

UNIVERSIDADE DO GRANDE RIO - UNIGRANRIO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESCOLA DE CIÊNCIAS, EDUCAÇÃO, ARTES, LETRAS E HUMANIDADES
Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes - PPGHCA
Mestrado Acadêmico em Humanidades, Culturas e Artes

DANIEL CONCEIÇÃO GONÇALVES

**Vozes sobre o Uso de Histórias em Quadrinhos na Educação e no
Livro Didático de Artes**

Duque de Caxias - RJ

2018

DANIEL CONCEIÇÃO GONÇALVES

**Vozes sobre o Uso de Histórias em Quadrinhos na Educação e no
Livro Didático de Artes**

Dissertação apresentada à Universidade do Grande Rio “José de Souza Herdy”, como parte dos requisitos parciais para obtenção do grau de mestre em Humanidades, Culturas e Artes.

Área de concentração:

Discurso, cultura e formação humana.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Luiz Corrêa
Vilaça

Duque de Caxias - RJ

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE/BIBLIOTECA - UNIGRANRIO

G635v Gonçalves, Daniel Conceição.
Vozes sobre o uso de histórias em quadrinhos na educação e no livro didático de artes / Daniel Conceição Gonçalves. - Duque de Caxias, 2018.
121 f. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado em Humanidades, Culturas e Artes) –
Universidade do Grande Rio “Prof. José de Souza Herdy”, Escola de
Educação, Ciências, Letras, Artes e Humanidades, 2018.
“Orientador: Profº. Drº. Márcio Luiz Corrêa Vilaça”.

Bibliografia: f. 114-121.

1. Educação. 2. História em quadrinhos. 3. Livro didático. I. Vilaça,
Márcio Luiz Corrêa. II. Universidade do Grande Rio “Prof. José de Souza
Herdy”. III. Título.

CDD – 370

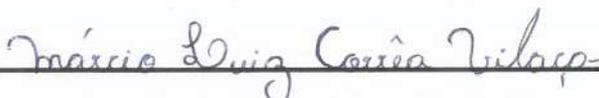
Daniel Conceição Gonçalves

Vozes sobre o uso de Histórias em Quadrinhos na Educação e no Livro Didático de Artes.

Exemplar apresentado para avaliação pela banca examinadora em

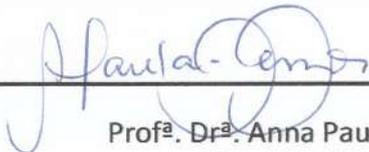
30/04/2018

Aprovado pela banca examinadora:



Prof. Dr. Marcio Luiz Correa Vilaça
Orientador

UNIGRANRIO



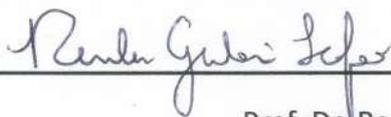
Prof.ª Dr.ª Anna Paula Soares Lemos
Examinador Interno

UNIGRANRIO



Prof. Dr. Joaquim Humberto Coelho de Oliveira
Examinador Interno

UNIGRANRIO



Prof. Dr. Reuber Gerbassi Scofano
Examinador Externo

UFRJ

DEDICATÓRIA

Ao Espírito Santo, por me ensinar, pela Palavra de Deus, a estar acima das aflições deste mundo, tomando Jesus como exemplo.

Aos meus pais, Jadiel e Juracyara, por semearem e cultivarem o poder da autonomia e a responsabilidade pessoal em mim.

Ao meu irmão, Diego, por ser ele mesmo e por eu aprender dele a ser eu mesmo.

À minha esposa, Geane, por acompanhar o processo repleto de lutas a cada *round*.

Ao meu amigo, Gladstone, por valorizar a carreira docente de modo humilde.

Ao Professor João Dalla Rosa Júnior, por me dar a base para este trabalho.

Em memória, ao Professor Darlen Aleixo, que me ensinou a perguntar sempre.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Márcio Luiz Corrêa Vilaça, por abraçar a continuidade dessa orientação de modo competente.

Ao Prof. Dr. Reuber Gerbassi Scofano, por me ensinar a aliar autoridade, responsabilidade e humildade.

À Prof.^a Dr.^a Claudia de Souza Teixeira, por realizar a revisão desta dissertação com eficácia e agilidade.

À Prof.^a Dr.^a. Anna Paula Soares Lemos, por me fazer entender o que é usar a inteligência e desdobrar os tecidos que aparecem a cada linguagem.

Ao Prof. Joaquim Humberto Coelho De Oliveira, por me ensinar ir além da percepção visual básica.

.Ao Prof. Dr. Dostoiewski Mariatt de Oliveira Champangnatte, pelo início da estruturação de todo o projeto.

“O mais importante nos quadrinhos é puramente o fato de combinarem duas formas de linguagem: a palavra e a imagem. Não há nada tão perfeito quanto a maneira exata como os quadrinhos combinam a palavra e a imagem. Esta percepção é o tema central da minha obra.”

Alan Moore

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é discutir a linguagem e a História dos Quadrinhos como Nona Arte, discutir as Histórias em Quadrinhos na Educação e analisar como a Arte Sequencial e as Histórias em Quadrinhos são trabalhadas em livros didáticos de Arte tendo em vista a proposta do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD). Os objetos de estudo são os livros de Ensino Médio da coleção *Por toda parte*, tanto a edição aprovada pelo PNLD de 2015 quanto pelo de 2018. A abordagem metodológica é qualitativa, sob a ótica de Miles e Huberman (1994). Os teóricos que dão suporte ao trabalho estão ligados aos estudos sobre linguagem verbal e não verbal que puderam ser relacionados às HQs enquanto linguagem e à análise dos livros didáticos em questão, como Waldomiro Vergueiro (2004), que discute o uso das HQs no ensino; Álvaro da Moya (1987), que traça uma linha cronológica de HQs publicadas entre 1827 a 1986; Leila Rentroia Iannone e Roberto Antonio Iannone (1996), que tratam da História da Arte; Roberto Guedes (2004), que ressalta a divisão das Eras dos Super-Heróis; e Will Eisner (1985) e Scott McCloud (2005), que abordam as HQs como linguagem a ser entendida pela própria linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, educação, livro didático.

ABSTRACT

The objective of this research is to discuss the language and History of Comics as the Ninth Art, to discuss Comics in Education and to analyze how Sequential Art and Comics are worked on Art textbooks in view of the proposal of the National Textbook Plan (PNLD). The objects of study are the High School textbooks of the collection Everywhere, both the edition approved by the 2015 PNLD and the 2018 edition. The methodological approach is qualitative, from the perspective of Miles and Huberman (1994). The theorists who support the work are linked to the studies on verbal and nonverbal language that could be related to the comics as a language and to the analysis of the textbooks in question, such as Waldomiro Vergueiro (2004), who discusses the use of comics in teaching; Álvaro da Moya (1987), who traces a chronological line of comics published between 1827 and 1986; Leila Rentroia Iannone and Roberto Antonio Iannone (1996), who deal with the History of Art; Roberto Guedes (2004), which highlights the division of the Ages of Superheroes; and Will Eisner (1985) and Scott McCloud (2005), who approach comics as a language to be understood by the comic language itself.

Keywords: comics, education, textbook.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – “Join, or Die” by Benjamin Franklin | 20 |
| Figura 2 – Rodolphe Töpffer’s comics work | 20 |
| Figura 3 – Gibi Mensal | 22 |
| Figura 4 – Yellow Kid..... | 24 |
| Figura 5 – Flash Gordon..... | 24 |
| Figura 6 – Amazing May 1938..... | 25 |
| Figura 7 – Action Comics 1 | 26 |
| Figura 8 – Run for Love, Tony Abruzzo..... | 27 |
| Figura 9 – Drowning Girl, Roy Lichtenstein | 27 |
| Figura 10 – Um contrato com Deus, Will Eisner..... | 28 |
| Figura 11 – A Última Caçada de Kraven, Marvel Comics..... | 29 |
| Figura 12 – Turma da Mônica, Maurício de Souza..... | 30 |
| Figura 13 – Quadrinhos e Arte Sequencial, Wil Eisner | 30 |
| Figura 14 – Ciclo de vida - Esquistossomose..... | 31 |
| Figura 15 – Blonde from the Surrealist Series -1978 - Litografia..... | 32 |
| Figura 16 – Paquita compra un helado, Miguel Rojas..... | 33 |
| Figura 17 – Paquita compra un helado, Miguel Rojas..... | 33 |
| Figura 18 – AKIRA, Volume 1- 6, Complete Manga - Katsuhiro Otomo - Dark Horse - 1995..... | 35 |
| Figura 19 – Amazing Fantasy (1962) #15 | 36 |
| Figura 20 – Asterix and The Actress -2001 | 37 |
| Figura 21 –TEX N° 500 UOMINI IN FUGA - 2002..... | 38 |
| Figura 22 – Fluttering Feelings..... | 39 |
| Figura 23 – Cartum-suicidas - 2012 | 40 |
| Figura 24 – As Tiras do Homem-Aranha - Volume 01..... | 41 |
| Figura 25 – Maus: a história de um sobrevivente -1986..... | 42 |
| Figura 26 – http://spacegirl.travischarestgallery.com | 43 |
| Figura 27 – Adriane e o Labirinto Pós-human - 2004..... | 44 |
| Figura 28 – Canceled ‘Spider-Man 4’ Concept Art Revealed | 45 |
| Figura 29 – Fanzine Japan Fury - 1a. Edição - Setembro de 1993..... | 46 |
| Figura 30 – Reportagens Joe Sacco 2012 | 47 |
| Figura 31 – Narrativa visual..... | 51 |

| | |
|---|----|
| Figura 32 – Spider-man VS Hulk..... | 52 |
| Figura 33 – Tintin | 52 |
| Figura 34 – One Piece..... | 53 |
| Figura 35 – Death Note | 54 |
| Figura 36 – Death Note | 55 |
| Figura 37 – Chico Bento Moço | 56 |
| Figura 38 – Madman | 57 |
| Figura 39 – Zot..... | 58 |
| Figura 40 – Calha e requadro..... | 59 |
| Figura 41 – “Agora, você morreu!” | 60 |
| Figura 42 – Sem Título..... | 61 |
| Figura 43 – Estático | 62 |
| Figura 44 – Dinâmico | 62 |
| Figura 45 – Sin City..... | 63 |
| Figura 46 – Requadro..... | 65 |
| Figura 47 – Tempo | 65 |
| Figura 48 – Tempo segmentado | 66 |
| Figura 49 – Balões | 67 |
| Figura 50 – Recordatório..... | 67 |
| Figura 51 – Balões de tempo | 68 |
| Figura 52 – Balões com fala..... | 68 |
| Figura 53 – Balões cinéticos | 69 |
| Figura 54 – Condução de página | 70 |
| Figura 55 – Conduções de páginas..... | 71 |
| Figura 56 – Onomatopeias..... | 71 |
| Figura 57 – Onomatopeias integradas | 72 |
| Figura 58 – “Thimp!” | 73 |
| Figura 59 – As Cobras..... | 74 |
| Figura 60 – The Amazing Spider-Man..... | 74 |
| Figura 61 – Estereótipos | 75 |
| Figura 62 – Padrões de referência | 76 |
| Figura 63 – Linhas emotivas | 78 |
| Figura 64 – Emoções | 79 |

| | |
|--|-----|
| Figura 65 – Comparações | 80 |
| Figura 66 – HQ - Uma viagem fantástica com Micobac. | 94 |
| Figura 67 – Livro Por toda Parte Primeira Edição | 100 |
| Figura 68 – Livro Por toda Parte Segunda Edição | 101 |
| Figura 69 – Giro de Ideias, Livro Por toda Parte Primeira Edição | 105 |
| Figura 70 – Ideia Livro Por toda Parte Segunda Edição..... | 106 |
| Figura 71 – Storyboard Livro Por toda Parte Primeira Edição..... | 108 |
| Figura 72 – Infográfico Livro Por toda Parte Segunda Edição..... | 109 |
| Figura 73 – Projeto experimental Livro Por toda Parte Segunda Edição | 110 |

SUMÁRIO

| | |
|--|------------|
| INTRODUÇÃO | 14 |
| | |
| 1 ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS | 18 |
| 1.1 O que é uma HQ | 18 |
| 1.2 Histórico da HQ no mundo e no Brasil | 19 |
| 1.3 Tipos de Histórias em Quadrinhos | 34 |
| 1.4 HQs enquanto multimídia | 48 |
| | |
| 2 A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS | 49 |
| 2.1 Entre o verbal e o não verbal | 49 |
| 2.2 Comparações entre o significado dos elementos | 51 |
| 2.2.1 Narrativa visual..... | 51 |
| 2.2.2 Calha e Requadro | 59 |
| 2.2.3 Balão e Recordatório..... | 66 |
| 2.2.4 Onomatopeias | 71 |
| 2.2.5 Desenho ou Vinheta | 74 |
| 2.2.6 Linhas Cinéticas | 77 |
| 2.2.7 Metáforas visuais..... | 78 |
| 2.2.8 Cor..... | 79 |
| | |
| 3 QUADRINHOS E SUA APLICAÇÃO NOS LIVROS DIDÁTICOS..... | 81 |
| 3.1 A trajetória do ensino de arte | 81 |
| 3.2 Os papéis e as possibilidades dos quadrinhos na educação | 84 |
| 3.3 HQs, Educação e Livros Didáticos | 90 |
| 3.4 Análise comparativa do livro Por toda parte, comparando as edições aprovadas pelo PNL 2015 e 2018..... | 97 |
| 3.4.1 Apresentação geral das obras..... | 98 |
| 3.4.2 Quadrinhos no livro Por toda parte..... | 102 |
| | |
| CONCLUSÃO | 111 |
| | |
| REFERÊNCIAS..... | 114 |

INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem três objetivos: discutir a linguagem e a História dos Quadrinhos como Nona Arte, discutir as Histórias em Quadrinhos na Educação e como a Arte Sequencial e as Histórias em Quadrinhos (HQs) são trabalhadas em livros didáticos de Arte tendo em vista a proposta do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD). Como objetivos específicos, procura estabelecer a diferença entre a Arte Sequencial e os quadrinhos; comparar as interpretações da linguagem das HQs entre autores especializados; investigar como as HQs aparecem em livros didáticos do Ensino Médio, se como material de apoio (ferramenta) ou como forma de comunicação e linguagem visual nas diversas plataformas midiáticas; e se as figuras são empregadas para fins de estudo e crítica.

Diante das linhas de análise sobre o uso das HQs no ensino de Arte, vejo como relevante discutir o papel destas como instrumento interdisciplinar e didático e o excesso de aceitação das HQs como mediador entre o saber e o estudante, a ponto de se descartar a presença do professor.

Tenho contato com histórias em quadrinhos desde os seis anos de idade e produzo-as, ainda que amadoramente, desde os dez. Meus artigos e palestras são voltados para o estudo dessa arte e especificamente para o uso da arte sequencial como linguagem. Por isso, a escolha desse tema para a pesquisa.

Meu interesse pelo estudo do tema surgiu, no curso de Graduação, quando pesquisei sobre a evolução da figura da mulher nas HQs. No entanto, ele tomou forma acadêmica, anos depois, na Especialização, quando pesquisei sobre as vantagens e desvantagens da interdependência entre imagens e palavras em sequência como código de representação. Parte da minha experiência que alimentou minha motivação e inquietação foi a realização de um trabalho, em 2014, com estudantes do quinto período do curso Técnico em Controle Ambiental (IFRJ-Campus Nilópolis), em parceria com o professor de Matemática, apesar de eu não ministrar aulas para esse período. O elo com os alunos deveu-se ao fato de a maioria deles ter tido aulas do primeiro ao terceiro período comigo. Esses alunos deveriam criar uma sequência de imagens que interdependesse das palavras.

Foi evidente a falta de educação visual ativa nesse grupo. Essa falta residia em relacionar os elementos simbólicos e ordená-los. Houve também a confusão entre o

entretenimento e a formação. Pode haver um trabalho instrutivo com formato de entretenimento e vice-versa, mas o problema está na confusão entre esses dois aspectos em relação à Arte Sequencial em si. É preciso entender que, numa arte sequencial, a habilidade não está só em fazer imagens em sequência, mas também interdependê-las com textos e ter consciência em qual campo irá atuar: o entretenimento ou a educação.

A princípio, pretendia justificar que a Arte Sequencial não está ligada somente à arte ou às letras, mas é um instrumento que pode transitar por outras áreas de conhecimento. No entanto, a real justificativa para a pesquisa está na questão da disciplinarização do ensino de artes e na forma como as HQs são concebidas: se como materiais de apoio (ferramenta) ou como forma de arte propriamente dita. Conforme a revisão de literatura e as discussões em muitos simpósios, a HQ é entendida apenas como material de apoio.

Esta pesquisa tem, como corpus, os livros da coleção de Ensino Médio *Por toda parte*, tanto da edição aprovada pelo PNLD de 2015 quanto pelo de 2018. Eles são utilizados pelos estudantes do Ensino Médio do campus Nilópolis do Instituto Federal do Rio de Janeiro. A escolha desse corpus ocorreu pelo seguinte motivo: a análise de como o livro trabalha o conteúdo de Arte Sequencial.

Os procedimentos metodológicos que orientaram a presente pesquisa seguiram a abordagem qualitativa sob a ótica de Miles e Huberman (1994). Os teóricos que dão suporte ao trabalho estão ligados aos estudos sobre linguagem verbal e não verbal que puderam ser relacionados às HQs enquanto linguagem e à análise dos livros didáticos em questão, como Waldomiro Vergueiro (1987), que traça uma linha cronológica de HQs publicadas entre 1827 a 1986; Leila Rentroia Iannone e Roberto Antonio Iannone (1996), que tratam da História da Arte; Roberto Guedes (2004), que ressalta a divisão das Eras dos Super-Heróis; e Will Eisner (1985) e Scott McCloud (2005), que abordam as HQs como linguagem a ser entendida pela própria linguagem dos quadrinhos.

Num segundo momento, cruzarei as informações pertinentes a conhecimentos da área de Linguagens e seus Códigos, onde exporei minhas conclusões. Por fim, a partir dos dados apresentados, apresentarei os resultados com base em uma análise comparativa do livro *Por toda PARTE* das edições aprovadas pelo PNLD 2015 e 2018.

Quanto ao procedimento, esta pesquisa é bibliográfica. Segundo Fonseca (2002), esta é feita a partir do levantamento do conhecimento contemporâneo ligado à literatura especializada nacional e internacional, no caso, de alguns autores que estudaram as Histórias em Quadrinhos e os objetos dessa pesquisa. Com isso, houve o cuidado de recolher as informações em busca de respostas que estejam contextualizadas com o tempo presente, evidenciando-se isso.

Essa contextualização se deve a uma visão interdisciplinar que relaciona o que a Linguística diz sobre HQs e o que os estudos de Arte entendem sobre o mesmo assunto. Conforme Alves (2006), explorarei os labirintos com possibilidades pré-estabelecidas. Explorarei as alternativas sobre como os quadrinhos são vistos a partir do contexto histórico. Com base em Bardin (1988), apresento e interpreto os dados considerando as relações entre a teoria e sua aplicação, no objeto de pesquisa, e como tais relações organizam estes itens entre si. Vale dizer que as figuras são empregadas para fins de estudo e crítica. Os sites para a localização das figuras promoveram esclarecimentos demonstrativos sobre as HQs.

No primeiro capítulo, falarei sobre o que são a Arte Sequencial e as Histórias em Quadrinhos, quando surgem os termos *Gibi* e *Graphic Novel*, quando foi estabelecido o termo *Arte Sequencial* e como é entendido desde então, retirando-se o anacronismo e relacionando-a à cultura visual.

No segundo capítulo, comparo a descrição da estrutura das HQs apresentada nos livros didáticos de Português com a que circula na comunicação visual. A relevância desse capítulo gira em torno do que é pertinente ou excludente, ou até mesmo erroneamente ensinando para os estudantes. Levando em consideração que os campos de saberes diferem, pois de um lado há a visão das Letras e do outro das Artes Visuais, o que estará em discussão é o ensino dessa linguagem.

No terceiro capítulo, farei comparações pontuais entre o que foi mantido e revogado em relação ao conhecimento das formas contemporâneas de linguagem nas alterações da *Lei de Diretrizes e Bases de 1996* (BRASIL 1996) e também analisarei as perspectivas de correntes de pensamento das seguintes áreas de conhecimento: linguagens e suas tecnologias; matemática e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias; ciências humanas e sociais aplicadas sobre o uso das HQs nos livros didáticos das respectivas áreas. Em seguida, partiremos para a análise e discussão do corpus da pesquisa, buscando identificar se fica evidente ou não a identificação da proposta interdisciplinar e como a Arte Sequencial

e as Histórias em Quadrinhos são tratadas nesses livros, tendo em vista a proposta do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD).

Nas considerações finais, refletirei sob o olhar interdisciplinar com base na minha formação do Mestrado de Humanidades, Cultura e Artes e no meu ponto de vista a respeito do objeto de estudo. Levantarei questões e especulações sobre o impacto das publicações do livro *Por toda PARTE* das edições aprovadas pelo PNLD 2015 e 2018 para os estudantes do Ensino Médio. No entanto, o tema não se esgota, mas abre margem para novos desdobramentos.

1 ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS

Este capítulo focará na linha temporal dos quadrinhos: quando surgem os termos *Gibi*, *HQ* e *Arte Sequencial*. A importância desse levantamento histórico está em demonstrar o tempo de existência das HQs e suas alterações conforme o contexto histórico. As figuras são empregadas para fins de estudo e crítica.

1.1 O que é uma HQ?

Qual é a diferença entre a *Arte Sequencial* e as *Histórias em Quadrinhos*¹? Primeiramente exploro o histórico das HQs enquanto forma de comunicação e linguagem visual propriamente dita. Deve-se considerar que lidamos com sequência de imagens o tempo todo, desde a infância, porém não percebemos.

