all realms, made by the dwarves of Svartalfheim. In the movies, it is made from the heart of a dying star by the dwarves of Nidavellir. While it was used in religion rituals and as a weapon in the myths, in movies and comics it helps Thor to channel his power, summon thunder and transports him to wherever he desires, it could be wielded only by Thor.

está evocando imagens armazenadas na mente do leitor, tanto do escopo da oralidade nórdica quanto do imaginário do super-herói. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem.

Thor é apresentado por Stan Lee como um protagonista, um super-herói, o qual iremos conceituar a partir de Campbell,

(...) uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também não costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica (CAMPBELL, 2009, p. 41).

É importante destacar que Stan Lee, além de reconfigurar Thor para ser um herói a serviço, em primeira análise aos Estados Unidos e à Cultura Ocidental, o inseriu em uma equipe de outros heróis oriundos do que entendemos como mitologia pop norte-americana. Segundo Thomas e Sanderson⁷

(...) em 1963, os Vingadores reuniram cinco dos mais poderosos da Marvel: Thor, Homem de Ferro, Homem-Formiga/Homem Gigante, a Vespa (a amiga do tamanho de impressão voadora do Homem-Formiga) e o Hulk (THOMAS E SANDERSON, 2007, p. 88).

7. Also in 1963, The Avengers brought together five of the Marvel's mightiest: Thor, Iron Man, Ant-Man/Giant-Man, the Wasp (Ant-Man's flying print size lady friend) and the Hulk.

De acordo com Syam, Prakash e Pai⁸ a imagem que a sociedade Viking tinha de Thor é distinta do que Stan Lee, juntamente com o irmão Steve Lieber idealizaram

Eles adoraram várias divindades que foram divididas em dois grupos chamados Aesir e Vanir, sendo os mais populares Odin e Thor. Eles eram deuses temíveis que se envolveram em batalhas sangrentas. (SYAM, PRAKASH E PAI, 2019, p. 162).

As histórias em quadrinhos, especialmente as que são oriundas de franquias como Superman, Batman, Turma da Mônica e o próprio Thor são parte de um conglomerado midiático que pretende atingir seu público alvo por algum dos meios que se apresentam. Ou seja, a criança e adolescentes podem conhecer Thor de Stan Lee pelos quadrinhos, cinema, jogos, por uma estampa de camiseta ou outro produto.

A apresentação massificada do personagem pode soterrar o material oral original dos Vikings e com isso nossa sociedade perde memória cultural. A questão aqui no entanto não é censurar a reconfiguração de Stan Lee e Steve Lieber, com o apuro gráfico e estético de Jack Kirby, uma vez que mesmo com a reconfiguração cultural que há em Thor, os autores mantêm elementos pertinentes da mitologia nórdica como nomes de personagens, contos e lendas que servem de ponto de partida para histórias, além, é claro, da qualidade das histórias que estimulam a leitura e imaginário de seu público, mas buscar um diálogo educacional entre essas obras que se apresen-

8. They worshipped several deities who were divided into two groups called the Aesir and the Vanir, the most popular among them being Odin and Thor. They were fearsome gods who engaged in bloody battles.

tam em sala de aula e mediadas por atores educacionais dentro de uma perspectiva interdisciplinar de ensino, o qual envolva história, geografia, artes, letras, sociologia dentre outras áreas que o assunto possa abranger.

A necessidade de o docente pensar em materiais diferenciados como estratégias complementares na sala de aula é de suma importância na educação contemporânea, uma vez que o questionamento deve ser um norteador para o docente em uma sociedade da informação, com tecnologias, mídias que oferece um volume de conteúdo que faz com que o docente seja um curador e que busque propor soluções educacionais de maior autonomia e que tenha como compromisso a ampliação de repertório dos alunos.

Propostas complementares a partir de materiais orais e histórias em quadrinhos

O projeto de ensino consiste em blocos de conhecimento, pensado para um público em média de 50 alunos em sala de aula com estrutura básica de uma escola pública de ensino médio e em disciplinas das Ciências Sociais, Letras e/ou Artes, devido seu caráter interdisciplinar e com metodologia de avaliação processual. A atividade pode ser readequada para aulas livres ou extensões dentro da escola.