Não nos damos conta que não vemos letras ou números em sequência, mas sim imagens que abarcam formatos diversificados e com sentido e que não verbalizam as ações pela escrita cursiva, mas pela pictográfica, “[...] que consiste em representar seres e ideias pelo desenho.” (PROENÇA, 2002, p. 14).

Então, *Arte Sequencial*, segundo McCloud (2005, p. 9), significa: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” E continua dizendo que “[...] o segredo não está no que a definição diz, mas no que ela não diz.”(p. 21)

Logo, não há gênero, assunto ou estilo listado. Também não há exclusão de nenhuma escola de arte, ou filosofia, ou movimento ou ponto de vista. E o mais importante: nenhum material é excluído por essa definição, nenhuma ferramenta é proibida. Isso significa que não existem dogmas que imprimam na mente de futuros artistas que histórias em quadrinhos devem ser desse ou daquele jeito.

Mas, como toda expressão artística, não se trata de uma progressão, pois:

“[...]ao contrário da ciência, a arte não ‘progride’. Adapta-se às relações sociais e modos de produção em mudança, além de registrar transformações na vida cotidiana e na representação do mundo. À medida que mudam as circunstâncias da vida, e a maneira como está percebida, assim as velhas formas passam a parecer irrelevantes e são precisas novas. Um artista não faz uma ‘descoberta’, no sentido em que faz um cientista. Descobre um ‘meio’. Graças a esse ‘meio’, pode evitar repetir as formas conhecidas, derivadas de uma concepção obsoleta do

¹ Usarei a abreviação de Histórias em Quadrinhos (HQs) ao longo dessa dissertação.

mundo: mais uma vez, pode ‘tocar’ o coração do tema.” (GIBSON, 2006, p.33)

Logo, por definição, as HQs são imagens ou escritas pictóricas e postas em sequência ordenadas com a finalidade de transmitir informações e/ou a produzir um retorno no espectador, segundo McCloud (2005). A isso também podemos chamar de *Arte Sequencial*. Logo, os quadrinhos são um subconjunto da *Arte Sequencial*. Aqui, no Brasil, o termo *Gibi*, por sua vez, é um objeto de suporte como a tela, o granito etc. Porém, existem outros suportes para os quadrinhos que merecem atenção, como é o caso dos computadores, que ora podem ser estáticos, ora dinâmicos. No caso do Gibi, esse suporte composto de papel, tinta e grampo se assemelham às revistas periódicas em publicações mensais e com histórias diversas numa única publicação. Nos Estados Unidos, as publicações dos personagens-títulos são feitas separadamente.

1.2 Histórico da HQ no mundo e no Brasil

Embora *The Yellow Kid* (“O Menino Amarelo”), de 5 de maio de 1895, possa ser considerada a primeira história em quadrinhos continuada com personagem semanal – era publicada aos domingos, em cores, no *Sunday New York Journal* – o site [thecomicbooks](http://www.thecomicbooks.com/)², assim como em estudos recentes e teóricos de Scott McCloud (1993), negam essa data ao afirmarem que a mais antiga história em quadrinhos são *As Aventuras de Obadiah Oldbucki*, de 1827, cuja criação é de uma tira de 'comics' (assim denominado porque inicialmente as histórias em quadrinhos tinham o objetivo de ser cômica ou satírica) feita pelo suíço Rudolphe Töpffer tendo o seu primeiro livro todo feito de ilustrações e acompanhadas de pequenos textos no fundo de cada página (Figura 2). Anterior a essa data, segundo Belyeu (2006), na *Gazeta de Pensilvânia*, em 9 de maio de 1754, Benjamin Franklin criou aquilo que é hoje considerado como um primeiro cartoon editorial (Figura 1) para incentivar as ex-colônias a se unir contra o domínio britânico.

² <http://www.thecomicbooks.com/> - site especializado em detalhar a cronologia das HQs.

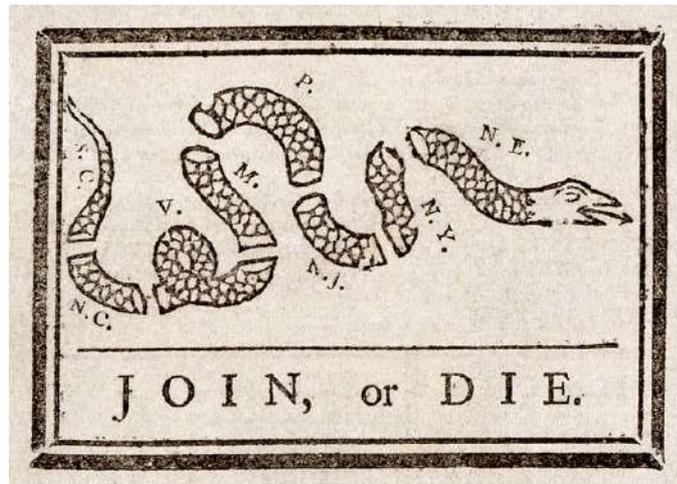


Figura 1 - "Join, or Die" by Benjamin Franklin
 Fonte: Benjamin Franklin, 1754

Acesso: https://en.wikipedia.org/wiki/Join,_or_Die#/media/File:Benjamin_Franklin_-_Join_or_Die.jpg. Maio de 2017

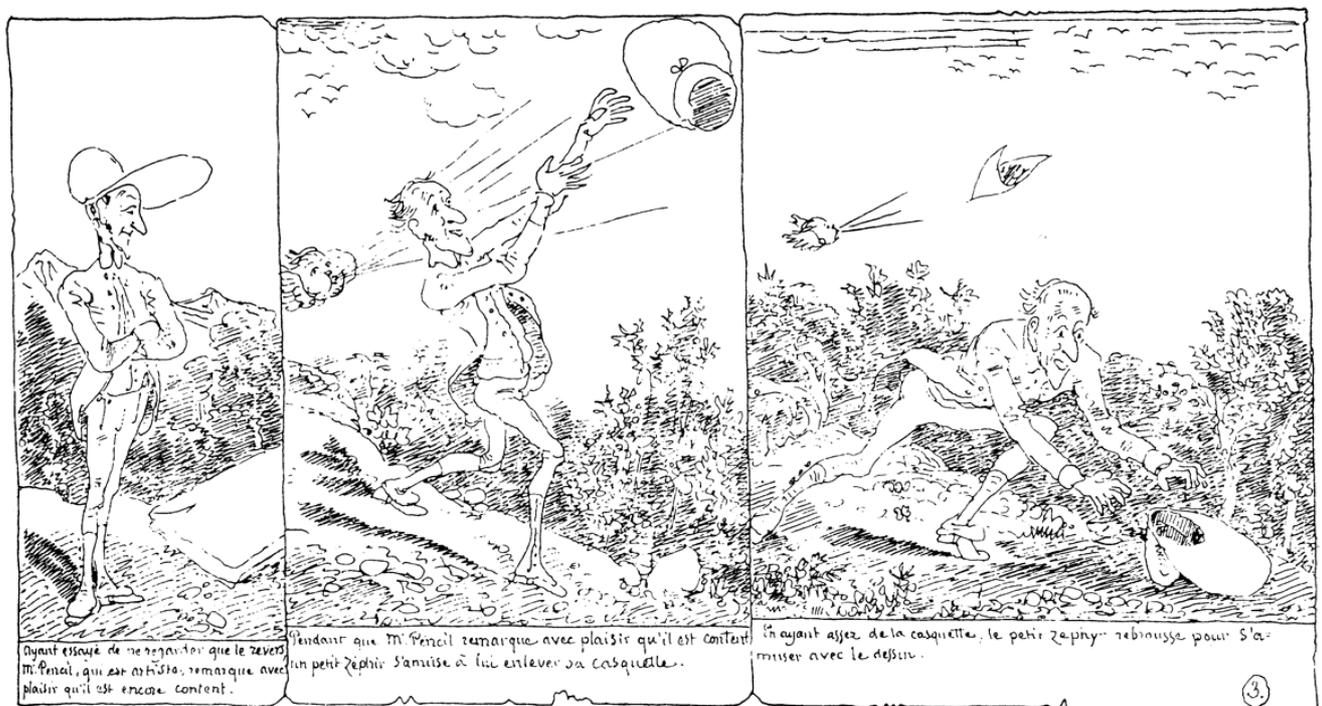


Figura 2 – As Aventuras de Obadiah Oldbucki
 Fonte: Rodolphe Töpffer, 1827

Acesso: http://www.metabunker.dk/wp-content/uploads/pencil_beginning.gif. Maio de 2017.

McCloud (2005) afirma que indícios anteriores, em 1731, demonstram que a sofisticação da história das imagens aparece com William Hogarth, quando publica uma sequência de seis ilustrações de *O progresso de uma prostituta*. As pinturas e gravuras de Hogarth são vistas lado a lado e em sequência. Mais para trás, por volta

de 1460, as histórias dos mártires, bem como a do próprio Jesus, são retratadas e distribuídas para todos, graças à invenção da imprensa. No entanto, é Rudolphe Töpffer que une a escrita com o desenho, criando uma linguagem própria, apesar de, segundo Scott McCloud (2005, p.14), tomá-la como um simples hobby. Töpffer, em suas histórias satíricas, empregava caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.

Na publicação *McFadden's Row of Flats* a história em quadrinhos continha 196 páginas, em preto e branco, vendida por 50 centavos e nas dimensões 5 ½ "x 7 ½" (COVILLE, 1996). Foi publicado pela GW Dillingham Companhia com a permissão de Hearst, o jornal que tinha Alley de Hogan na época. Na verdade, essa história em quadrinhos cunhou a frase "Comic Book", como está escrito na contracapa. Esse livro em quadrinhos começou o que hoje é chamado de Era de Platina Comics.

Aqui, no Brasil, as histórias em quadrinhos surgem com o termo *Gibi*, (que, curiosamente, de acordo com o dicionário Lello (1948) se trata de um negro de traços grosseiros e rudes; enquanto que o Dicionário Escolar do MEC (1965) define-o como negrinho e moleque; sendo gibizada uma molecada, uma negra.), título de uma revista com lançamento em 12 de abril 1939. Graças a ela, no Brasil o termo *gibi* tornou-se sinônimo de "revistinha em quadrinhos". Segundo Moya (1987), a revista possuía trinta e duas páginas, em papel-jornal, meio tabloide e algumas páginas de dobra em vermelho e amarelo e o restante em preto e branco. Custava trezentos réis. Algumas tiras em quadrinhos eram diárias e outras eram dominicais. No entanto, a partir de 1940, com o *Gibi Mensal* (Figura 3), surgem histórias completas tais como os *comic books*.

Vejo aqui um claro preconceito racial, pois o modo de reduzir a importância de algo é aliando à imagem de um estereótipo de um homem negro já reduzido diante da sociedade é um desagrado. No entanto o foco deste capítulo é analisar a linha temporal dos quadrinhos.



Figura 3 – Gibi Mensal

Fonte: O Globo, 1950

Acesso : http://www.guiadosquadrinhos.com/educacao/ShowImage.aspx?id=43333&path=gi0021000112_43333.jpg&w=400&h=575. Maio de 2017

Nos Estados Unidos, com o *The Yellow Kid* (figura 4) inaugurando a chamada Era de Platina de 1897 a 1933, na década de 20, os principais personagens das tiras de jornais foram transportados para os *comic books* – Popeye, Tarzan, Muttand Jeff, Gato Félix, entre outros. Cheios de reprises, estavam fadados a um desaparecimento por falta de material inédito. Entre 1933 a 1937, o sindicato King Features lançou personagens aventureiros, tais como Flash Gordon (janeiro de 1934, Alex Raymond); Mandrake (1934, Lee Falk); Fantasma (1936, Lee Falk); O Príncipe Valente (1937, Hal Foster), segundo o TheComicbooks³. Na figura 5, vemos um exemplo de publicação dominical. Geralmente as publicações diárias eram em preto e branco, ocupando pouco espaço nos jornais, mas as de maior audiência, nos domingos, ocupavam praticamente a folha inteira.

³ <http://thecomickbooks.com/>

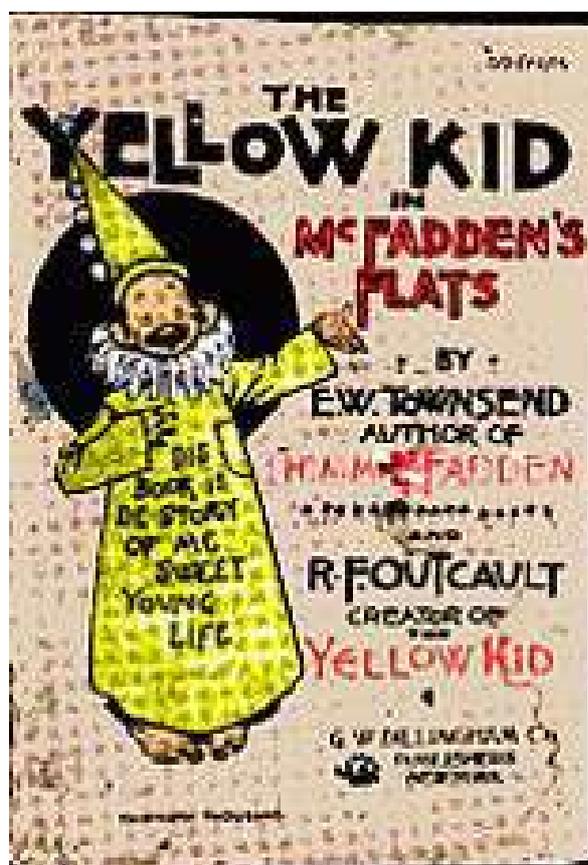


Figura 4 - Yellow Kid

Fonte: Richard Felton Outcault, 1896.

Acesso: <http://www.thecomicsbooks.com/old/Platinum/yellowki.gif>. Maio de 2017



Figura 5 - Flash Gordon
 Fonte: Alex Raymond, 1934.

Acesso: <http://www.aintitcool.com/node/58634>. Maio de 2017

Desde então, as histórias em quadrinhos eram dirigidas para o público de massa e impressas em papel de baixa qualidade. *Pulps-Pulp* ou *pulpfiction* ou, ainda, revista pulp, são nomes dados, a partir do início da década de 1900, às revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose. Frequentemente, a expressão "*pulpfiction*" foi usada para descrever histórias de qualidade menor ou absurdas. As *pulpfictions* (Figura 6) eram um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas, ainda que bastante divertidas. Pode-se dizer que ocupavam o lugar das séries de televisão atuais. Os super-heróis das histórias em quadrinhos também são considerados como derivações da literatura *pulp* da década de 30.

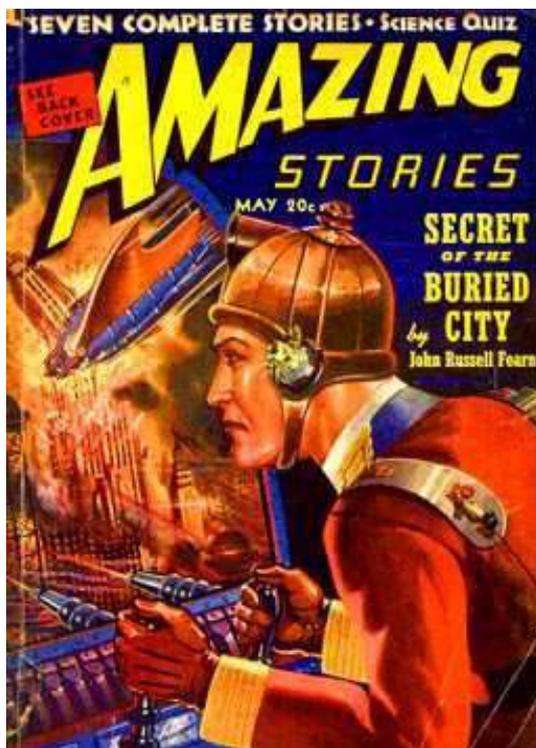


Figura 6 - Amazing Stories

Fonte: Experimenter Publishing, 1938

Acesso: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pulp#/media/File:Amazing_May_1938.jpg. Maio de 2017.

Mas, por conta de quase todo o material inédito ter saído nos jornais, as revistas em quadrinhos não deram certo. Porém, em 1935, quando a editora *Comics Books National Periodical* estava quase falindo, decidiu publicar tiras recusadas pelos jornais. Em 1938, quando se publicou a *Actions Comics* n.º 1 (Figura 7) com o Superman na capa, iniciou-se a Era de Ouro dos Super-Heróis, que terminou em 1945, segundo Guedes (2004).

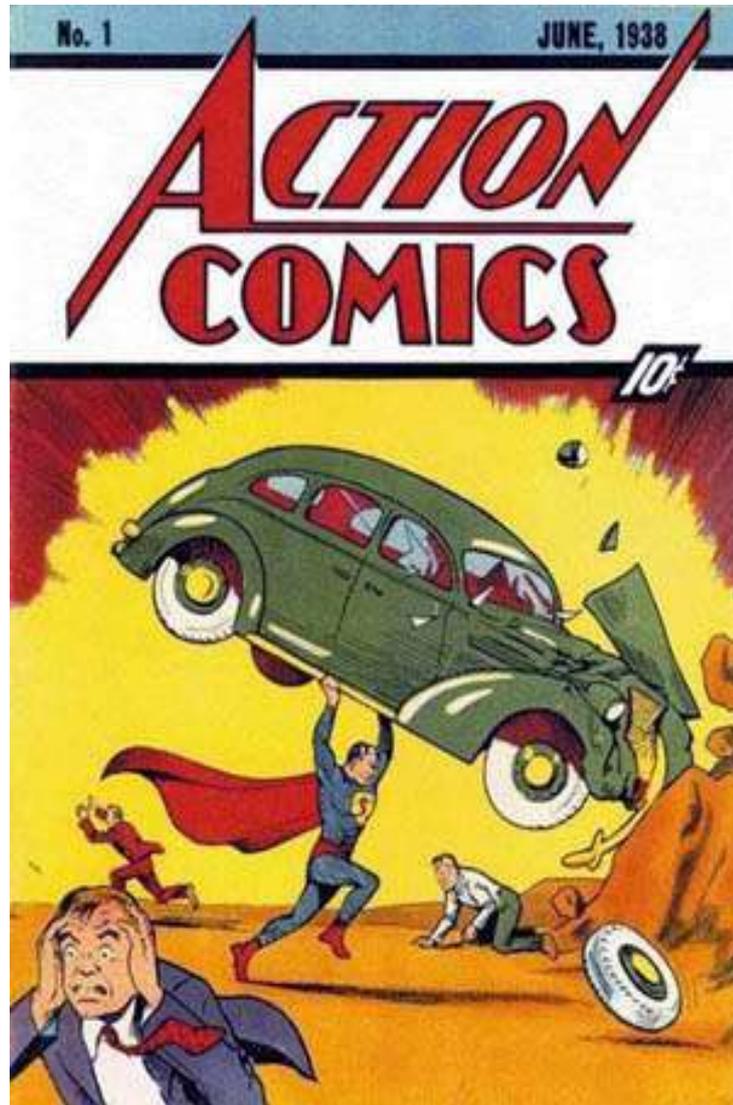


Figura 7 – Action Comics 1

Fonte: DC Comics, 1938.

Acesso: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5a/Action_Comics_1.jpg. Maio de 2017.

Segundo Proença (2002), o conceito de Pop Art está relacionado ao próprio mercado de consumo, e as HQs já estavam inseridas nesse contexto dos anos de 1950 para criticar um mundo que começava a ser dominado pelo consumo, onde tudo era vendido como arte e a cultura se tornou algo voltado para as grandes massas e não para as elites. Exemplos como *Run for Love*, de Tony Abruzzo (Figura 8), e a transposição para a tela de *Drowning Girl*, de Roy Lichtenstein (Figura 9), mostram o ressignificado das HQs para a comunidade que frequentava museus. A Pop Art foi um movimento artístico que se desenvolveu na década de 1950, na Inglaterra e nos Estados Unidos. Foi, na verdade, uma reação artística ao

movimento do expressionismo abstrato das décadas de 1940 e 1950, na encarnação da Op-Art.



Figura 8 - Run for Love
Fonte: Tony Abruzzo, 1962

Acesso: <https://roylichtenstein1.files.wordpress.com/2011/11/run-for-love.jpg>. Maio de 2017.



Figura 9 – Drowning Girl,
Fonte: Roy Lichtenstein, 1963

Acesso: http://www.moma.org/wp/moma_learning/wp-content/uploads/2012/07/Drowning-Girl-391x395.jpg. Maio de 2017.

Segundo Toledo (2011), a Pop Art surgiu depois da II Guerra Mundial, quando grandes questionamentos surgiram a respeito da arte moderna, a tecnologia era defendida por certas vanguardas artísticas como salvação da humanidade, a produção em massa de bens manufaturados de uso pessoal e doméstico expandia-

se. Era um mundo bipolar onde o padrão de "poder" não era a supremacia econômica, mas a supremacia bélica, a fabricação de armas.

Em 1963, o termo "*graphic novel*", ou "romance gráfico", foi usado pela primeira vez, num boletim informativo da *Comic Amateur Press Alliance* escrito por Richard Kyle, que teve sua edição final em novembro de 1976. Kyle (1964) identificou nos quadrinhos um grande veículo de expressão, e a "novela gráfica" ampliaria essa visão. Ele também considerava que o *romance gráfico*, ou a *história gráfica*, é definido como todo o trabalho artisticamente sério em que há o uso da expressão de ideias por meios de expressões das artes gráficas.

Podemos diferenciar uma novela gráfica dos quadrinhos de bancas de jornal por algumas características: a primeira trabalha com uma única história e com um nível de complexidade maior (Figura 10) e diferenciado, enquanto que a segunda com histórias curtas e serializadas e com um nível de complexidade menor.