As práticas pedagógicas consistem de debates e apresentação de recursos visuais como histórias em quadrinhos e ilustrações, além de estimular o aluno a ser protagonista das aulas, trazendo material oral para sala de aula, como vídeos de contadores de histórias, músicas, cantos, danças entre outros.

São possibilidades que podem estimular a percepção verbal e não verbal dos alunos, uma vez que esses recursos envolvem teoria e prática, além de exercícios em grupo e debates acadêmicos, que visam priorizar os estudos de personagens e histórias oriundas da tradição oral, como por exemplo Thor, mas que visam em uma reflexão mais aprofundada propiciar ao aluno subsídios acerca da própria percepção enquanto sujeito reconfigurado culturalmente.

O primeiro bloco de conhecimento é o da instrumentalização e sensibilização acerca da reconfiguração e releitura do personagem Thor da Marvel Comics em relação ao Thor da oralidade nórdica. Tanto docente como discentes podem realizar a apresentação de materiais relacionados ao personagem Thor, tanto o representado na oralidade nórdica quanto sua reconfiguração nos comics.

O docente pode estimular, a partir dessa biblioteca de imagens o que remete os traços, quais memórias podem ser despertadas a partir desses desenhos, se remete a outras culturas como o Cordel, por exemplo.

Um segundo bloco de imagens pode ser configurado especificamente com as representações de Thor nos quadrinhos. Nesse caso podemos propor que aos alunos discorram acerca das diferenças das representações gráficas do primeiro núcleo de imagens em preto e branco com as imagens coloridas, com base em suas anatomias expressivas, expressões e traços.

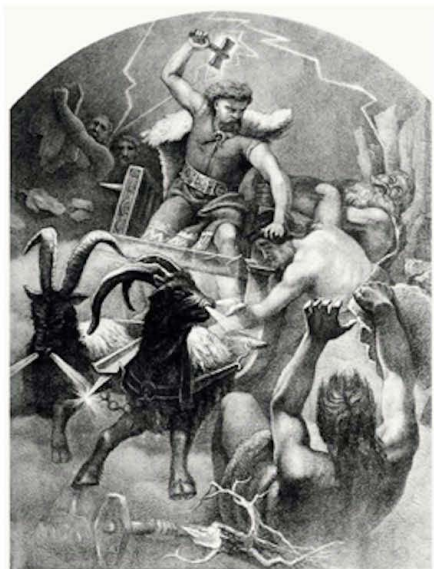


Figura 1: Representações de Thor oriundas da memória oral
Fonte: Arquivo dos Autores (2020)



Figura 2: Representações de Thor nos quadrinhos
Fonte: Arquivos dos autores (2020)

O docente poderá identificar a percepção que os alunos possuem perante o tema de reconfiguração do personagem em comparação com o mesmo descrito em tradição oral. Os alunos podem criar relações de comparação com outros personagens que os quadrinhos ou outras mídias reconfiguraram como o personagem Hércules, oriundo da mitologia grega, pela Disney Pictures, ou até mesmo da aparição do próprio personagem Thor em outras linguagens midiáticas, como nos games, onde o personagem encontra-se presente no jogo digital *God of War*⁹, lançado em 2018 para Playstation 4. Nesse caso o docente pode obter respostas por meio de debates, questionários ou informalmente.

O docente pode esperar do aluno uma biblioteca de imagens de paródias do personagem, que é um dos elementos da memória oral, da qual pessoas do cotidiano recontam a história de um personagem e assim estabelecem novas relações de imaginário e oralidade.

Sugerimos ao docente solicitar aos alunos, pela metodologia de debate, exemplos de reconfiguração cultural presentes no cotidiano, com base em obras visuais ou audiovisuais. É importante nesse momento que o docente atue como um mediador e não como um ponto de censura na sala de aula. O aluno não deve dar um exemplo no intuito de acertar, até porque neste momento não há certo ou errado,

9. God of War é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Santa Monica Studio e publicado pela Sony Interactive Entertainment (SIE). Lançado mundialmente em 20 de abril de 2018 para o PlayStation 4, é o oitavo título da série God of War e também o oitavo em ordem cronológica, sendo sequência dos eventos ocorridos em God of War III (2010). Ao contrário dos jogos anteriores, que eram vagamente baseados na mitologia grega, este título é vagamente baseado na mitologia nórdica, com a maior parte do tempo situado na antiga Noruega no reino de Midgard. Fonte <[https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2018\)#cite_note-Timeline-6](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2018)#cite_note-Timeline-6)> acesso no dia 21 de abril de 2020.

e sim, a partir dos exemplos temos possibilidades de avaliar o entendimento, engajamento e possibilidades de ensino e aprendizagem.