No entanto, o uso do termo "*Graphic Novel*" atualmente está também atrelado à reunião de um grupo de histórias marcantes em um encadernado (Figura 11). Nos anos 80 e início dos 90, o termo "*encadernado*" era utilizado, porém, na segunda metade dos anos 90, usava-se o termo "*Graphic Novel*" para uma determinada saga, que, outrora publicada mensal ou quinzenalmente, é assim reunida e nomeada.

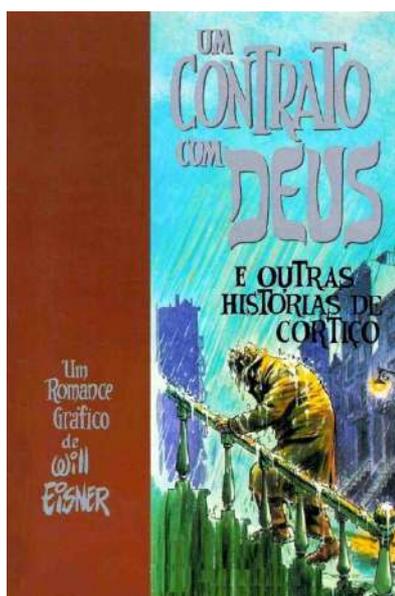


Figura 10 – Um contrato com Deus,
Fonte: Will Eisner, 1978

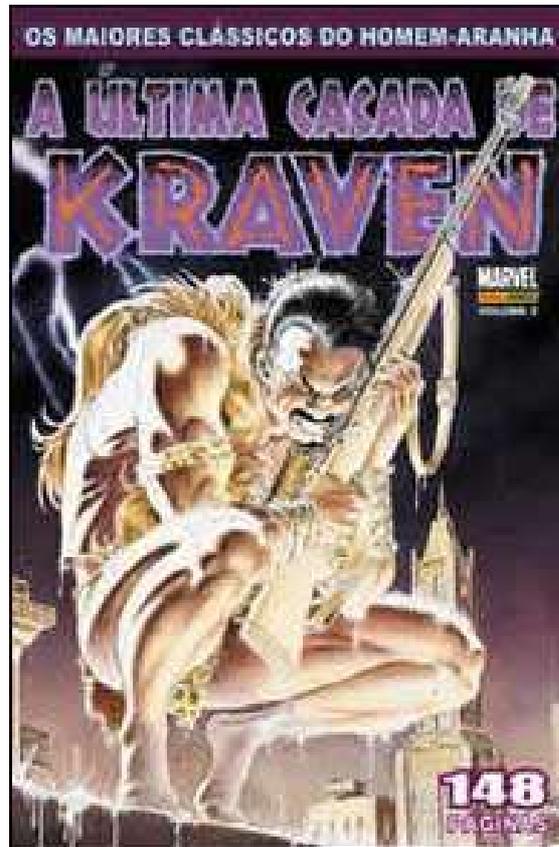


Figura 11- A Última Caçada de Kraven, Marvel Comics
Fonte: Panini Comics, 2004.

O termo “arte sequencial” foi inaugurado por Will Eisner, em 1985, com o livro *Comics and Sequential Art*, revisado em 1990. Já Scott McCloud (1993), com o livro *Understanding Comics*, mostra as histórias em quadrinhos de modo teórico, não só como literatura, mas como expressão artística e objeto de estudo em que se percebem questões de estilo, qualidade ou assunto.

Quanto à aplicabilidade, Eisner (1985) divide a arte sequencial em duas funções gerais: entretenimento (Figura 12) e instrução (Figura 13). As revistas em quadrinhos e as *graphic novels* são dedicadas ao entretenimento, ao passo que os manuais e os *storyboards* são usados para instruir ou vender. Mas a interdependência da imagem com a escrita e sua sequencialidade, formando uma única imagem, está presente. Nas imagens abaixo, vemos a arte sequencial com a função de entretenimento e de instrução.



Copyright © 2001 Maurício de Souza Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Figura 12 – Turma da Mônica,
Fonte: Maurício de Souza, 2001.

Acesso: <http://turmadamonica.uol.com.br/>. Maio de 2017.

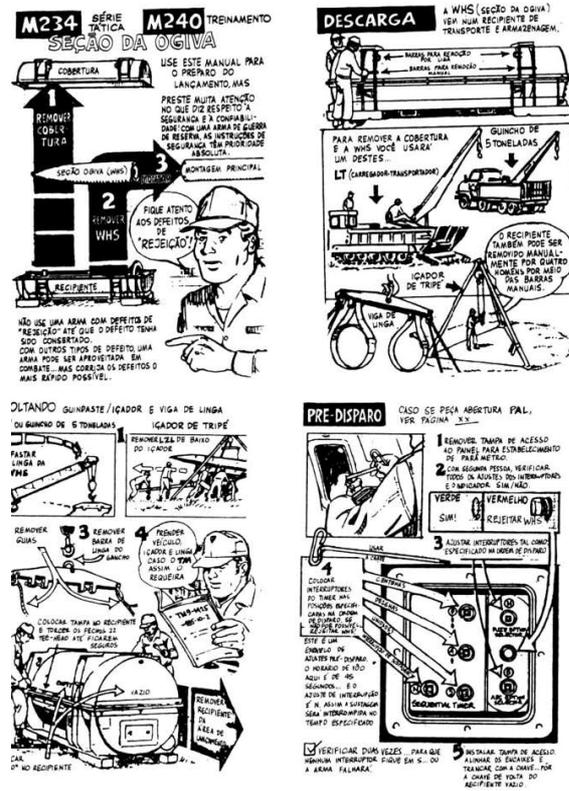


Figura 13 – Quadrinhos e Arte Seqüencial, Wil Eisner, p.140
Fonte: Livro: Quadrinhos e Arte Sequencial - Will Eisner 1985

Com função instrutiva, a arte sequencial tem tido um papel muito importante nos livros didáticos (Figura 14). Mesmo que não seja claro para o leitor, em geral estudantes do ensino fundamental, há a interdependência entre o texto (às vezes ditado pelo professor) e a imagem.

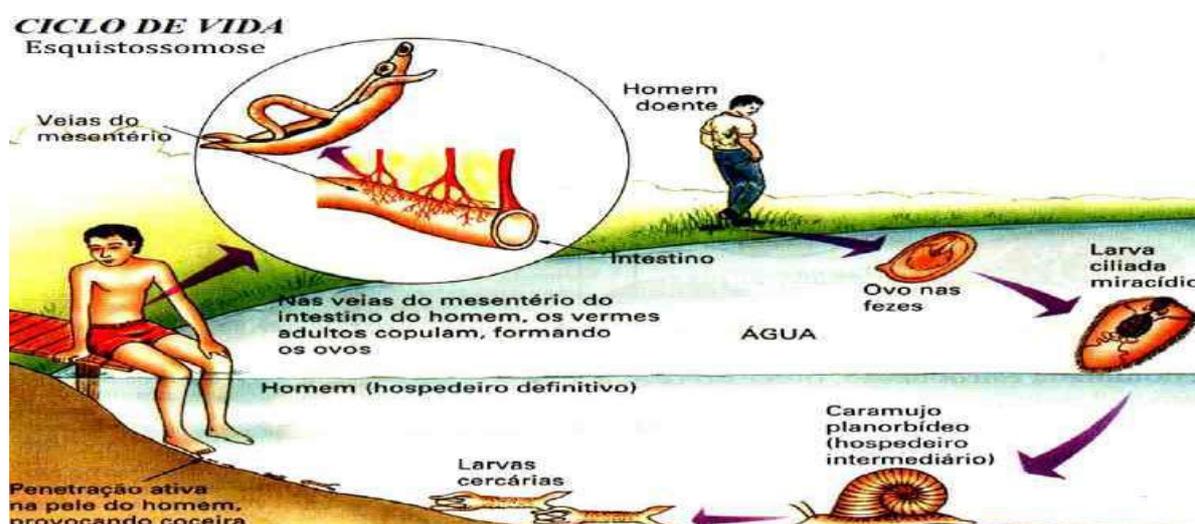


Figura 14 – Ciclo de vida- Esquistossomose

Fonte: www.abcdamedicina.com.br, 2012.

Acesso: <http://www.abcdamedicina.com.br/wp-content/uploads/2012/06/Esquistossomose-ciclo.jpg>. Maio de 2017.

Porém a falta de entendimento de que a arte sequencial pode também ser feita pelo aluno como produto do que aprendeu demonstra o analfabetismo visual. Segundo Silva (2010), a importância do letramento visual para a formação do sujeito não se limita à apreciação estética, mas também para a compreensão da linguagem e das mensagens visuais. A contemplação é ativa, independente do conhecimento inato e das experiências visuais armazenadas. O importante do letramento visual é a associação e o relacionamento das informações dentro de uma imagem, com a composição, e os objetos presentes no contexto da sociedade.

O letramento visual, que deve começar na educação infantil, faz com que o indivíduo veja a arte sequencial não só como entretenimento mas como instrução. Por conta dessa instrução aplicada às artes, podemos perceber que não há simplesmente uma transposição de uma cena da história em quadrinhos para a tela,

como fez Roy Fox Lichtenstein, artista da POP Art, demonstrando que a forma é ligada às massas, aplicada até mesmo em releituras de movimentos da arte moderna (Figura 15).

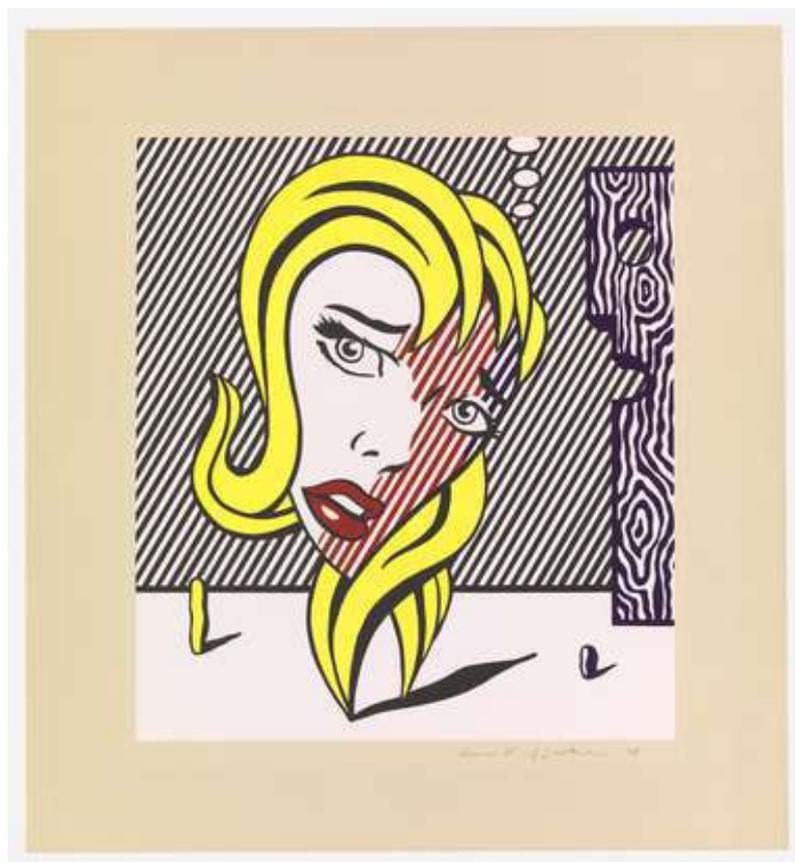


Figura 15 - Blonde from the Surrealist Series

Fonte: Roy Fox Lichtenstein, 1978

Acesso: http://www.moma.org/collection_images/resized/259/w500h420/CRI_306259.jpg.

Maio de 2017.

Miguel Rójas, que transpôs a linguagem dos quadrinhos em *“Paquita compra un helado”*, de 1979/1997, com sete desenhos feitos em sequência na parede, com 6805 reduções fotográficas em gelatina de prata recortadas circularmente e cobertas com resina polimérica foi exposto em *“Cantos Cuentos Colombianos”* na Casa Daros, Rio de Janeiro, em 2013. No período de execução do trabalho, entre 1979 e

1997, o artista visitou cinemas construídos no início do século XX, em Bogotá, incluindo Faenza, Império e da Mogador – que, com o tempo e as mudanças na cidade se tornaram lugares de encontros homossexuais aleatórios e anônimos (STRZODA & HERZOG, 2013).

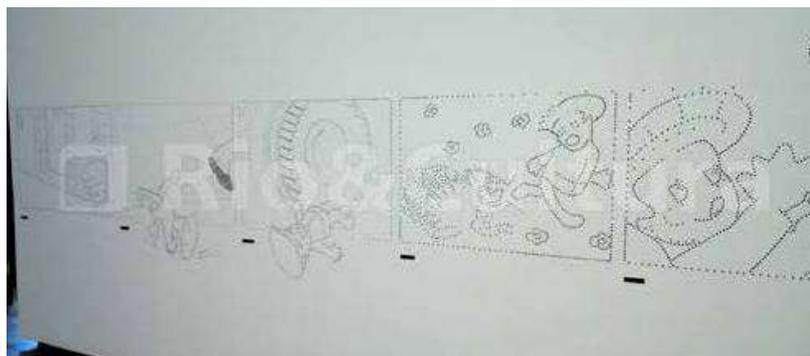


Figura 16 - Paquita compra un helado,

Fonte: Miguel Rojas, 1997

Acesso: [http://universes-in-](http://universes-in-universe.org/var/storage/images/media/images/specials/2013/casa_daros/expo_tour/18_rojas/1875643-1-eng-GB/18_rojas.jpg)

[universe.org/var/storage/images/media/images/specials/2013/casa_daros/expo_tour/18_rojas/1875643-1-eng-GB/18_rojas.jpg](http://universes-in-universe.org/var/storage/images/media/images/specials/2013/casa_daros/expo_tour/18_rojas/1875643-1-eng-GB/18_rojas.jpg). Abril de 2017.



Figura 17 - Paquita compra un helado,

Fonte: Miguel Rojas, 1997

Apesar de parecer uma história em quadrinhos de humor sarcástico que mostra a inocência e a pureza da menininha, passando pelos perigos da cidade grande (Figura 17), os tipos de perigos realmente mostrados e em sequência estão na clandestinidade dos homossexuais em seus encontros (Figura 18).

O uso da arte sequencial, como veículo instrutivo e de denúncia dos problemas sociais, só será percebido quando houver o alfabetismo visual e a inter-relação entre imagem e texto numa só expressão.

1.3 Tipos de Histórias em Quadrinhos

Neste tópico, abordaremos os diversos tipos de HQs para demonstrar o quanto estas têm formatos diversificados segundo os contextos históricos, sociais e geográficos em que estão inseridas. Esse tipo de levantamento é importante para identificarmos como o objeto de pesquisa funciona e afastar a visão eurocêntrica do pensamento.

- Mangá: quadrinhos japoneses, leitura oriental (ou seja, da direita para esquerda), predomínio do preto e branco, mas com algumas páginas coloridas. Segundo McCloud (2005) os mangás enfatizam o “estar lá” do que o “chegar lá”, ou seja, mais a jornada, o percurso, do personagem do que a chegada no objetivo. Há volumosas páginas mensais. Outra característica é que primeiramente são publicados em capítulos de revistas que parecem verdadeiros almanaques, pois reúnem várias histórias de diversos autores. Os mangás que se destacam têm, posteriormente, seus episódios reunidos em volumes próprios de mais ou menos 200 páginas cada (Figura 18). Isso permite aos autores criar histórias mais longas e aprofundadas e sempre com começo, meio e fim.

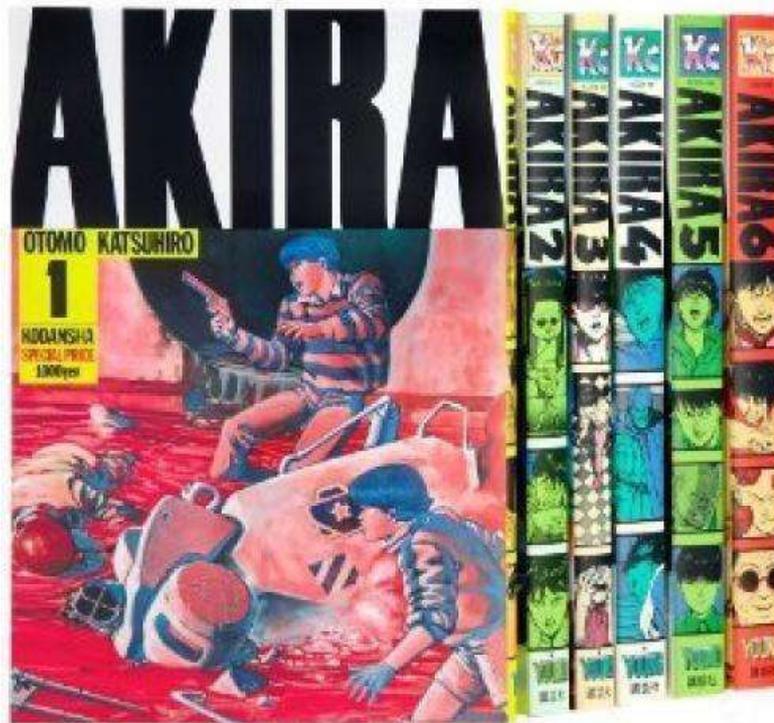


Figura 18 – *AKIRA*, Volume 1- 6. Complete Manga

Fonte: - Katsuhiro Otomo - Dark Horse-1995

Acesso: [http://i.ebayimg.com/00/s/NTAwWUwMA==/z/Gf8AAOxy7nNTVhuD/\\$_3.JPG?set_id=2](http://i.ebayimg.com/00/s/NTAwWUwMA==/z/Gf8AAOxy7nNTVhuD/$_3.JPG?set_id=2).
Abril de 2017.

- *Comics*: o termo se refere, no caso, às histórias de super-heróis, como Homem-Aranha (Figura 19), Super-Homem, Capitão América, Liga da Justiça. Os EUA não fazem apenas quadrinhos de super-heróis; há espaço para tiras de jornal, histórias infantis e juvenis (*Archie* é um bom exemplo de *comic* juvenil) e adultas. Mas os super-heróis são os mais conhecidos. Segundo McCloud (2005) enfatizam o “chegar lá”, ou seja, o objetivo final em cada história sem desdobramentos.



Figura 19 - *Amazing Fantasy* #15

Fonte: Marvel Comics, 1962

Acesso: https://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/f/10/598363848588e/portrait_incredible.jpg.

Abril de 2017.

- Banda desenhada: refere-se aos quadrinhos feitos na Europa. Normalmente são vendidos em formato de álbuns coloridos. *Asterix e As Aventuras de Tintin* são exemplos. (TRINDADE, 2013)

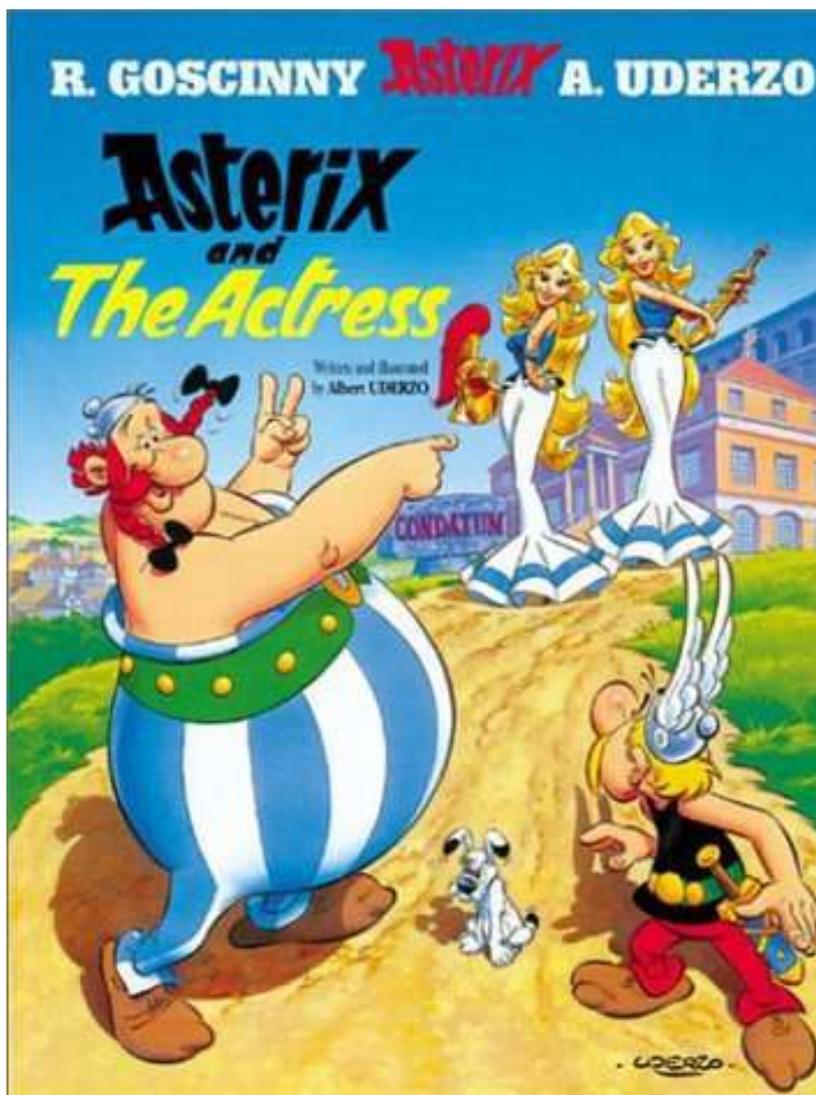


Figura 20 - *Asterix and the Actress*

Fonte: Albert Uderzo; René Goscinny, 1959

Acesso: <https://thealfmeister.files.wordpress.com/2012/02/asterixactress.jpg>. Abril de 2017.

• Fumetti: nome pelo qual são conhecidas, na Itália, as histórias em quadrinhos. Fumetti refere-se à fumaça, devido ao aspecto dos balões usados para exibir os diálogos, que se parecem com fumaça saindo da boca das personagens. Na Itália, o mais comum é os quadrinhos serem veiculados em revistas populares, de papel fino e pequeno formato, vendidas em bancas de jornal, como no Brasil. É em preto e branco. No Brasil, os quadrinhos de Tex, Zagor e outros da Bonelli Comics são exemplos de Fumetti. (SONIA BIBE-LUYTEN, 1993)

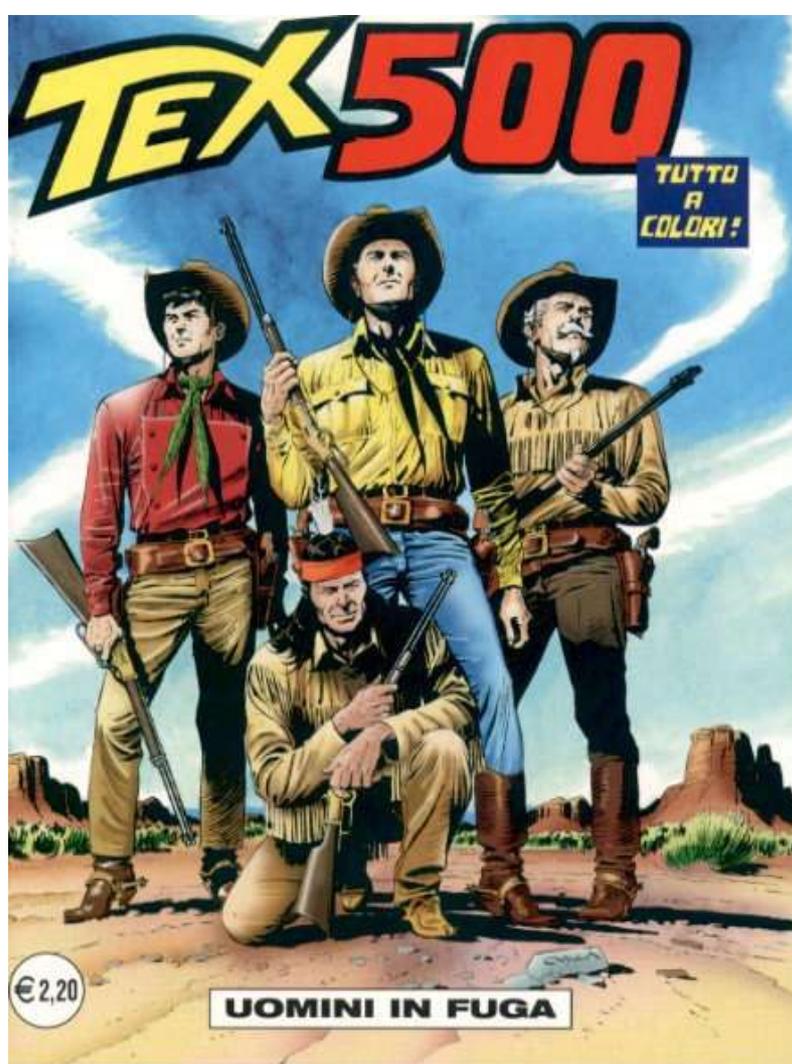


Figura 21 -TEX N°: 500 UOMINI IN FUGA

Fonte: Sergio Bonelli Editore, 2002

Acesso: <https://www.recantodasletras.com.br/img/?id=271671&maxw=495&maxh=660>.
Abril de 2017.

• Manhwa: quadrinho coreano. Tem muita influência do mangá, mas como é um estilo razoavelmente novo, com o tempo vai criar características próprias. O Manhwa nasceu como uma cópia do Mangá (versão japonesa), mas com o passar do tempo foi se diferenciando e ganhando um caráter próprio. Hoje em dia muitos autores coreanos são contratados para trabalhar no Japão, criando mangás produzidos por coreanos. Manhwa e mangá, em seus idiomas de origem, significam simplesmente “quadrinhos”. Enquanto os mangás são lidos da direita para a esquerda, as revistas coreanas seguem o mesmo estilo de leitura dos ocidentais: da esquerda para a direita. Isso acontece porque o sistema de escrita coreano, chamado hangul, funciona no mesmo sentido e é lido horizontalmente. vale citar que os corpos são mais realistas, porém os rostos e olhos são mais cartunizados, além de não ter bem uma regra entre colorido e preto e branco (alguns são levemente coloridos, outros possuem cores mais fortes). (TWICE BR Amino 2017)



Figura 22 – *Fluttering Feelings*
Fonte: SSamba.

Acesso:

https://78.media.tumblr.com/75ec7c9c6b5d80f59b593ffb5b7617e1/tumblr_nisvifDlrE1trx9pno1_1280.jpg.
Abril de 2017.

- Cartoon: *cartum ou charge*, no português brasileiro, originalmente tratado como os esboços de um artista (Figura 24), é considerado, por muitos especialistas, entre eles Harvey (1980), como um formato de arte sequencial animada. Embora composto de uma única imagem, foi considerado que, uma vez que o cartum combina tanto palavras quanto imagens e constrói uma narrativa, merece sua inclusão entre os formatos de quadrinhos.



Figura 23 - Cartum-suicidas -2012

Fonte: Nani, 2012

Acesso: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-S89AOAUdkwI/T_McQ5Anh5I/AAAAAAAAALiQ/gEqgziZJghM/s1600/cartum-suicidas.jpg)

[S89AOAUdkwI/T_McQ5Anh5I/AAAAAAAAALiQ/gEqgziZJghM/s1600/cartum-suicidas.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-S89AOAUdkwI/T_McQ5Anh5I/AAAAAAAAALiQ/gEqgziZJghM/s1600/cartum-suicidas.jpg).

Abril de 2017.

- Tira: O termo é atualmente mais usado para definir as tiras curtas publicadas diariamente em jornais, mas, historicamente, foi designado para definir qualquer espécie de tira, não havendo limite máximo de quadros, sendo o mínimo de dois. As tiras dominicais dos Estados Unidos eram coloridas e, de início, ocupavam uma página inteira de jornal (Figura 25). (FOGEL, 2016)



Figura 24 - As Tiras do Homem-Aranha - Volume 01
 Fonte: Panini Comics, 2007
 Acesso: <http://i46.tinypic.com/33ynbi9.jpg>. Abril de 2017.

• *Graphic novel* (romance gráfico): formato de revista em quadrinhos que geralmente traz enredo longo e complexo (Figura 26), frequentemente direcionado ao público adulto. Contudo o termo não é estritamente delimitado, sendo usado, muitas vezes, para implicar diferenças subjetivas na qualidade artística entre um trabalho e outro, ou seja, faz o uso de técnicas diferentes de desenho (pintura em aquarela, por exemplo ou um traço em preto e branco no estilo expressionista). Em Portugal, usa-se também a tradução *novela gráfica*. (FOGEL, 2016)

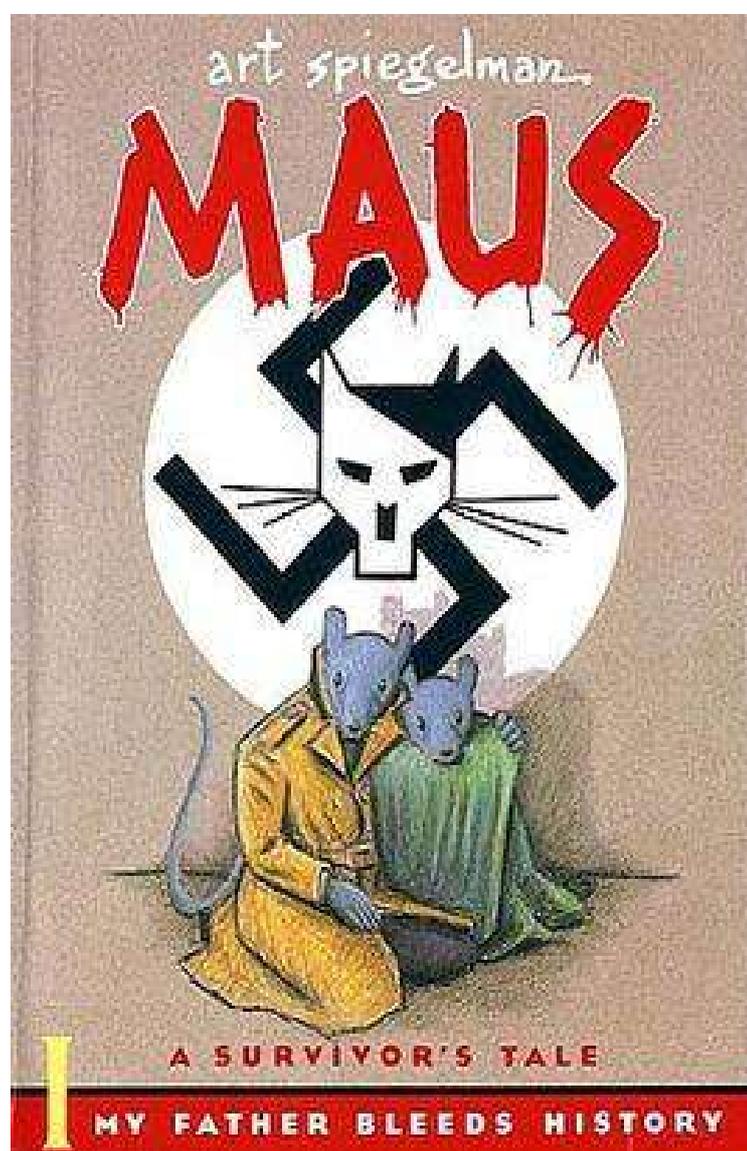


Figura 25 - *Maus*: a história de um sobrevivente

Fonte: Art Spiegelman, 1986.

Acesso: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/98/Maus.jpg>.

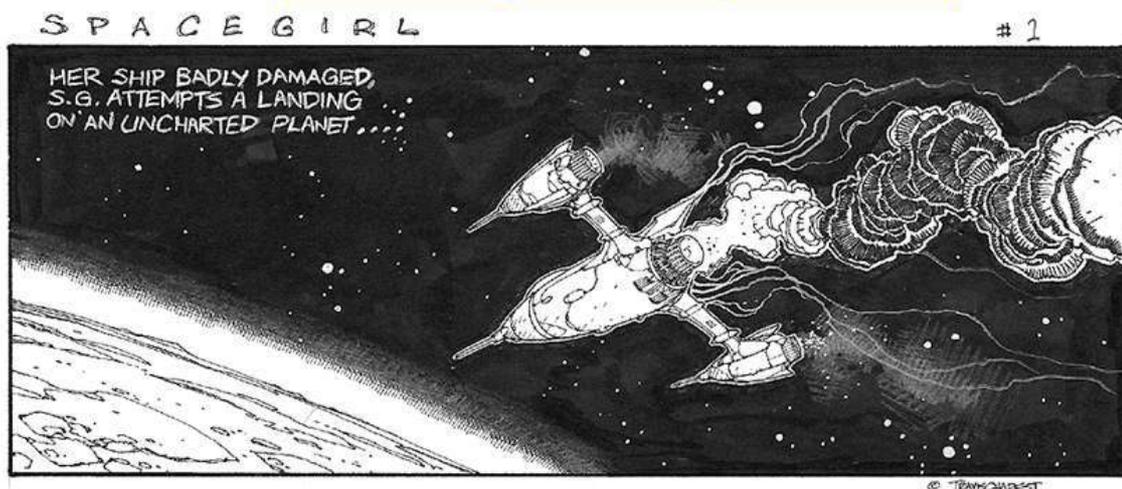
Abril de 2017.

- *Webcomics*: também conhecidos como "*online comics*", "*web comics*" ou "*digital comics*", são histórias em quadrinhos publicadas na internet. Muitas *webcomics* são divulgadas e vendidas exclusivamente na rede, enquanto outras são publicadas em papel, mas mantendo um arquivo virtual por razões comerciais ou artísticas. Com a popularização da internet, o formato *webcomic* evoluiu, passando a abarcar desde as tradicionais tiras até *graphic novels*. (FOGEL, 2016)

Issue #01 Spacegirl Comic by Travis Charest



Visit: [Simon Bisley Gallery](#) | [Art of Frank Miller](#) | [Brian Bolland Gallery](#)



[06](#) [07](#) [08](#) [09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#) [17](#) [18](#) [19](#) [20](#) [21](#) [22](#) [23](#) [24](#) [25](#) [26](#) [27](#) [28](#) [29](#) [30](#) [31](#) [32](#) [33](#) [34](#) [35](#) [36](#) [37](#) [38](#) [39](#) [40](#) [41](#) [42](#) [43](#) [44](#)
All Images © Travis Charest - Comics originally posted at the [Travis Charest MSN Group](#)

Figura 26 - <http://spacegirl.travischarestgallery.com>

Fonte: Travis Charest

Acesso: <http://spacegirl.travischarestgallery.com/9889/38.jpg>. Abril de 2017.

• HQtrônicas: segundo Franco (2004), o termo inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) elementos da linguagem, já apresentado no capítulo dois desta dissertação, no suporte de papel, somado com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, tais como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Vale salientar que em 2004 as conexões eram lentas, e o conceito de Web 2.0 estava sendo inaugurado com conteúdos criados e mantidos de modo dinâmico (O'Reilly, 2004), onde as conexões e a programação são mais leves. Logo, até aquele momento, a busca pelo imediatismo em abrir uma imagem, que demorava horas para carregar, era incrivelmente frustrada; ainda mais com a proposta de unir outros elementos da hipermídia. McCloud (2006) afirma que havia o problema de instalar um software e rodar os CD-ROMs. Então ficava alto o custo de uma produção relativamente simples.

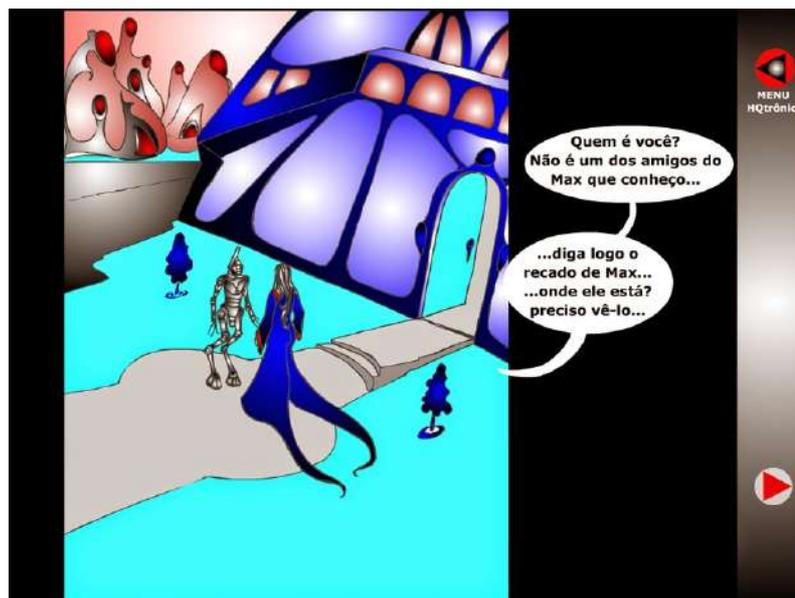


Figura 27 – *Adriane e o Labirinto Pós-humano*

Fonte: Edgar Franco, 2004

Acesso: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-NgZYD8MQydw/VNd9mZKoqII/AAAAAAAAABvA/SRZhJcId9w4/s1600/hqtronica.jpg)

[NgZYD8MQydw/VNd9mZKoqII/AAAAAAAAABvA/SRZhJcId9w4/s1600/hqtronica.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-NgZYD8MQydw/VNd9mZKoqII/AAAAAAAAABvA/SRZhJcId9w4/s1600/hqtronica.jpg)

- *Storyboards*: ilustrações dispostas em sequência com o propósito de prever uma cena animada ou real de um filme. Um *storyboard* é essencialmente uma versão em banda desenhada de um filme ou de uma seção específica de um filme. São produzidas previamente para auxiliar os diretores e cineastas a visualizar as cenas e encontrar potenciais problemas antes que aconteçam. Os *storyboards*, muitas vezes, trazem setas e instruções que indicam movimento (TRINDADE, 2013).

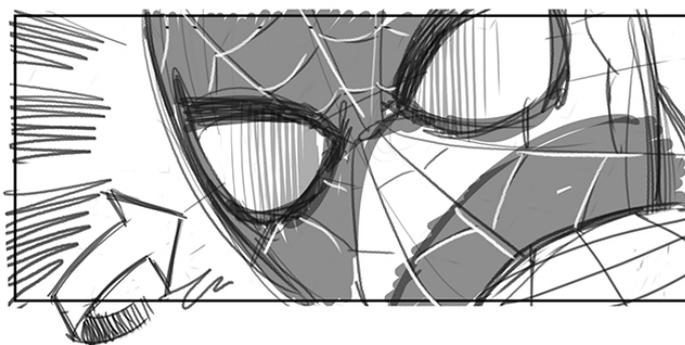


Figura 28 - Canceled 'Spider-Man 4' Concept Art Revealed
Fonte: Marvel Comics
Acesso: <https://heroichollywood.b-cdn.net/wp-content/uploads/2016/06/Spidey13.jpg?x42694>. Abril de 2017.

• Fanzine: revista amadora feita, de forma artesanal, com ajuda de fotocopiadoras ou mimeógrafos. É uma alternativa barata para aqueles que desejam produzir suas próprias revistas para um público específico, e conta com estratégias informais de distribuição. Diversos cartunistas começaram dessa maneira antes de passarem para espécies mais tradicionais de publicação; enquanto outros artistas estabilizados profissionalmente continuam a produzir fanzines (Figura 30) paralelamente aos seus outros trabalhos. O termo é também usado para definir publicações amadoras feitas por fãs de outros meios de entretenimento, trazendo notícias e ensaios sobre música, esportes e programas de televisão em geral. (FOGEL, 2016)



Figura 29 - Fanzine Japan Fury

Fonte: Japan Fury Fanzine1, Setembro de 1993

Acesso: : http://3.bp.blogspot.com/-7v9NnL8Rh60/UGOgQaPv-ZI/AAAAAAAAAJs/VSStUFTmII4/s1600/Japan_Fury_Fanzine_1.jpg. Abril de 2017.

• JQ (Jornalismo em Quadrinhos): pode ser publicado em livro-reportagem, numa revista, ou no próprio jornal. O diferencial do JQ é que representa a realidade e atende aos padrões do jornalismo na veracidade de seus dados e histórias, através de entrevistas e apuração. Joe Sacco (Figura 31) é um dos nomes mais aclamados na área, mas as publicações de outros autores estão crescendo. Por causa do poder da informação visual, o jornalismo em forma de quadrinhos se aproxima mais do leitor e o cativa. Além, é claro, de atrair um público mais amplo; afinal, um dos objetivos das histórias gráficas é facilitar a compreensão.(OLIVEIRA, 2006)

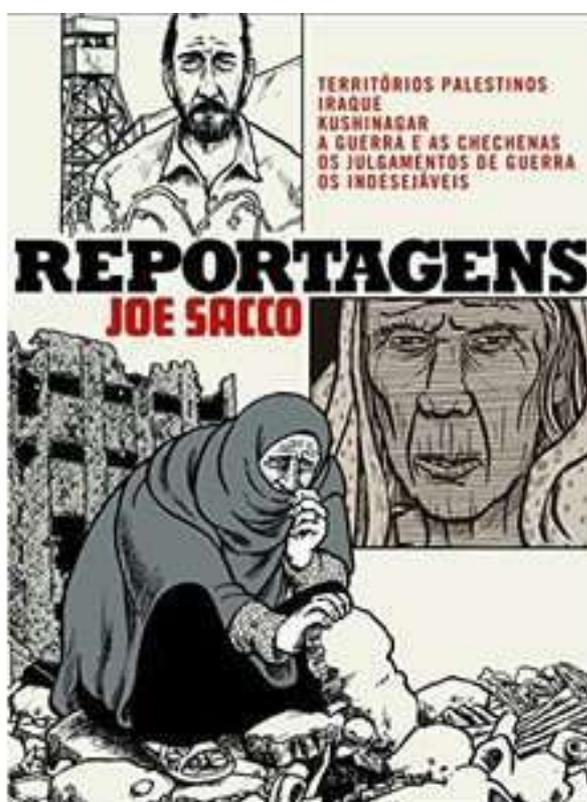


Figura 30 – *Reportagens Joe Sacco* 2012

Fonte: Joe Sacco, 2012

Acesso: https://imgmanagercb-a.akamaihd.net/livros/reportagens-joe-sacco-853592731x_300x300-PU6e7b949b_1.jpg. Abril de 2017.

1.4 HQs como multimídia

Atualmente as HQs estão conectadas a outras mídias, tais como internet, cinema, televisão, rádio. Apesar de não ser novidade, pois filmes baseados em quadrinhos existem desde a década de 1930 (com Flash Gordon, Batman e Superman), nos dias atuais, a indústria dos quadrinhos está ligada à do cinema, à da televisão, entre outros veículos, numa rede praticamente obrigatória de interação. Essa prática de interligar eventos é comum nos quadrinhos dos anos 1990, em que uma saga principal reverberava nas outras histórias. Segundo Lévy (2004), esse tipo de prática leva em conta as atualizações das obras e suas transposições e interligações com outras mídias em tempo real, pois as estreias nas salas de cinema são simultâneas globalmente. Há também a exposição do próprio artista nas redes sociais em tempo real. Mas o público atual busca tanto as novidades, que basta passar alguns minutos da publicação para que a notícia seja considerada velha.

Por conta dessa busca extrema pelo agora, cada vez mais as produções têm sido consideradas efêmeras. A visão crítica também está alterada devido a essa velocidade, pois o que está em jogo não é mais disciplinar e sim controlador. Ou seja, é levado em consideração como se projeta a mensagem em múltiplas significações e como se pode conectá-la interdisciplinarmente com tudo.