O segundo bloco de ensino e aprendizagem que propomos é baseado na atividade prática da feitura de uma história em quadrinhos e dentre as possibilidades destacamos as técnicas de desenho e pintura, colagem e fotografias. Recomendamos grupos compostos por cinco alunos, e o docente como agente organizador de cada grupo, propondo estratégias de divisão de responsabilidades para os integrantes dos grupos.

Em uma história em quadrinhos há elementos primordiais para o estudo de oralidade como os balões de texto, que são conectivos entre o texto verbal e o não verbal. Os balões de textos nas histórias em quadrinhos de Thor possuem ornamentos que diferem do balão ordinário, bem como expressões que sugerem que o personagem possui uma cultura distante da nossa e que sua interação provoca novas redes de conhecimento. O estudo dos balões de texto, tanto na teoria quanto na prática de criação propicia ao docente subsídios para lapidar o estudo textual do aluno e verificar como essa linguagem dos quadrinhos pode se relacionar com os materiais orais.

Na produção de uma história em quadrinhos recomenda-se a criação de um roteiro adaptado para um público iniciante nessa prática que são os alunos. Inicialmente o aluno, ou o grupo de alunos escreve a concepção da história, com começo, meio e fim, mas o que é recomendado é que seja no máximo um parágrafo, uma história realmente sintética e simples.

Ao finalizar esta etapa, recomendamos a divisão das ações em falas e quadros por página. O docente deve ter o cuidado de orientar os alunos em não colocar quadros em demasia e excesso de texto verbal, que comprometa a arte. É importante frisar que a linguagem

das histórias em quadrinhos precisa ser fluida para obtermos uma boa leitura.

O roteiro verbal finalizado deve ser acompanhado de um roteiro não verbal, ou seja, de esboços da história em quadrinhos, para termos uma ideia de como o roteiro textual será interpretado na história em quadrinhos. Nessa etapa os desenhos podem ser bastante simplificados, como bonecos de palitos e formas geométricas que indiquem cenários.

Sugerimos que o docente estimule os alunos a trazerem quadrinhos e materiais orais durante este bloco de conhecimento e que o mesmo deixe à disposição exemplos diversos de histórias em quadrinhos e materiais orais seja do personagem Thor ou de outros títulos, gêneros e assuntos. A troca de materiais é estimulante e propicia ao aluno subverter e apresentar projetos mais criativos.

O último bloco de conhecimento é a apresentação dos resultados, ou seja, das histórias em quadrinhos propriamente ditas. O docente pode estimular a posterior publicação dessas histórias na internet ou ainda realizar uma pequena tiragem de impressão. Entendemos que ao docente realizar um trabalho dessa natureza, o discente se sente valorizado, com seu discurso validado e registrado como uma memória daquele momento de aprendizado.

Considerações

As histórias em quadrinhos e materiais orais são apresentados pela escola por diversos mediadores, tais como Coordenadores, Docentes, Editores, Pais e responsáveis. O discente, ou seja, o aluno é em muitos casos excluído do processo de mediação.

Isto propicia um descompasso entre o que o aluno lê espontaneamente com aquilo que é apresentado, o que pode acarretar em um desestímulo na prática de leitura de histórias em quadrinhos, bem como o interesse por buscar conhecer histórias, textos, danças e outras manifestações oriundas da cultura oral.

Os materiais orais e as histórias em quadrinhos se apresentam como uma estratégia complementar de ensino eficaz a partir do momento que a relação de mediação se inverte, ou seja, quando o aluno é o curador destes materiais em parceria com o Docente. Deste escopo pode-se realizar estudos de análise de texto, por meio das marcas de texto verbais e não verbais, analisar elementos como autoria, comparar o conteúdo da história em quadrinhos com a oralidade e cotidiano e relacionar os temas apresentados com a própria cultura, uma vez que a oralidade é um processo de interação entre o que o receptor tem de repertório e o que o emissor se propõe a apresentar.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos se justificam como meio de reconfiguração de materiais orais pois são uma das linguagens midiáticas mais consumidas pelo jovem brasileiro da sociedade contemporânea.