Em todo caso, esse compartilhamento é mais aceito do que a visão de multiverso com que algumas editoras de quadrinhos ainda trabalham. Esse tipo de apartamento das mídias – o que acontece na televisão difere dos quadrinhos - não tem sido bem aceito por causa dessa necessidade de conectar tudo.

Não é à toa que o lema da atual geração é “estar conectado com tudo”. É só observar que o consumidor só aceita, normalmente, um celular, por mais simples que seja, que dê acesso a redes sociais e aplicativos de armazenamento na chamada “nuvem”.

2 A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No capítulo anterior, tratamos da diferença entre Arte Sequencial e HQs. Neste, relacionaremos as HQs com a cultura visual e mostraremos quais são os principais elementos delas. A contribuição deste capítulo é explicar as diferenças interpretativas dos elementos da linguagem das HQs sob a perspectiva de entre profissionais desta área e o senso comum.

2.1 Entre o verbal e o não verbal

Como os autores especializados e o senso comum interpretam cada elemento da linguagem das histórias em quadrinhos?

Segundo Laraia (1932), a tendência corrente é considerar lógico apenas o próprio sistema e atribuir aos demais um alto nível de irracionalismo, além de achar que um sistema cultural depende da compreensão das categorias constituídas por ele. No entanto, a cultura sempre se modifica, e o entendimento das modificações tem a importância de atenuar os reflexos entre as gerações e evitar preconceitos. Logo, é necessário, para a humanidade, entender as diferenças entre culturas diversas e as que existem no mesmo sistema.

Com esse entendimento, podemos refletir sobre aquilo que se diz no senso comum e é repassado para os estudantes em relação à linguagem dos quadrinhos. Apesar de ser considerada a “Nona Arte”, os quadrinhos ainda fazem parte, no imaginário coletivo, da cultura popular. Conforme Chartier (1995), a análise cultural deve levar em conta a irredutibilidade considerando a linguagem dos quadrinhos como objeto de análise que mostrem sua autonomia e sua heteronomia. Ao nos aprofundarmos na linguagem dos quadrinhos, devemos atentar para sua interdependência entre o verbal e o não verbal.

Convém comparar a descrição da estrutura da HQ como gênero textual apresentada nos livros de Português com o que circula no campo da comunicação visual. A relevância disso diz respeito ao que é pertinente ou excludente, ou até mesmo erroneamente ensinando para os estudantes.

Levando em consideração que os campos de saberes diferem, pois de um lado temos a visão das Letras e do outro o das Artes Visuais, o que está em discussão é como essa linguagem é ensinada.

A língua representa o pensamento ligado ao constructo do pensar e àquele que deseja esse pensamento. O interlocutor deve entender que a mensagem foi mentalizada, e a leitura está ligada ao fato de o leitor captar as intenções do autor conforme o conhecimento de mundo. A linguística textual leva o estudante à reflexão do funcionamento da língua nas mais variadas interações verbais, onde o texto é o objeto central do ensino. (KOCH, 2003) E o que é o texto para a linguística textual?

Texto significa “tecido”, sentido ligado à ideia de entrelaçamentos, tal qual os da teia de aranha. Mas o texto verbal e o não verbal são lidos com da mesma forma. (BARTHES, 1987)

Conforme Wong (1998), a linguagem não verbal é diferente da falada ou escrita pois as regras gramaticais são estabelecidas, ou impostas conforme Barthes (1997) afirma. Enquanto o conjunto de regras da linguagem verbal está na estrutura, o da não verbal está na forma⁴. Wong sustenta também que o desenhista é prático e que, antes de enfrentar problemas práticos, deve dominar uma linguagem visual, base de criação do desenho.

Dondis (1998) sinaliza que os dados visuais têm três níveis e estão ligados aos indivíduos. Tratam-se do *input* visual composto do sistema de símbolos; o material visual representacional e a estrutura abstrata.

Atualmente, autores como Lima (2010) afirmam o inter-relacionamento do visual com o verbal. No entanto, a visão está ligada ao estímulo da leitura prazerosa, do entretenimento, ainda que considere as HQs um gênero textual. O problema é o fato de, desde o ensino fundamental, os docentes, de modo geral, entenderem os quadrinhos como textos voltados para o público infanto-juvenil e depois pouco considerá-los no ensino médio. É necessário que os professores, independentemente da área de conhecimento, compreendam os elementos visuais das HQs e saibam utilizá-las em sala de aula. Enfatizamos essa ideia por entendermos que as HQs não pertencem aos profissionais das Letras ou das Artes.

⁴ Neste caso, o termo “forma” se refere ao conjunto de elementos da visualidade na comunicação visual: formato, tamanho, cor e textura.

O público, em geral, foca ou nos elementos básicos de uma narrativa – enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho – ou nas imagens, que facilitam a compreensão do leitor.

2.2 Comparações entre o significado dos elementos

Neste tópico, compararemos o significado dos elementos dos quadrinhos. Essa comparação está baseada em Stan Lee (1978), Alan Moore (1988) e Scott McCloud (1995). Esse diálogo tem importância pelo fato de não nos fixarmos num pensamento e tomá-lo como verdade absoluta. Cabe salientar que a escolha desses autores se deve ao fato de terem abordagens diferentes sobre o mesmo conceito. Logo, colocar, no foco desse diálogo, Will Eisner (1985) torna-se redundante, porque o trabalho de McCloud (1995) se aprofunda nos conceitos estabelecidos por Eisner de modo mais amplo e metalinguístico, apesar de ele aparecer nessa discussão.

2.2.1 Narrativa visual

Na norma ocidental, escreve-se da esquerda (Figura 32) para a direita, de cima para baixo. A diagramação dos quadros e as ilustrações nele contidos seguem esse padrão. No oriente, é o contrário.

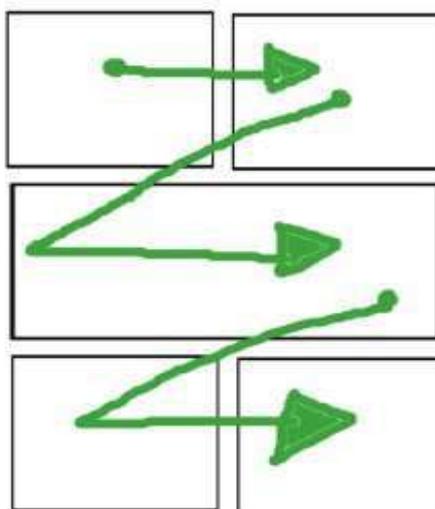


Figura 31 – Narrativa visual

Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012

Acesso: <http://3.bp.blogspot.com/-xI2D2ctMfJM/T-N47FRGXaI/AAAAAAAAABHg/5gIxx-OrXjg/s1600/Pagina.jpg>. Maio de 2017.

Em seguida, vemos uma sequência americana (Figura 33); depois, uma europeia (Figura 34); e, por fim, uma asiática (Figura 35).



Figura 32 – Spider-man VS Hulk
 Fonte: Marvel Comics, década de 70

Acesso: <http://www.domaingeek.com.br/wp-content/uploads/2017/06/spider-man-amazing-incredible-1980-chic-stone-john-romita-sr.-origin-hulk-bruce-banner-peter-parker-marvel-comics-bronze-age-5-600x447.gif>. Maio de 2017.

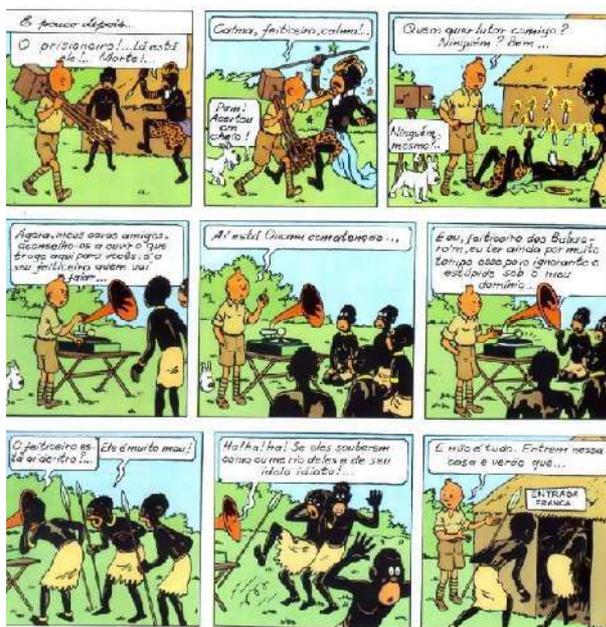


Figura 33 – Tintin
 Fonte: Hergé, 1929

Acesso: <http://3.bp.blogspot.com/-Rd6yxCaxqY0/TkczyPo71CI/AAAAAAAAABM/1-oGc2tt-zA/s640/tintim.jpg>. Maio de 2017.



Figura 34 – One Piece
Fonte: Eiichiro Oda, 1997
Acesso: <https://pbs.twimg.com/media/DEDQ-BrUMAAN5Fd.jpg>. Maio de 2017.

Pautarmo-nos na diferença de que, no ocidente, lê-se da esquerda para a direita (Figura 37) e, no oriente (Figura 36), faz-se o contrário, para definir o local ou sua cultura, ser terrivelmente superficial.



Figura 35 – Death Note
Fonte: Tsugumi Ohba e Takeshi Obata(2003)
Acesso: <https://mangasjbc.com.br>. Maio de 2017.



Figura 36 – Death Note

Fonte: Tsugumi Ohba e Takeshi Obata(2003)
Acesso: <https://mangasjbc.com.br>. Maio de 2017.

O termo *diversidade* diz respeito à variedade e convivência de ideias, características ou elementos diferentes entre si, em determinado assunto, situação ou ambiente. Cultura (do latim “cultura”, cultivar o solo, cuidar) é um termo com várias acepções, em diferentes níveis de profundidade e diferente especificidade. É a identidade própria de um grupo humano em um território e num determinado período. (GURGEL, 2009). O maior problema é superficializar a partir de um ou até três elementos visuais e ignorar uma cultura inteira. Esse problema vai ao encontro do preconceito contra outras etnias.

Quanto ao hibridismo, levando em consideração os determinantes e a diversidade, essa mistura se dá de tal modo que não chamamos, por exemplo, uma

produção, de estilo mangá (Figura 38) ou comics (Figura 39), mas uma mistura em si (Figura 40).



Figura 37 – Chico Bento Moço

Fonte: Panini Comics, Mauricio de Souza Produções (1993)

Acesso:

https://78.media.tumblr.com/1d4ea2381f3104dbcd55cdc73770efd0/tumblr_msdbdjvyo91ri3g7do1_500.jpg. Maio de 2017.



Figura 38 – Madman

Fonte: Mike Allred (1990)

Acesso: <http://1.bp.blogspot.com/->

Ta7lQ9hrRVg/UzNeSFzk8xI/AAAAAAD3M/SUd2FMlaUgs/s1600/Madman+2.JPG.

Maio de 2017.

quadrinhos remete à globalização, por vários estilos continentais juntarem-se em um só que se torna outro estilo: não é *mangá*, ou *comics*, ou *charge*, por exemplo. E é a esse aspecto que o profissional deve estar atento ao afirmar se um determinado quadrinho pertence àquele território ou não. Esse “não” se refere à mistura, uma vez que a própria definição de HQ manifesta mistura entre gênero literário e escola artística.

2.2.2 Calha e Requadro

A calha é o vão entre um quadrinho e outro. Ela pode ajudar a delimitar o tempo: mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro; mais curta, indica uma ação mais rápida e contínua (TAYRA, 2012).

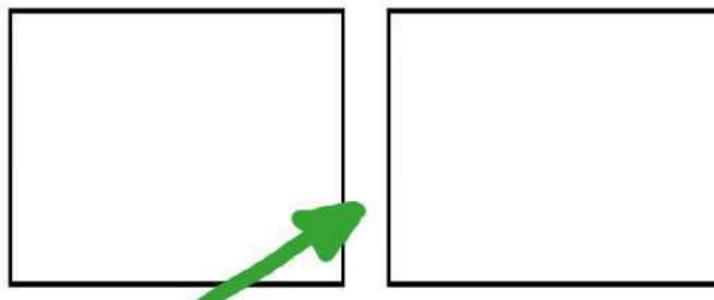


Figura 40 – Calha e requadro

Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012

Acesso: <http://4.bp.blogspot.com/-0BMdgvo2ms4/T-NiR1pBILI/AAAAAAAAABG8/QieZT8M1spU/s1600/Calha.jpg>. Maio de 2017.

No entanto, chamamos de sarjeta o espaço entre um quadro e outro, e esse vão refere-se ao que preenchemos com nossa experiência de mundo. Quando o completamos com nossa própria imaginação, usamos elementos conceituais de tempo e de movimento.



Figura 41 – “Agora, você morre!”

Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

Nessa sequência de quadros (Figura 42), vemos a morte da vítima. Vemos? Ou entendemos que a vítima foi morta a machadadas? Pode ser que sim e que não. No entanto, concluímos que a vítima sofreu um grande dano. Entre os quadros, entendemos que o homem sofreu várias mortes.

Ao nos darmos conta da importância de completarmos os momentos com nossa imaginação, a obra cria inúmeras identidades.



Figura 42 – Sem título

Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

Nas transições entre os quadros, segundo McCloud (2004) o tempo se completa da seguinte maneira: uma ação retratada em uma série de momentos; um sujeito (pessoa, objeto, etc) em uma série de ações; uma série de sujeitos alternados dentro de uma única cena; transições entre distância significativas de tempo e/ou espaço; transições de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito; e uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas.

Moore (1988) admite que o maior problema da transição é a movimentação de um lugar ou de um tempo a outro sem forçar uma ruptura drástica comprometedoras o suficiente para desligar a conexão entre o leitor e a história. Para isso, o leitor deve ser levado a um estado de quase hipnose, onde o fascínio da primeira frase o conduz para a segunda, e o “transe” é suave.

Vale ressaltar que Moore não propõe uma “receita de bolo” ou uma cópia em massa de desenhistas e escritores iguais a ele. Logo, ele critica o livro *Como Desenhar quadrinhos ao estilo Marvel*, de Stan Lee e John Buscema, de 1977. Muitas regras, inclusive a de transição de imagens, são seguidas nas atuais revistas

de super-heróis. Enquanto McCloud (1995) enfatiza a complementação entre os quadros e Moore (1988) a condução hipnótica, Lee e Buscema (1977) leva em consideração o dinamismo entre os quadros. Podemos arriscar-nos a dizer que essa ação frenética e desenfreada tem mais ligação com *storyboard* do que com quadrinhos.

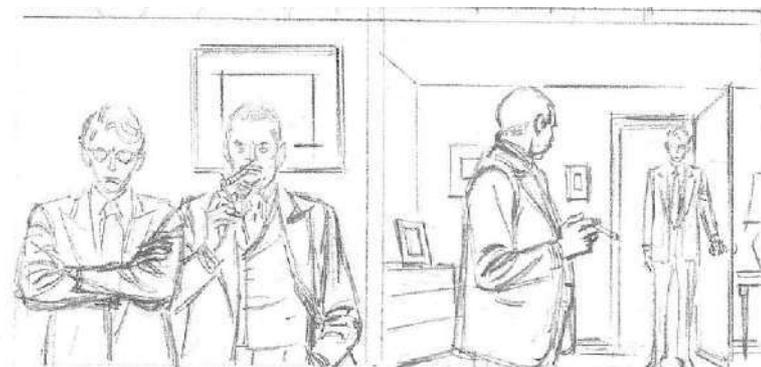


Figura 43 – Estático

Fonte: Livro Como Desenhar Quadrinhos Ao Estilo Marvel, de Stan Lee e John Buscema de 1977



Figura 44 – Dinâmico

Fonte: Livro Como Desenhar Quadrinhos Ao Estilo Marvel, de Stan Lee e John Buscema de 1977

Vemos então que, para Stan Lee (1977), o ângulo de câmera tem uma grande importância. Conforme a inclinação, não a transição de imagens, é que teremos os efeitos dramáticos e heroicos.

Moore defende que a transição de imagens pode ser sincronizada com balões de fala e também o uso de cores para a mudança de cena.

Essa visão de câmera, e não de sequencialidade das imagens, e a complementação do leitor com o seu conhecimento de mundo levam à seguinte pergunta: Os quadrinhistas famosos são arte sequencialistas ou trabalham com *storyboards*? Veremos alguns exemplos:

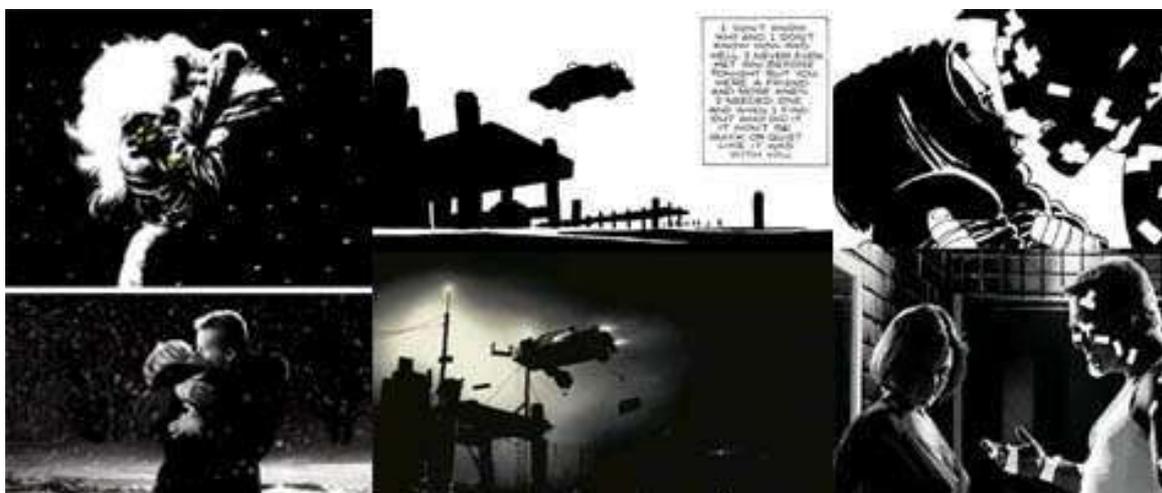


Figura 45 – Sin City

Fonte: Dimension Films · Troublemaker Studios, 2005

Acesso: <http://www.therecircle.com/blog/wp-content/uploads/2009/11/compare.jpg>. Agosto de 2017.

Conforme dados da editora Dark Horse Comics (1992) *Sin City* é o título de uma série de histórias em quadrinhos escrita por Frank Miller e publicada no formato de *film noir*. O primeiro título da série foi publicado na revista "*Dark Horse Presents*", de abril de 1991 a junho de 1992, dividido em treze partes, com diversas histórias de duração distintas que se seguiram. Todas as histórias são situadas na cidade fictícia de *Basin City*, com personagens recorrentes e histórias co-relacionadas. Uma adaptação cinematográfica de *Sin City* estreou em 1 de abril de 2005 nos EUA, em 9 de junho em Portugal e em 29 de Julho de 2005 no Brasil, com direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino como "Diretor Especial Convidado".

Storyboard é um filme contado em quadros, um roteiro desenhado. Lembra uma história em quadrinhos sem balões. Mas existe uma diferença fundamental: apesar

da semelhança de linguagem e recursos gráficos, uma história em quadrinhos é a realização definitiva de um projeto, enquanto que um *storyboard* é apenas uma etapa na visualização de algo que será realizado em outro meio. O *story* é um desenho-ferramenta, um auxiliar do cineasta. Traduzindo, "*story*" significa história, e "*board*", pode ser quadro, tábua, placa. Essa tradução justifica-se pelo fato de os artistas/diretores de cinema esboçarem o roteiro (HOLLANDER,1989).

O *storyboard* é particularmente importante no planejamento de filmes de animação, já que possibilita uma primeira aproximação das artes a serem confeccionadas e, no caso de animação de objetos, o planejamento dos movimentos a serem dados nas cenas. Nesse sentido, pode ser considerado uma versão prévia do filme no formato de uma história em quadrinhos.

Inicialmente, o *storyboard* é o elo entre a ideia dos produtores e a exibição final, e sem perdas. Por não ser um produto final, não há necessidade de executar bem a sequência para um leitor e sim de expor aos responsáveis pela produção os elementos essenciais para a filmagem previstos no roteiro. O *storyboard* é um meio. Mas alguns quadrinistas produzem *storyboard* sob o nome de HQ e vendem-no para o cinema.

Um *storyboard* cumpre três funções: a) ajuda os criadores a visualizar a estrutura do filme e discutir a sequência dos planos, os ângulos, o ritmo, a lógica do filme, as expressões e atitudes dos personagens; b) ajuda a apresentar o roteiro para os responsáveis pela aprovação e liberação de verbas; c) orienta a produção do filme, lembrando aos realizadores o que realmente foi aprovado pelo patrocinador ou cliente.

Tanto o *storyboard* quanto as histórias em quadrinhos, apesar de terem suas particularidades, são subconjuntos da arte sequencial. São séries de imagens dispostas em sequência que transmitem um todo, seja como um meio (*storyboard*) ou como um fim (quadrinhos).

O requadro, por sua vez, é o elemento determinativo das margens de uma vinheta. Pode ser composto por uma moldura, uma linha demarcatória ou uma borda. Tem como principal função distinguir os diferentes momentos da ação representados na HQ, logo, também agrega a representação do tempo.



Figura 46 – Requadro

Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012

Acesso: [http://1.bp.blogspot.com/-cPF0rUfIXrg/T-](http://1.bp.blogspot.com/-cPF0rUfIXrg/T-Ng71FLgvI/AAAAAAAAABGw/8G20QbE0Owk/s200/requadro1.jpg)

[Ng71FLgvI/AAAAAAAAABGw/8G20QbE0Owk/s200/requadro1.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-cPF0rUfIXrg/T-Ng71FLgvI/AAAAAAAAABGw/8G20QbE0Owk/s200/requadro1.jpg). Agosto de 2017.

Será que um requadro longo equivale a um tempo extenso e um curto a um menor?



Figura 47 – Tempo

Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

Numa imagem única, entendemos que há um único momento. Mas se entende que há uma sarjeta imaginária: vemos um quadro operando como vários quadros. Essa duração de tempo e as dimensões de espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si. Os requadros são apenas o guia através do tempo e do espaço.



Figura 48 – Tempo segmentado
 Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

Nos quadrinhos, os mecanismos de representação de tempo e espaço se fundem em uma coisa. Retângulos longos ou curtos podem também representar os intervalos de tempo e espaço ou a atemporalidade quando o quadro está sem contorno.

2.2.3 Balão e Recordatório

O balão vai indicar a verbalização dos personagens. Ele possui variadas formas, cada uma com significações distintas:



Figura 49 – Balões

Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012

Acesso: <http://3.bp.blogspot.com/-m4W0tthOG34/T-N1aGsZDnI/AAAAAAAAABHI/TRJNgmthVao/s1600/Bal%C3%B5es.JPG>. Agosto de 2017.

Recordatório é a caixa de texto inserido na vinheta que tem como principal função recordar ao leitor os fatos narrados na HQ anterior. Também funciona para indicar a simultaneidade dos acontecimentos da narrativa, a passagem de tempo ou o deslocamento do espaço (TAYRA, 2012).



Figura 50– Recordatório

Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012

<http://3.bp.blogspot.com/-X7wa8GQD3Xo/T-N2KW1eE8I/AAAAAAAAABHQ/fBjFCoRZr3Y/s1600/Recordat%C3%B3rio.JPG>. Agosto de 2017.

Mas os balões também ajudam a determinar a duração de um quadro. Ele torna visível o som emitido ou não pelo personagem. Para Eisner (1996), o balão é um

recuso extremo. Esse extremo é interessante pelo fato de “ouvirmos” ou que está impresso.



Figura 51 – Balões de tempo
Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

Se aplicarmos esse recurso não só para a leitura e formos além, perceberemos o som aliado à expressão corporal, pois o som não sozinho e a representação das ações não se limitam à verbalização.



Figura 52 – Balões com fala
Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

O ícone cinestético mais usado, com muita complexidade e versatilidade, é o balão de fala. Representa o som num meio estritamente visual. E muitos símbolos dentro dos balões sempre são adequados para cobrir o não verbal.



Figura 53 – Balões cinestético

Fonte: Livro "Desvendando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books), 2004.

No entanto, convencionou-se que o não verbal é para crianças e, por isso, à medida que crescemos e alcançamos a vida adulta, adquirimos livros sem figura alguma. O ato de mostrar e dizer combinando palavras e imagens para transmissão de uma série de ideias é virtualmente ilimitada. McCloud (2005) categorizou-a da seguinte forma: em que as figuras não acrescentam nada ao texto; em que as palavras apenas acrescentam uma trilha sonora a uma sequência visualmente falada; em que palavras e imagens transmitem a mesma mensagem; em que as palavras ampliam ou elaboram sobre uma imagem; em que as palavras e imagens seguem cursos diferentes sem intersecção; em que as palavras são partes integrantes da figura e em que as palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.

Quanto menos se fala com palavras, mais as figuras podem ficar livres para a narrativa visual e vice-versa. Porém, o foco é falar mostrando e mostrar falando interdependentemente.

Stan Lee, segundo ele próprio, no documentário *Stan Lee's Mutants, Monsters & Marvels* (2002) comentava, com seus desenhistas, as ideias gerais que

eles esperavam para ter em cada edição, em vez de dar-lhes um roteiro completo detalhado, como de costume. Quando Lee recebeu as páginas terminadas, acrescentou diálogos. Isso evitou desenhistas “de braços cruzados” por falta de um script e os manteve trabalhando para receber pagamento. Para fazer quadrinhos, porque poderia extrair o melhor de cada artista. As páginas com desenhos bons dispensavam balões e recordatórios, enquanto que os desenhos de baixa qualidade precisavam de um bom argumento. Para Lee, se o roteiro for bom e o desenho péssimo, as pessoas dispensam a leitura a HQ.

Sobre os diálogos, Moore (1998) enfatiza que cada um deve ter seu ritmo próprio e individual, dependendo de qual personagem irá dizê-lo. Podemos também chamar de padrões de fala. Nesse ponto, Lee acorda com Moore (1988) pelo fato de personificar o personagem. Por exemplo: nas falas de Thor, como estas se remetem ao antigo testamento, ou o Dr. Estranho, com suas falas místicas que remetem à bruxaria antiga mesclando com a vida contemporânea. Outro recurso, dessa vez mencionado por McCloud (2005), é usar o último quadrinho da página direita como estimulante para conduzir à página seguinte.



Figura 54 – Condução de página
Fonte: Livro "Desenhando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books),
2008.

O problema é o uso exagerado desse recurso gráfico, pois nem sempre o roteiro requer esse estimulante visual.



Figura 55 – Conduções de páginas
Fonte: Livro "Desenhando Quadrinhos", de Scott McCloud (M. Books),
2008.

E isso tem muita relação com as transições de imagens que nem sempre precisam de um recurso verbal para expressar o que vai de uma cena para outra.

2.2.4 Onomatopeias

São palavras que indicam sons ambientais, ruídos, urros e interjeições humanas. Nas HQs, adquirem o status de símbolos gráficos, complementando e reiterando as ações descritas na narrativa.



Figura 56 – Onomatopeias
Fonte: www.saposvoadores.com.br, 2012
Acesso: http://2.bp.blogspot.com/-7mBx4x8GYTs/T-N3DP0yz_I/AAAAAAAAABHY/WSJ_QC4XwbY/s1600/Onomatopeia.JPG. Agosto de 2017.

“Eu pisei na folha seca/Vi fazer chuá, chuá/Eu também pisei na folha seca/Vi fazer chuá, chuá / Chuá, Chuá Chuá, Chuá/ Chuá, Chuá Chuá, Chuá”- (FUNDO DE QUINTAL , 1991)

A onomatopeia participa tanto como elemento sonoro quanto visual na invisibilidade dos sentidos, ou seja, o leitor passa a ver os elementos abstratos, como na Figura 59.



Figura 58 – “Thmip!”

Fonte: Marvel Comics, 2009

Acesso: https://kanto.legiaodosherois.com.br/w750-h1200/wp-content/uploads/2016/08/legiao_4g0QLAH7xm3FJayducCwG5ivrETZ9htzRW8fUsobXn.jp
pg. Agosto de 2017.

Mesmo que não haja familiaridade com esse “som” e nem facilidade de reproduzi-lo na mente, quando o “vemos” representado na tela, notamos o trabalhão em conjunto como os significados que desejamos.

Geertz (1978) defende que o pensamento humano é rematadamente social: na origem, nas funções, nas formas e nas aplicações. Trata-se de uma atividade pública. As implicações desse fato para a análise antropológica da cultura — nossa preocupação fundamental aqui — são enormes, sutis e insuficientemente apreciadas. Esse diálogo, neste momento, entre Geertz e Canclini (1997) deve-se ao fato de a própria natureza das HQs ser “impura”, ou seja, existe a mistura entre imagem e texto o suficiente para não ditar nenhuma hegemonia sonora.

McCloud (1995) inclusive afirma que a criação de efeitos sonoros não pede qualquer tipo de consistência metódica que o bom letramento de balões exige, e que

o imprevisto é manifestado já que não há certo ou errado. No entanto, as variáveis se definem dentro daquilo que se pode improvisar.

2.2.5 Desenho ou Vinheta

O desenho ou vinheta pode representar o ambiente, as ações e as personagens, de modo que as representações gerem imagens eficazes para o entendimento da mensagem. Cada vinheta é constituída da relação dos elementos visuais com os elementos verbais.

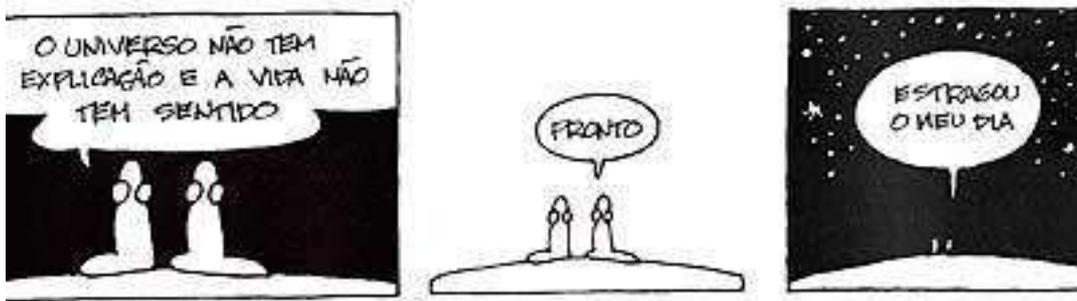


Figura 59 – *As Cobras*

Fonte: Luís Fernando Veríssimo

Acesso: http://3.bp.blogspot.com/-SHfu7wKUQFc/T-NekIZsSMI/AAAAAAAAABGo/rNITVdD2eqo/s1600/AsCobras_Luis_Fernando_Verissimo.jpg. Setembro de 2017.

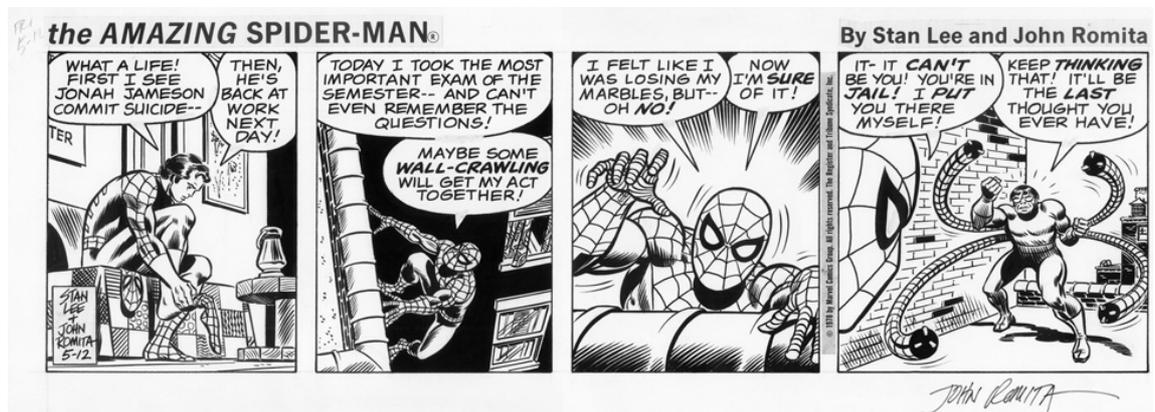


Figura 60 – *The Amazing Spider-Man*

Fonte: Marvel Comics

Acesso: https://1.bp.blogspot.com/-UoKkFxBY5Wo/UMjMSqHV3aI/AAAAAAAAAL7A/jF-H5bws1QA/s1600/ROMITA_DAILY78.jpg. Setembro de 2017.

As Figuras 60 e 61 apresentam quadrinhos em preto e branco e mostram perfeitamente aquilo a que se propuseram. Porém, a técnica clássica de desenho, como a anatomia e a perspectiva, ainda é vista como a única representação convincente sobre as formas de mundo.

Porém existem, segundo McCloud (2005), outros elementos que devem ser vistos, tais como o cenário, que serve para contar mais sobre o personagem do que uma pose em perspectiva de baixo para cima; a postura e as expressões dos personagens, que transmitem ao leitor informações sobre suas emoções e atitudes; um pequeno detalhe na arte, que prenuncia grandes desenvolvimentos na história; imagens que transmitem intensa emoção com base em expressões simbólicas, abstratas ou expressionistas; uma escolha estilística extrema, que dá um estado de espírito predominante. O primordial é que o desenho seja eficaz o suficiente para cumprir o propósito básico de cada quadrinho.

Já Eisner (2005) constrói as narrativas gráficas com base em estereótipos (Figura 62) a partir de características geralmente aceitas e ligadas a uma ocupação. Esse procedimento, em comparação a um filme, tem por base o tempo em que espectador está diante dele. Sobre isso, Morre (1988) salienta que a ideia é o centro de qualquer processo criativo; é aquilo sobre o qual a história trata; o que a história essencialmente é.



Figura 61 – Estereótipos
Fonte: Eisner (1996)

Eisner compara os quadrinhos com o cinema, em grande parte do tempo, trabalhando com padrões de referência reconhecíveis pela aparência física. Isto é discutível nos dias de hoje, uma vez que tais padrões tiveram alterações significativas.



Figura 62 – Padrões de referência
Fonte: Eisner (1996)

A visão hegemônica eurocêntrica (Figura 63) é quebrada por McCloud (1995), e a padronagem é ressignificada como no seguinte exemplo: dependendo da elevação e status - pessoa baixa é signo de humildade, e alta, de poder. Mas essas relações podem ser trabalhadas com protagonistas em que o queixo erguido, o peito para fora e as costas curvadas simbolizam a transmissão de confiança e força; enquanto que o queixo caído, as costas arqueadas e as mãos passivas ou deslocadas identificam fraqueza e baixo valor, determinando a distância e o relacionamento (próximo ou não).

2.2.6 Linhas Cinéticas

É o elemento comunicativo que auxilia o reconhecimento visual dos objetos representados. As linhas representam elas mesmas um objeto, ou o contorno do objeto; criam um relevo ou superfície, dão ideia de luminosidade e representam ações concretas e movimentos.

Um dos elementos que movimenta o imaginário do produtor e receptor das HQs é a percepção do mundo invisível das emoções. No entanto, estamos lidando com o único sentido que fala pelos outros: a visão. E, porque a HQ é uma linguagem visual, e não somente gênero textual, entre um quadro ou dentro dele, uma única imagem pode representar emoções: de um lado, pode exprimir medo, ansiedade e loucura; do outro, calma, raciocínio e introspecção.

Diversos tipos de linha podem ter função expressiva (Figura 64), segundo Loomis (1974): ângulos (agitação, insegurança e ação), verticais (força, respeito e estabilidade), horizontais (calma, repouso e paz), radiais (glória, liberdade, devoção e união), irradiantes (choque, atenção), espirais (movimento, poder, excitação), triângulos (segurança, permanência), ritmadas (graça, charme, movimento), leves (ambição, amor, esperança), irregulares (instabilidade, incerteza), oblíquas (combates, colisão, confusão), retângulos (força, união, estabilidade), círculos (imensidão, eternidade, movimento, libertação, vastidão), ovais (criatividade, feminilidade, sensualidade, graça), divisões irregulares (atividade, progresso, elasticidade), divisões simétricas (união, força, formalidade, dignidade).

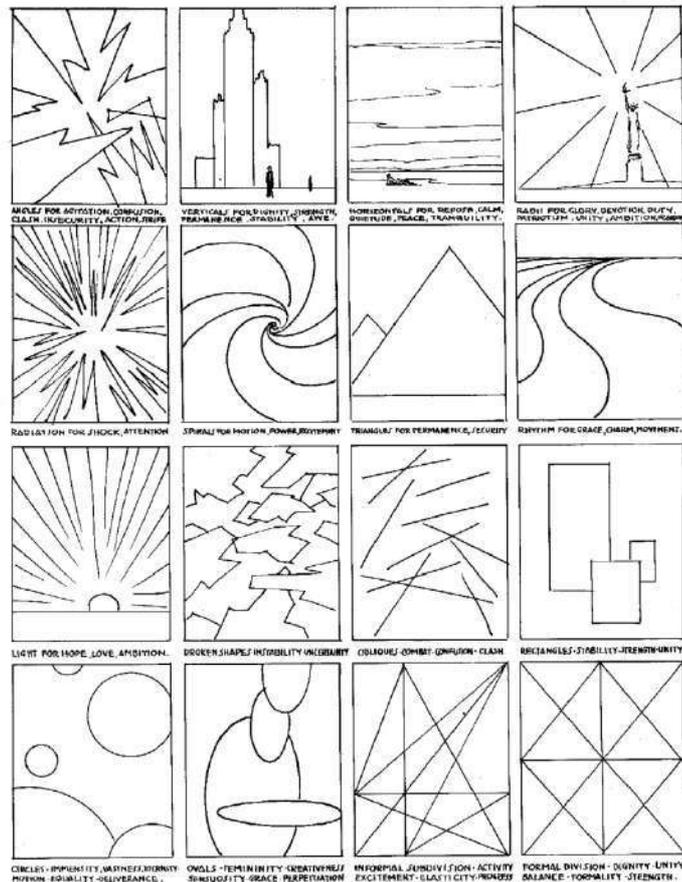


Figura 63 – Linhas emotivas
 Fonte: Andrew Loomis, 1974.

Acesso:

<https://i.pinimg.com/originals/66/c9/25/66c925d72de6abc262c23b23dd5f4a3c.jpg>.
 Setembro de 2017.

Cabe ressaltar a importância de se perceber através dos sentidos. Segundo Mendes (2000), essa percepção, chamada de estética, tem a função de permitir um fluxo dos corpos no mundo sob o império da razão, em que só o homem é capaz de entender os acontecimentos e fenômenos do mundo. No entanto, é a visão que, nesse caso, captura e gerencia as outras sensações percebidas pelas linhas que representam as emoções.

2.2.7 Metáforas visuais

As metáforas visuais ocorrem quando uma imagem é associada a um conceito diferente de seu significado original. As expressões simbólicas independem da compreensão de expressões faciais verdadeiras (Figura 65). Segundo Canclini

(1997), dizem respeito a expressões emocionais básicas, ainda que simbólicas, que variam de cultura para cultura até o momento de alcançarem familiaridade. E, por as tratarmos como código visual, é necessária uma decodificação dos símbolos estrangeiros para que os leitores se familiarizem e entendam a história por completo. No entanto, apesar de os símbolos serem uma boa maneira de transmitir emoções, é a expressão adequada que adicionará força e precisão impossíveis de se alcançarem por outros meios.



Figura 64 – Emoções
Fonte: McCloud (2004)

2.2.8 Cor

A colorização da HQ não fica apenas na superfície do desenho como preenchimento. Ela pode refinar as seguintes representações: do ambiente, dos personagens, dos movimentos e das emoções dos personagens. Também sua significação poderá variar de acordo com cada cultura. Daí termos cuidado com a cultura hegemônica em relação à ideia de que aquilo que é aceito em um lugar deve ser aceito em todos os outros. Outra função é simbolizar os personagens na mente do leitor (Figura 66). E, por mais um desenho seja bem executado, o comércio e a tecnologia afetam a indústria dos quadrinhos (MCCLLOUD, 2005).



Figura 65 – Comparações
Fonte: McCloud (2004, p. 189)

Segundo Moore (1988), o uso da cor, como elemento de transição, não precisa se limitar ao preenchimento das personagens, mas dar significado ao que interessa para a história. Saber utilizar as combinações de cores como símbolos afetará cada nível da experiência de leitura. Num cenário predominantemente verde e vermelho, mudar para preto e branco com escalas em cinza dirá muito para o leitor; ou numa composição colorida de tons quentes para uma de cores frias. No entanto, num universo em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira direta. Não há um meio termo. Logo, o significado transcende a forma. Na planaridade⁵ das cores, a forma assume maior significado, e isso se intensifica com essa combinação de cores. E, dependendo do contexto em que vive, a combinação de cores determinará esse aspecto da realidade, e não somente a pintura de um ícone que chamamos de super-herói.

⁵ O termo planaridade se baseia em Kazimir Malevich (1915) O manifesto do movimento “Do Cubismo ao Suprematismo”, assinado por Malevitch e pelo poeta russo Mayakovski, defendia a supremacia da sensibilidade sobre o próprio objeto. O essencial era a sensibilidade em si mesma, independentemente do meio de origem.

3 QUADRINHOS E SUA APLICAÇÃO NOS LIVROS DIDÁTICOS

Neste terceiro e último capítulo, analisarei o objeto de pesquisa com base nos conceitos apresentados nos dois capítulos anteriores, ou seja, como são abordadas as HQs, por autores especializados e nos objetos de pesquisa desta dissertação, como a “Nona Arte”, e sua aplicabilidade enquanto linguagem. Mas antes veremos as perspectivas e as correntes de pensamentos sobre o uso das HQs nos livros didáticos e nossa conclusão sobre o assunto. Em seguida, mostraremos o que a legislação determina e como isso se aplica no objeto da pesquisa.

3.1 A trajetória do ensino de arte

Como se dá a disciplinarização no ensino de artes? As HQs aparecem nos livros didáticos como material de apoio (ferramenta) ou como forma de comunicação visual propriamente dita? E quais são as consequências dessa utilização dos quadrinhos nas diversas plataformas?

Antes tomemos, como ponto de partida, o comparativo, com base em Gadotti (2002), entre o ensino da escola tradicional e o da escola nova na visão do norte americano John Dewey ⁶(1859-1952), pois isso é necessário para entendermos como a transmissão de conhecimento teve alterações significativas: enquanto que, na primeira, o estudante é imóvel, posto em silêncio, sério e inquieto; na segunda, propõe-se a espontaneidade, o riso, o regozijo e a alegria. Há autonomia do estudante e a possibilidade de discordar, defendendo suas teses e usando os próprios métodos para chegar ao resultado.

Enquanto que o roteiro didático tradicional começa com a exposição, em seguida, a fixação, os exercícios, o teste e, por fim, a prova; a escola nova trabalha, na sequência, com a necessidade sentida, a análise da dificuldade, as alternativas de soluções, as experimentações e, por fim, a ação final. Ou seja, não se repete o procedimento, mas se analisa o porquê dele. Nada é descartável; tudo pode ser reaproveitado. Por consequência, o bom educador, na ótica da escola nova, cria problemas para que o estudante pense, para aprender fazendo. Além de Dewey, há outros pensadores que têm concepções semelhantes, como o suíço Adolphe

⁶ Apesar existirem abordagens mais recentes, a escolha deste teórico é por conta da linha cronológica.