O Docente pode se apresentar como agente facilitador do processo de aprendizagem, ao criar uma rede de significados possíveis a partir da memória oral que propicia a reconstrução de textos verbais e não verbais para reflexão e apontamentos para novos conhecimentos.

Ao pesquisador cabe propor estratégias complementares de ensino que agreguem ao repertório do docente atuante em sala de aula. Ao pesquisador cabe ainda estabelecer parcerias com instituições de ensino no intuito de obter dados oriundos dos resultados dessas estratégias complementares de ensino, uma vez que nem sempre o professor e pesquisador são o mesmo agente escolar.

Ao trazermos para sala de aula um estudo de caso como o personagem dos comics Thor, devemos considerar que é um personagem oriundo de um processo de gerações que o divulgou por meio da oralidade e que existe nele um sistema de estereótipos que dialogam com os seus criadores da região nórdica, mas ao mesmo tempo com essa sociedade do consumo que o entende como um personagem de entretenimento, ou seja, não cabe ao aluno desenhar ou representar Thor tal qual foi concebido, mas sim apresentar subversões criativas em torno do personagem. Estas criações só são possíveis a partir da pesquisa e estudo do que foi realizado até o momento com o personagem em diálogo com a memória e experiência pessoal do aluno.

O material oral representacional, que concerne da junção de todos esses elementos que podem ser executadas em diversos meios, sejam musicais (construção de uma história com rima e interpretadas em uma melodia), teatro, entre outros. Optamos pelas histórias em quadrinhos, mas cabe ao docente, aquele que está no dia a dia do processo de ensino e aprendizagem decidir o que é melhor para o seu público. Nossa proposta visa contribuir e agregar ao repertório de técnicas de ensino, o qual o docente possui.

Ao relacionarmos o personagem Thor e a cultura e oralidade nórdicas com a nossa cultura, em especial de origem da oralidade, podemos considerar que os elementos visuais que integram a concepção visual do personagem têm relações com questões de imaginário e estereótipo que a nossa sociedade construiu ao longo dos anos. Questões simples como o dia da semana, como a quinta-feira, que traduzido em inglês é *thursday* e que significa *thor's day*, ou seja, dia do thor, até culinária, festas e costumes.

Quando o aluno compreende o processo de reconfiguração cultural apresentada pela oralidade e impressa em uma mídia popu-

lar como os quadrinhos, o mesmo pode refletir como a sua própria cultura é reconfigurada em um processo contínuo, uma vez que na sociedade da conexão o volume de informação em tempo real não permite um processo de assimilação e compreensão da perda de identidade cultural e da oralidade.

Aplicar um processo de mediação entre oralidade e outras mídias é um aprendizado recíproco que resulta em sistema de ensino e aprendizagem de qualidade. Conhecer meios de representação gráfica, artistas, escritores, marcas contemporâneas de texto verbal e não verbal e articular com a memória cultural evocam novas relações de sentido em nosso cotidiano e isso é uma ação social na qual a Escola e seus atores dentro do contexto que se propõe perante a construção do ser humano contemporâneo.

Referências

- ANTUNES, Irandé. *Aula de Português - encontro & interação*. 8. ed. São Paulo: Parábola, 2003.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- GAIMAN, Neil. *Mitologia nórdica*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- PEREZ, Vyrna Valença; PRZYBYLSKI, Mauren Pavão. A relação contracultura e literatura periférica nos grupos de jovens de favelas brasileiras: diálogos possíveis. In: *Boitató* n. 21, p. 100-115, 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/31256>. Acesso em: 02/05/2020.

SYAM, Niveditha; PRAKASH, T. Manjima; PAI, Geetha R. Norse mythology in popular culture: a study of the Thor Trilogy in the Marvel Cinematic Universe. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, Volume-8 Issue-7C, May 2019.

THOMAS, Roy; SANDERSON, Peter. *The Marvel vault*. Philadelphia: Running Press, 2007.