Ferrière (1879-1960) e a italiana Maria Montessori (1870-1952).

No Brasil, Anísio Teixeira, segundo Barbosa (2003), teve uma imensa influência como modernizador da educação brasileira e protagonizou o Movimento Escola Nova na década de 30. Essa influência se deve ao fato ter sido discípulo e amigo de John Dewey.

Em Teixeira (1978), a filosofia da educação deve investigar os valores de uma sociedade que aceite a sua transformação. Trata-se de uma filosofia em que as hipóteses e as soluções são provisórias. Se levarmos em conta o período que o trabalho de Teixeira foi escrito, era uma época em que as questões da Guerra Fria e o avanço da indústria tecnológica estavam começando. Hoje em dia, o espaço temporal – levando-se em consideração que este trabalho é de 2018 - entre uma transformação e outra é menor. Tais fatores estão ligados ao “boom” não só da internet, mas da velocidade das redes sociais.

Focando no ensino da arte, no início da década de 1930, havia as Escolinhas de Arte, em que a livre expressão se opunha à educação tradicional. Questiona-se o conteudismo, bem como a rigidez da disciplina e o academicismo. O contexto histórico ajuda a entender essa oposição. Na Europa, ocorrem as vanguardas artísticas, e toda a rejeição à elite acadêmica nos salões. Movimentos como o Dadaísmo, Cubismo e Fauvismo chocaram-se contra essa elite, seja através da zombaria às obras tombadas e santificadas – mais precisamente do Renascimento italiano na figura da Mona Lisa de Leonardo Da Vinci –, ou da quebra da estrutura espacial da forma fomentada pelo Cubismo, ou da escolha arbitrária das cores sem mistura ou degradação de luz e sombra como faz o Fauvismo. Esse *background* influenciou artistas como Anita Malfalitti, cuja produção teve visível influência do Cubismo. No entanto, a artista sofre duras críticas de Lobato, em 1917, com base na exaltação do pensamento neoclássico. Segundo Proença (2002), o lituânio Lasar Segall não sofreu essas mesmas críticas, pois não há registros que confirme o contrário, ao mostrar seus trabalhos na mesma década de Anita. Esta em 1917; aquele em 1913.

Todo esse pano de fundo influencia a Escolinha de Arte⁷. Há o deslocamento da atenção no conteúdo para o processo de ensino e aprendizagem, e a ênfase nos

⁷ Relata Rodrigues: Quando a Escolinha realmente começou, creio que a tendência era ela se chamar Escolinha Castro Alves, porque estava na Biblioteca Castro Alves. Mas eu não quis dar nome à Escolinha. Estávamos realmente fazendo uma experiência em aberto, até o momento em que começamos a sentir que precisava de um

interesses, nas necessidades e nas motivações do estudante. Ação que vemos nas vanguardas artísticas.

Segundo Barbosa (2003) nas Escolinhas, o “aprender fazendo” aponta para a preocupação com a experimentação. O problema é que existem ainda instituições de ensino que o confundem com o “fazer por fazer”, em que não há ensino de arte ou, o pior, ele se reduz a uma atividade lúdico-recreativo. Logo, o que se espera de um desenvolvimento de capacidade criadora supervalorizada perde-se em repetições de colagem de papel. O “aprender-fazendo” também está ligado à valorização extrema do processo. No entanto, um ponto negativo é a despreocupação com o resultado, pois se poderia acompanhar como o estudante chegou àquele produto e não apenas valorizar a entrega dele. Saltando para a década de 1970, percebemos um ensino tecnicista. Aparecem os livros didáticos de arte e a figura do professor polivalente, que conhece as técnicas do artesanato e possibilita também uma espécie de lazer frente às disciplinas ditas “sérias”. Há uma ausência de criticidade e de criatividade.

No ano 1977, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) criou o PRODIARTE – Programa de Desenvolvimento Integrado de Arte Educação. Em 1980, houve um Encontro de Cooperação Técnica, em Brasília, que pôs em pauta as questões políticas da Arte/Educação. Sobre esse assunto, Tostes (1982) enfatiza a consciência comunitária com os recursos que se têm em mãos. Hoje isso soa estranho, pois o autor parece sugerir que o desperdício se localizava nas favelas. Mas estamos falando da década de oitenta, quando ainda existia a ditadura militar. É perceptível, no artigo de Tostes, o tom paternalista e segregador a que submetiam o que chamamos hoje de “comunidades”.

Seguindo adiante no tempo, em 1987, encontramos o ensino de arte com base na proposta triangular. Nele, o professor é o mediador de diferentes culturas; o estudante resolve problemas relacionados ao pragmático, ao estético e à capacidade de interpretar imagens. E tudo isso através do trabalho da sensibilidade, da estimulação da auto-expressão e da estimulação do pensamento divergente. Nessa proposta triangular, a contextualização histórica contém a leitura de imagens,

nome. Ai è que surgem as crianças que já começavam a dizer: amanhã eu venho à Escolinha', e elas só chamavam de escolinha. Percebi de imediato que elas faziam uma distinção entre a escola institucional e aquele lugar que elas passavam a chamar de Escolinha. Escolinha, no diminutivo, com o componente afetivo. Uma era a escola onde elas iam aprender, a outra onde elas iam viver experiência, expandir-se, projetar-se. Então foram elas mesmas que deram o nome. (RODRIGUES, 1980, p.32).

em que se combinam as informações do objeto, seja na questão formal, cromática e topológicas, e as do leitor, na vivência e no conhecimento de mundo.

A leitura de imagens contém, por conseguinte, a produção do aluno, e o docente, enquanto mediador, deve estar atento ao trabalho do estudante. Nesse sentido, tanto o processo quanto o produto são importantes, por isso, espera-se respeito e a criatividade, ainda se considerando que cada estudante tem sua evolução e sua capacidade de transformação.

A garantia da obrigatoriedade do ensino de artes na escola vem por meio da *Lei de Diretrizes e Bases (LDB) 9.394* (BRASIL, 1996). Candau e Batista (2009) afirmam que, na época, existiam poucos licenciados em artes e que a maioria dos professores da disciplina era pedagogo. Mas, em 2009, havia, no Brasil, cerca de 39.382 professores de artes na educação básica com formação superior na área, e, em 2016, previa-se o aumento no número de docentes por meio de concursos, segundo os dados do INEP (2017).

De setembro de 2016 até fevereiro de 2017, houve várias discussões no Congresso Nacional sobre as mudanças radicais provocadas pela reforma do ensino médio. Um dos pontos centrais foi a retirada da obrigatoriedade da oferta das disciplinas das áreas de Humanidades e de Linguagens e seus Códigos (exceto Língua Portuguesa). No entanto, o texto final da lei preservou essa obrigatoriedade.

3.2 Os papéis e as possibilidades dos quadrinhos na educação

Um dado importante é que não há ainda um diálogo entre os profissionais de educação por conta do empoderamento das disciplinas ou por isolamento e apartamento delas. Construir algo novo a partir de pontos em comum, dialogando e reconstruindo, é parte da indefinição que define o que poderíamos chamar de interdisciplinaridade. Por isso, o PNL (Programa Nacional do Livro e do Material Didático) pode rever aquilo que define como avaliação para que, ao invés dos livros cumprirem uma agenda, verdadeiramente promovam o diálogo interdisciplinar.

A partir deste ponto demonstrarei os autores que concordam, refutam e contribuem com o uso dos quadrinhos na educação. Dentre os autores concordantes com o pensamento de inclusão dos quadrinhos na educação, começamos com Ferreira (2015). Ela traça, no seu trabalho, uma linha do tempo acerca das HQs na

educação brasileira. Dedicou um breve estudo do processo do gênero quadrinhístico nas escolas. Segundo ela, nas décadas de 80 e 90, o mercado editorial de quadrinhos buscava novos públicos e, aos poucos, eles foram ganhando espaço nas escolas à medida que a sociedade foi passando a vê-los também como fonte de instrução e não simplesmente como de lazer.

Rittes (2006) traz à luz a timidez no uso pleno dos recursos educativos das HQs, por conta da escola estar presa à ideia de que a escrita é a única e possível linguagem intelectual, apesar dos *Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte* (BRASIL, 2000) orientarem o contato sensível, de reconhecimento, de observação e experimentação de leitura das formas visuais. Estamos falando de um desenvolvimento da percepção do objeto visual, de educação do olhar.

Apesar de eu não concordar com o termo “lúdico” usado por Cavalcante (2014), a de se concordar com seu contexto, pois a aceitação do tema entre os alunos depende da qualidade e da interdisciplinaridade proporcionada pelos quadrinhos, colhendo-se, por consequência, os benefícios para o ensino-aprendizagem e o fortalecimento da consciência de cidadão. Cavalcante ressalta que essas ações podem ser utilizadas para desenvolver competências, possibilitar a pesquisa e a exposição das percepções sobre o ambiente que os cerca. Esse autor dialoga com Vianna, Oliveira e Bierhalz (2016) sobre as necessidades do uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs) para estímulo a uma reflexão crítica, buscando, assim, na prática, a conscientização e a construção da formação de um cidadão comprometido com as questões do cotidiano.

Já Lima, Flores e Azevedo (2016) defendem que o uso das HQs na sala de aula não se resume apenas ao estímulo à produção artística, com o desenho e todos os seus elementos, e, tampouco, ao desenvolvimento do texto, da escrita e de todos os nuances morfológicos da palavra. Elas também podem ser utilizadas para a promoção do trabalho coletivo, criativo, das relações sociais, algo fundamental no espaço escolar. No entanto, enfatiza que o professor de Artes Visuais deve estar preparado e atualizado. Com uma passagem produtiva, tanto no campo prático quanto teórico, pelo curso de graduação, poderá explorar, com qualidade, todas as possibilidades que simples materiais de desenho podem oferecer, estimulando o desenvolvimento gráfico, humano e criativo em sala de aula.

Bahia (2012) levanta um questionamento interessante sobre HQs e o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola): qual a verdadeira contribuição que os

livros de histórias em quadrinho podem dar ao estudante das escolas públicas? Precisa-se de profissionais nas escolas que reconheçam a complexidade e a riqueza dessa linguagem e que possam auxiliar o estudante a desenvolver ferramentas para ter acesso ao fascinante mundo das HQs. O primeiro (e fundamental) passo já foi dado e tem sido realizado com êxito desde 2006: milhões de jovens leitores têm tido acesso a HQs graças à atuação decisiva do PNBE no mercado editorial e nas escolas brasileiras. Assim como intelectuais no passado se equivocaram com a ideia que HQs causavam automaticamente efeitos negativos, não podemos pressupor hoje que os estudantes desenvolverão suas habilidades de leitura de bons quadrinhos sem a mediação da escola e do professor. Mas o que Bahia (2012) refuta em sua pesquisa é justamente o fato de se usar os quadrinhos como um ponto de partida para a leitura verbal, esquecendo o fato de promover uma leitura visual. Catunda (2013), apesar de defender os quadrinhos como algo além do entretenimento, pauta-se no aspecto econômico, uma vez que os gibis são mais baratos, ou seja, se um livro infanto-juvenil tivesse o mesmo preço de um gibi a substituição seria imediata? E outra: uma vez sendo recurso inicial, as outras etapas da vida dos estudantes são dedicadas apenas aos livros e à linguagem verbal?

Por conta dessa questão, Pina (2016) estabelece um saudável confronto entre a literatura e a HQ, considerando-se os seus diferentes suportes e o leitorado de agora, imerso num mundo que transita entre a concretude do impresso e a virtualidade da Internet. As novas mídias, dentre as quais a TV, o cinema, os quadrinhos, entram no circuito da formação do gosto pela leitura literária, construindo um espaço paradoxal, mas eficiente.

Os quadrinhos invadem a vida da criança e deixam-se invadir por ela, estabelecendo caminhos alternativos, lúdicos, de ler a ficção, o mundo e a si mesma no mundo. No entanto, a leitura do texto literário, publicado em outra mídia que não o livro, pode funcionar como forma de apreensão do mundo e construção simbólica de identidades. Há um perigo, pois, como diz Soares (2011), mencionando Moore, acerca das adaptações de quadrinhos para cinema:

Alan Moore sabe que o problema dele é com o "reempacotamento" do que ele criou trabalhando com as possibilidades de um meio de comunicação específico. Sua frase clássica era "nos MEUS filmes, os personagens são de papel e tinta e fazem tudo o que eu mando". Ou seja: pegar aquilo e transpor para outro meio seria mudar seu trabalho de pensar nas possibilidades narrativas daquele suporte específico.

Mas, se ele estivesse envolvido desde o começo, pensando na história já levando em conta as características de outros meios, a coisa mudaria de figura. (SOARES 2011, s.p.).

Podemos entender que adaptar uma obra literária para os quadrinhos não significa que o estudante lerá a obra. Estará lendo outro conjunto de códigos. Completando essa ideia, Rolim, Lopes e Rolim (2016) condenam os que acreditam que os quadrinhos são a resposta final para a falta de interesse dos alunos em literatura. Existe também quem pensa que as adaptações literárias para os quadrinhos são mera facilitação para leitores afetados pela velocidade, que marca a contemporaneidade. E, por isso, representariam uma desmoralização da cultura literária. Rolim, Lopes e Rolim (2016) enfatizam as ações públicas por serem fundamentais, pois dão base para a produção de materiais cada vez mais bem elaborados e com o cuidado que clássicos da literatura merecem. No entanto, continuam a defesa da HQ como ponto de partida e não uma expressão de arte com seus códigos próprios.

Santos (2015) contribui com o questionamento acerca da hegemonia eurocêntrica, em detrimento das outras etnias, chamando a atenção para o racismo implícito marcado justamente pela ausência de heróis negros (nesse caso, papéis de relevância no roteiro em seus contextos sócio-culturais) nas histórias em quadrinhos. O autor constrói a memória da presença do negro nos quadrinhos nacionais, enfocando o ensino da cultura afro-brasileira por meio dos super-heróis negros; os fatos históricos e seus heróis negros; e, por fim, os super-heróis negros caracterizado como capoeiristas. Segundo o autor, essa visão permite uma construção da cidadania plena em meio à diversidade étnico-racial no ensino de Geografia.

Dialogando com a questão étnico-social, há o trabalho de Silva, Brancalhão, Silva e Toscano (2015), que mostra, em relação ao gênero HQ, que a configuração do caipira não é a do sujeito fraco, passivo e preguiçoso, pois Chico Bento, ao contrário dos demais Jecas, vai à escola e preserva o meio ambiente. Em Chico Bento, a cultura do caipira, com suas crenças e tradições, é trazida para adultos e crianças em um país cada vez mais urbanizado, em que a existência do caipira é desconhecida por muitos.

Outro trabalho relevante para a discussão sobre o tema é o de Silva (2015). Segundo este, estudantes de Pedagogia pesquisados, em relação às HQs,

demonstram preconceitos construídos na formação que tiveram, tanto na produção quanto no consumo dessas histórias.

Além das questões étnico-raciais, há também as de gênero. Segundo Silva (2016), as HQs não são apenas formas de distrações inúteis; ao contrário, constituem-se em suportes de aspectos simbólicos das culturas infantis que as crianças compartilham entre si, com suas famílias e também com professores(as). Nesse compartilhamento, observam-se padrões e valores identitários sendo negociados, revelando, assim, que as crianças não só reproduzem estereótipos, mas transgridem as fronteiras de gênero. Sob esse na perspectiva de que, além de analisarem as representações da cultura, possam também produzi-las. Nisso podemos ver um cuidado com a apresentação de estereótipos.

Apesar de ser um assunto mais amplo do que está proposto neste trabalho, vale mencionar Danhão e Frenedo (2015), que analisam o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), de forma interdisciplinar, através do Software Hagáquê (HQ). Elas concluem que a ideia de multidisciplinaridade se confunde com a interdisciplinaridade, e que os educadores têm grande dificuldade em conceituar esta última. Após analisarem a utilização de objetos de aprendizagem através de computadores, concluíram que a aplicação do HQ é um articulador interdisciplinar, pois os alunos conseguem, mesmo de forma implícita, relacionar conceitos, teorias do cotidiano e de sala de aula com as atividades práticas desenvolvidas na produção das histórias em quadrinhos.

Ainda existe a ideia de fazer com que os estudantes abandonem a passividade e consigam traçar relações entre o conteúdo estudado, sendo que isso é facilitado pela natureza totalmente acessível e convidativa dos quadrinhos. Por mais que pareça uma visão lúdica ou de segundo plano, a ideia de Portugal (2015) é a de trabalhar com a problematização histórico-social contribuindo para que ocorra uma compreensão do aluno de que as HQs, assim como os diversos meios de comunicação de massa, podem ser utilizadas para que se aprenda e entenda a disciplina de História em sua totalidade.

Continuando na perspectiva do uso da HQ na educação, posso citar o livro organizado por Rama e Vergueiro (2004). Em especial, foco no capítulo de Vergueiro: *Uso das HQs no ensino*. Neste, o professor discorre sobre a trajetória dos quadrinhos, indo desde a sua primeira aparição, passando pelo polêmico livro *A Sedução dos Inocentes*, do norte-americano Fredric Wertham, e sua influência até

os dias de hoje. Uma atitude importante de Waldomiro foi acrescentar o Código de Ética dos Quadrinhos (versão brasileira) e, claro, propostas de como usar as HQs no ensino. Nesse caso, o autor explica por que as HQs auxiliam no ensino. Eis os principais motivos: os estudantes querem ler os quadrinhos; palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos tem um caráter globalizador; podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

O autor enfatiza que o professor deve ter suficiente familiaridade com o meio, conhecer os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para a representação do imaginário; dominar razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; estar a par das especificidades do processo de distribuição de quadrinhos; e, enfim, conhecer os diversos produtos em que eles estão disponíveis.

Já Moya (1987) traça uma linha cronológica de exemplos ilustrados de 1827 a 1986. O trabalho funciona como um excelente catálogo de ilustrações e seus estilos. Didaticamente, ainda mais para o desconhecedor desse conjunto de códigos visuais, faz com que contextualize e entenda como os personagens são postos de modo hegemônico ao longo de um grande período da histórica ocidental.

Quem segue a mesma direção são Iannone e Iannone (1996), mas adotando o viés da História da Arte, começando pelo período Pré-Histórico, passando pela Antiguidade e o Renascimento. Antes de explicarem como é a estrutura e a produção das histórias em quadrinhos, explicam o universo dos quadrinhos tal qual conhecemos e suas diversificações pelo mundo.

Guedes (2004) relata os bastidores dos estúdios e o momento histórico em que cada herói foi concebido. Fala dos personagens mais populares da *Era do Ouro*; do período de ostracismo dos *supers* na época de 'caça às bruxas' e termina, de forma triunfante, com a revolucionária *Era de Prata*.

Na obra prima dos quadrinhos, enquanto teoria, há Eisner (1985). Baseado em seus ensaios sobre suas experiências ao ministrar aulas de arte sequencial na *School of Visual Arts*, analisa os elementos dessa forma de narrativa, com uma série

de demonstrações de princípios e métodos. Nesse livro, há a diferenciação entre o que é um quadrinho para entretenimento e para instrução. Já Eisner (1996) discute os princípios da narrativa com a combinação sofisticada de texto e imagem. Embora as histórias em quadrinhos sejam o seu alvo principal, também revela e ensina métodos que podem ser aplicados no cinema, na TV e na internet.

McCloud (1993) parte daquilo que o senso comum entende sobre quadrinhos e vai ao verdadeiro significado desse conjunto de códigos, usando como recurso os próprios quadrinhos. São os quadrinhos explicados pelos próprios quadrinhos. Esse tipo de livro pode adentrar o lúdico, mas está além da “receita de bolo” e destrincha elementos que passam despercebidos pela falta de alfabetização visual do leitor.

3.3. HQs, Educação e Livros Didáticos

Um aspecto importante sobre o uso dos livros didáticos é destacado por Molina (1992): a predisposição do aluno para o que se deve procurar. Mas essa procura deve ser contextualizada e desenvolvida pela escola como um todo. Se o leitor aplicasse as três perspectivas principais sobre o livro didático, segundo Molina, que são: a de objeto material (os componentes e suas funções); a de objeto portador de conhecimentos e a de suporte para um texto escrito tradutora das ideias do autor, também no uso da internet, provavelmente os usuários tirariam melhor proveito das redes sociais.

Já Zabala (1998) elenca três eixos acerca da aprendizagem dos conteúdos procedimentais: o primeiro é a ação implicatória, ou seja, o ponto de partida que ele chama de motor/cognitivo; o segundo trata do número de intervenções (o das poucas/muitas ações), e o terceiro eixo, continuum, algorítmico/heurístico.

A realização das ações compõe o ponto de partida, e o procedimento se dá da seguinte forma: há a realização das ações; a seguir, a exercitação múltipla, depois, a reflexão sobre a própria atividade e a aplicação em contextos diferenciados. Esse tipo de método também pode ser empregado com usuários de internet para que entendam os algoritmos e como usar os motores de busca. Saber contextualizar o estudante, ou seja, ele ter percepção do lugar social em que se encontra, e, a partir daí, ver outros elementos semelhantes e somá-los ao próprio contexto fará do livro didático - analógico ou digital - uma excelente ferramenta.

Vale também mencionar Choppin (2004), que dialoga com Zabala (1998) e Molina (1992), quando fala sobre as quatro funções do livro didático no cenário escolar: a referencial, em que se torna suporte dos conteúdos educativos; a instrumental, em que põe em prática os métodos de aprendizagem; a ideológica e cultural, em que direciona os valores das classes dominantes (e porque não hegemônicas) e doutrina os jovens; e a documental, em que se desenvolve o espírito crítico do estudante ao debater os elementos icônicos, cabendo um bom preparo do professor.

Conforme o *Guia de Livros Didáticos*:

Espera-se que, futuramente, a interdisciplinaridade possa ser abordada sem que se percam as características intrínsecas de cada campo artístico, e sem que se incida na polivalência, valorizando desse modo a formação acadêmica dos licenciados em Artes Visuais, Dança, Música e Teatro na condução dos processos pedagógicos em sala de aula. (BRASIL, 2015, p.13)

Um dos maiores problemas do ensino de artes é a questão da polivalência do docente. Seja pela nomenclatura “Artes” ou até mesmo por falta de conhecimento, o docente se vê cercado de questões sobre a própria área de conhecimento. Isso ocorre no caso de não haver uma clareza legal acerca da função dos docentes. A partir da análise de documentos do MEC, percebo o quanto os “incentivos” governamentais, e por que não dizer “empresariais”, fomentam uma alteração da ordem, pois parece que a obrigatoriedade transforma o professor habilitado em um polivalente com a desculpa de que é interdisciplinar.

Leite (2013) discute a questão da utilização das histórias em quadrinhos nos livros didáticos de História, a partir do conceito de cultura de massa, baseado no pensamento do sociólogo Umberto Eco, para quem os produtos lançados ao mercado, para uma sociedade de massa, são um modelo simplificado ou uma reinvenção de aspectos culturais. Demonstra como esse recurso didático se manifesta e como funciona. O autor percebe o mercado de livros didáticos do Brasil como o maior do mundo e destaca a influência dessas obras para o ensino.

Quanto à popularização das HQs, por conta da identificação dos jovens com os ícones da cultura de massa, Leite diz que essas ferramentas utilizadas no ensino também são um modo de despertar o interesse do aluno. Defende que as HQs não devem ser consideradas mais do que ferramentas. Apesar de esta ser uma opinião

que requer uma discussão mais profunda, serve para mostrar como outros pensadores entendem as HQs.

É a conjunção de variados materiais que permitirão ao professor uma aula rica e que atenda às demandas da sociedade. No entanto, equívocos no uso das HQs são recorrentes. Exemplo disso é tomá-las como linha-mestra da aula; como fonte de todo o saber histórico; como contendo a verdadeira história. Isso se dá por vários fatores, desde a despreparação dos professores para encaminhar uma aula até as más condições em que se encontram na escola.

Já Pizarro (2015) defende que, enquanto linguagem e recurso didático, as histórias em quadrinhos apresentam discussões que promovem a reflexão acerca das temáticas em Ciências nos diversos níveis da educação básica, aproximando saberes acadêmicos e escolares dos interesses dos alunos e motivando-os a desenvolver e expressar competências. A autora também concorda que a história em quadrinhos é apenas mais um desses instrumentos a serviço de práticas motivadoras no ensino, mas que devem ser planejados para a promoção de um olhar mais crítico e sistemático quanto às informações recebidas.

Palhares (2010) ressalta que o uso dos quadrinhos nas aulas de História é apenas mais uma opção para a alfabetização científica. No caso dessa disciplina, os quadrinhos têm duas funções: servir como fonte de pesquisa histórica e como um novo recurso para interpretação do passado. No entanto, há a dependência do método tradicional para efetuar a atividade, ou seja, a exposição e memorização da atividade ainda são utilizadas.

Enquanto uns autores veem as HQs como mero instrumento, Gabriel e Pereira (2010) analisam as HQs, como gênero textual e não como códigos imagísticos, em atividades nas duas coleções de livros de Espanhol aprovadas pelo PNLD-2015. Após a análise do corpora, concluem que, nas duas coleções em que há exercícios sobre as HQs, o texto visual não é trabalhado e, portanto, a compreensão global da história é prejudicada, pois não se leva em conta que o gênero é composto da parte verbal e não verbal. É justamente o conjunto dessas partes que compõe uma história em quadrinhos e, portanto, deveriam ser lidas como um todo.

Com relação à diversidade geográfica, as duas coleções apresentam HQs de apenas três países de fala espanhola, a saber, Argentina, Chile e Espanha. As autoras acreditam que o ensino de língua espanhola fica prejudicado nesse sentido, uma vez que os alunos têm acesso a textos desse gênero de somente três países,

ou seja, as coleções não mostram a diversidade da língua. Outro dado que lhes chamou a atenção foi o fato de as histórias em quadrinhos serem relacionadas, geralmente, aos mesmos personagens. Portanto, os alunos não têm acesso nem à diversidade da língua e suas respectivas culturas e nem à diversidade do gênero. Ou seja, nessa pesquisa, essas autoras compreendem as histórias em quadrinhos além de um preenchimento de espaços das atividades dos livros didáticos.

Enquanto que alguns autores ligados às disciplinas das áreas chamadas exatas consideram os quadrinhos como meros coadjuvantes no ensino, Almeida e Ataíde (2011) defendem o protagonismo deles, pois as HQs trazem uma nova esperança motivacional, ainda mais para aqueles que têm dificuldades de aprendizagem. As HQs podem proporcionar, assim, uma nova aceitação dessa técnica e transformar os educandos em autores do seu próprio trabalho, abordando um maior número possível de temas e áreas de conhecimento.

Pode-se entender, então, que a utilização das HQs, em livros de ciências, também pode ser considerada uma proposta que auxilia professores e alunos, possibilitando a construção de conhecimentos. Pensar em trabalhar com quadrinhos significa combinar texto e imagens, levando os alunos a um caminho de comunicações entre o sujeito, a sala e a sociedade. Quanto mais recursos de linguagem forem utilizados, maior será a diversidade linguística.

As HQs também podem funcionar como elemento de difusão e conscientização, como mostram Cabello, Rocque e Sousa (2010). Estes nos apresentam uma história em quadrinhos como instrumento de educação e divulgação científica sobre hanseníase (Figura 67) e de complementação às aulas de educação formal em ciências. A transmissão do conhecimento científico pode ser enriquecido introduzindo-se ferramentas ao alcance da população, como as HQs.

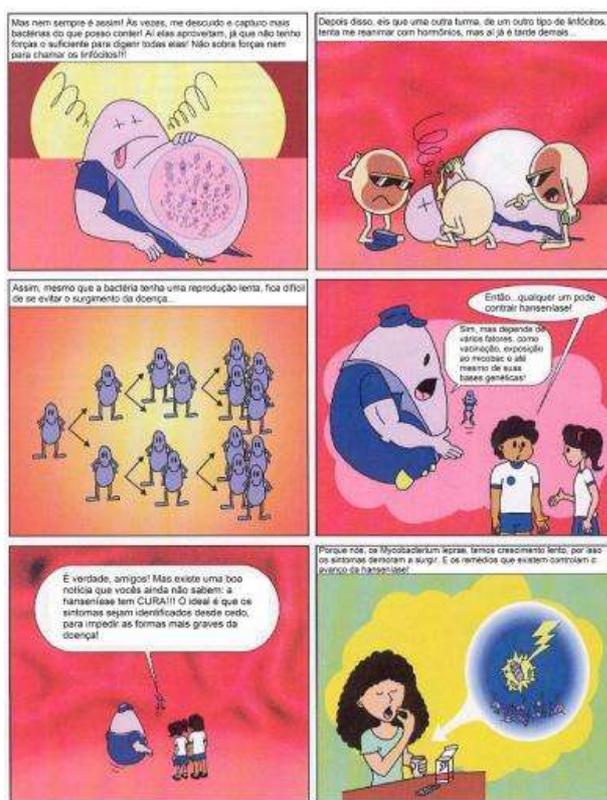


Figura 66 – HQ - Uma viagem fantástica com Micobac
 Fonte: Bruno Eschenazi

Acesso: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAABrMoAL/hq-viagem-fantastica-com-micobac>. Novembro de 2017.

Cavalcante, Gomes e Tavares (2014) demonstram o quanto é comum o gênero HQ ser tratado, nos livros didáticos de português (LDP), apenas como uma leitura recreativa, ou seja, um gênero figurativo que permite ao aluno optar por lê-lo ou não. Essa opcionalidade faz com que os aspectos significativos dos quadrinhos passem despercebidos e postos de lado por professores que desconhecem os elementos enriquecedores do que consideram como gênero textual.

Pereira (2010), por sua vez, pontua que o uso dos quadrinhos na formação de professores de Matemática ainda é embrionária. Daí poucas pesquisas estarem direcionadas para esse assunto. Defende que as HQs precisam estar inseridas na formação continuada dos professores, assim chegar às salas de aulas do ensino fundamental e médio. A autora afirma que alguns professores até utilizam os quadrinhos nas suas aulas, mas minimamente.

No princípio, segundo as conclusões da pesquisadora, os alunos consideravam o trabalho com as HQs uma “atividade infantil”, mas, à medida que desenvolveram o

tema e perceberam os vários usos dessa ferramenta pedagógica, acreditaram nesse potencial.

Os *Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira* (BRASIL, 1998) orientam que se coloque ênfase no engajamento discursivo do aluno, e, portanto, no uso da linguagem na comunicação. A sugestão está em padronizar a progressão geral com enfoque no conhecimento de mundo do aluno. Isso tem a ver com o seu contexto de vida e familiaridade no uso de organizações textuais da língua materna, por exemplo, narrativas, pequenos diálogos, histórias em quadrinhos, instruções para jogos, etc.

As *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagem, códigos e suas tecnologias* (BRASIL, 2006) enfatizam que o aluno, o professor, a escola e a comunidade devem se interligar às microculturas relacionadas a diferenças regionais, sociais, econômicas, dos papéis sociais (masculino, feminino, transgênero), das referências étnicas, religiosas e também etárias.

Apontam a articulação de uma cultura própria dos jovens e observam que, mesmo que seja direcionada a eles, a escola negligencia esse elenco cultural nas diversas linguagens (verbal, visual, musical, corporal e suas mixagens).

Já no campo da linguagem visual, percebemos os modos de vestir, as estampas das camisetas, as capas dos cadernos, os CDs, as imagens dos vídeos, as histórias em quadrinhos, os grafites urbanos, entre outros exemplos. Mas não se pode reduzir o aluno do ensino médio a um mero decodificador de imagens e seus signos. A apreciação e fruição devem se aliar à produção da linguagem visual, por meio das oficinas de arte. São os jovens que mais precisam e reivindicam a ação criativa.

Assessoria de Comunicação Social do FNDE trata as HQs da seguinte forma:

“Além de livros didáticos do PNL, há exemplares do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), como clássicos da literatura mundial, crônicas, biografias, romances e até histórias em quadrinhos.” (FNDE, 2016)

Outra questão genérica, abordada nos PCN de Ensino Médio (BRASIL, 2000), diz respeito às competências e habilidades a serem desenvolvidas em Artes. Segundo o documento, para apreciar os produtos de artes visuais e audiovisuais, os estudantes devem se capacitar na fruição, no estudo e na análise das produções em

artes visuais ligadas tanto ao campo da comunicação visual como do designer, ou ainda naqueles produzidos pelas novas mídias e artes audiovisuais – vídeo, televisão, multimídia, CD-ROM, home-page etc – conscientizando-se dos meios visuais e audiovisuais de representação, comunicação e informação. Também devem investigar as articulações dos elementos e componentes básicos das linguagens visual e audiovisual presentes nas produções artísticas, em geral, e nas do campo da comunicação visual, das novas mídias e artes audiovisuais. E aí incluiremos as histórias em quadrinhos como parte desse conjunto.

Nos *PCN+* de Linguagens, códigos e suas tecnologias (BRASIL, 2006), encontramos que os quadrinhos podem ser também uma metalinguagem que se define por ser a propriedade que a língua tem de voltar-se para si mesma, não designando “coisas”, mas a si própria. Fala-se, então, sobre quadrinhos em quadrinho ou critica-se uma obra de pintura em uma pintura. Por exemplo, McCloud (1993, 2000, 2006) ensina quadrinhos em seus livros através dos próprios quadrinhos. Interessante que, para o ensino fundamental, o termo “Histórias em quadrinhos” aparece nos livros didáticos e documentos oficiais, mas, no ensino médio, os termos são “multimídias ou novas mídias”. Segundo Thistlewood (2005), a introdução do não figurativo no currículo de artes nas escolas. A pretensão do autor é mostrar diferenças entre os termos ‘moderno’ e ‘contemporâneo’ para que possam vir a ser incorporados ao ensino.

Há problema na imitação das técnicas de expressões contemporâneas e dificuldade dos estudantes (e do público em geral) em absorver criticamente os conceitos de ‘vanguarda’. Porém o envolvimento do público se dá por meio da crítica e do domínio - ou até mesmo monopolização - de um crítico sobre as interpretações do conceito de vanguarda, ou seja, o que é considerado novo. Thistlewood (2005) enfatiza que o papel da arte na sociedade está na formação de definições conceituais, com relação a formas concretas, o cultivo da continuidade experimental e a aplicação das experimentações estéticas em diversas expressões artísticas.

Do citado no documento do *Programa Mais Educação* (BRASIL, 2011), dentre os dez macrocampos para implementação da Educação Integral, vale destacar o oitavo: “Comunicação e uso de mídias”. Como o foco desta pesquisa são as HQs, os outros itens, como jornal escolar, rádio escolar, fotografia e vídeo não serão tratados aqui.

A série *Cadernos Pedagógicos 9* (BRASIL, 2013) enfatiza que uma das vantagens em produzir as histórias em quadrinhos está no baixo custo de materiais (folha de papel, lápis, borracha) e a facilidade de acesso. Além da questão dos custos, há a didática. O documento indica possíveis exercícios a serem feitos pelos estudantes: interpretação textual e visual da história; ordenação dos quadros; edição da história (ou a eliminação de quadros); reedição da história (ou o acréscimo de quadros); reescrita dos textos e paratextos; desenvolvimento do traço e do desenho; uso de outras matérias-primas; tentativa de adaptação quadrinística; produção de textos; definição dos formatos; impressão e/ou distribuição do material produzido.

Esse documento é importante por orientar o docente sobre a finalidade das HQs como instrumentos pedagógicos, pois, além de diferenciar a linguagem quadrinística e o mercado de quadrinhos (que não é o foco desta pesquisa), expõe que a finalidade dos quadrinhos não é de substituírem os livros; adaptam-se acrescentando ou eliminando falas ou personagens; as HQs não são um livro ilustrado, visualizam que o texto verbal tende a ser apenas proposto e imaginado pelo leitor. Apesar de a leitura dos quadrinhos ser rápida e fácil, a produção geralmente é lenta e difícil. Essa dificuldade está ligada a saber montar um roteiro e o esboço visual desse roteiro, independentemente de como essas imagens sejam produzidas.

No campo textual, pode-se estimular a imaginação do estudante para criar relatos ficcionais ou relatar quadrinisticamente fatos reais ou propositivos; solicitar a adaptação de um texto em outra linguagem (um desenho animado, um curta-metragem, um conto, etc.) para a linguagem quadrinística; propor a quadrinização explicativa de determinados conteúdos das disciplinas, que podem se tornar facilitados pela interdependência entre texto, imagem e quadros sequenciados. No entanto, o estudante não precisa ter a habilidade específica em desenho.

3.4. Análise comparativa do livro *Por toda parte*, comparando as edições aprovadas pelo PNLD 2015 e 2018

Neste subcapítulo, realizarei a análise do objeto de pesquisa da seguinte forma: primeiramente, farei uma apresentação geral do livro *Por toda parte*, por predominar no IFRJ (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro), instituição em que este pesquisador trabalha como professor docente, tanto a edição

aprovada pelo PNLD de 2015 quanto pelo de 2018. Depois, farei a análise de acordo com os objetivos propostos.

3.4.1. Apresentação geral das obras

Por que as edições de 2015 e 2018? Os livros foram distribuídos para avaliação pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) para as escolas num intervalo de três anos. Apesar de haver outras quatro obras aprovadas pelo MEC. Dentre os critérios para a escolha das obras :

6.8. Da Escolha das Obras

6.8.1. Poderão receber obras do PNLD 2018 as escolas públicas federais e as redes de ensino municipal, estadual ou distrital que tenham firmado Termo de Adesão ao programa, conforme os termos da Resolução CD/FNDE nº 42, de 28 de agosto de 2012, observados os prazos, normas, obrigações e procedimentos estabelecidos pelo Ministério da Educação.

6.8.2. A escolha das obras didáticas será realizada de maneira conjunta entre o corpo docente e dirigente da escola com base na análise das informações contidas no Guia de Livros Didáticos.

6.8.3. A escolha será realizada em primeira e segunda opção para cada componente curricular, considerando-se a adequação e a pertinência das obras em relação à proposta pedagógica de cada instituição escolar.

6.8.4. Uma vez definidos os títulos, o dirigente da escola procederá ao registro da escolha no sistema informatizado, disponível no portal www.fnde.gov.br.

6.8.5. As escolas participantes devem receber as obras didáticas que escolherem, em primeira ou segunda opção, para cada componente curricular, mediante registro no sistema de escolha disponibilizado pelo FNDE.

6.8.6. As escolas participantes que não acessarem ou não gravarem alguma escolha no sistema devem receber um dos títulos constantes no Guia de Livros Didáticos, cujas obras serão todas adquiridas em quotas residuais iguais, no âmbito de cada componente curricular, e serão enviadas, atribuindo para cada escola pendente, se possível, os livros mais distribuídos no respectivo município ou ainda na unidade da federação, priorizando as localidades com menor alunado remanescente. (BRASIL, 2017, p. 16)

Porém focarei no livro *Por toda parte*⁸, por predominar no IFRJ (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro), instituição em que este pesquisador trabalha como professor docente. Quanto a esse intervalo de tempo, há a justificativa do próprio Ministério da Educação:

⁸ Para esclarecimentos, segundo os Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP), constam como títulos: *Por toda parte: volume único/ Solange dos Santos Utuari Ferrari- 1. ed.- São Paulo: FTD, 2013; Arte por toda parte: volume único/ Solange dos Santos Utuari Ferrari- 2. ed.- São Paulo: FTD, 2016.* Os conteúdos e os conceitos das publicações se mantêm com algumas alterações que discutirei nesta dissertação.

É muito recente a presença de livros didáticos para o componente curricular Arte no Programa Nacional do Livro Didático. No PNLD 2015, foram distribuídos livros de Arte para o Ensino Médio e, no PNLD 2016, para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Os anos finais do Ensino Fundamental recebem seus primeiros livros de Arte no PNLD 2017. A cada processo avaliativo é possível refletir sobre a importância e uso desse tipo de material nas situações de aprendizagem em Artes Audiovisuais e Visuais, Dança, Música e Teatro. (BRASIL, 2017, p. 16)

O livro *Por toda parte*, da edição aprovada pelo PNLD de 2015, tem, como autores, Solange Utuari (Mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho UNESP (2004). Possui graduação em Licenciatura em Artes Plásticas e cursos de Pós-graduação com Especialização em Arte Educação e Antropologia Cultural. Foi coordenadora pedagógica do Pólo Arte na Escola da Universidade Cruzeiro do Sul. Atuou como coordenadora cultural do programa de Pesquisa e Educação de Jovens e Adultos.)⁹, Daniela Libâneo (possui graduação em PEDAGOGIA pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1992) e mestrado em ARTES pela Universidade Estadual de Campinas (1997). Atualmente é Pesquisadora Institucional e compõe a equipe responsável pela regulação e avaliação da Estácio São Paulo.)¹⁰, Fábio Sardo (Possui Mestrado em educação musical USP - ECA (2012). Possui graduação em Bacharelado em Violão - Faculdades Metropolitanas Unidas (1989). Atualmente trabalha na Prefeitura de Carapicuíba, formação de professores na área de música e na prefeitura de São Paulo - projeto vocacional. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Música)¹¹ e Pascoal Ferrari (Mestre em ensino de Ciências pela Universidade Cruzeiro do Sul. Graduado em Pedagogia pela Universidade Camilo Castelo Branco (1995), graduação em Psicologia pela Universidade Braz Cubas (1988) e graduação em Formação de Psicólogo pela Universidade Braz Cubas (1989); cursou Sociologia (Latto Senso) na Escola de Sociologia e Política de São Paulo. Atualmente é professor da Universidade Cruzeiro do Sul, foi professor da Teia do saber)¹². É publicado pela Editora FTD, e a primeira edição é de 2013.

⁹ Informações coletadas do Lattes em 20/01/2018

¹⁰ Informações coletadas do Lattes em 20/01/2018

¹¹ Informações coletadas do Lattes em 07/03/2018

¹² Informações coletadas do Lattes em 16/03/2018

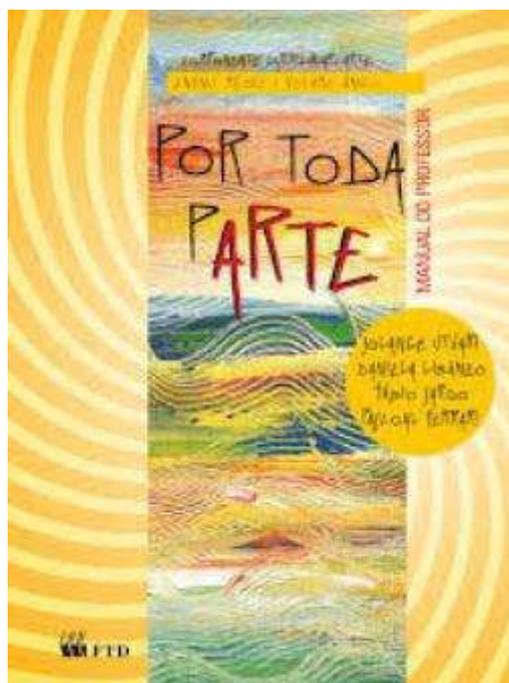


Figura 67 – Livro Por toda Parte Primeira Edição.

Fonte: Editora FTD(2013)

Acesso: <https://issuu.com/editoraftd/docs/arte>.

Novembro de 2017.

O livro tem, como características gerais, a abordagem das subáreas Artes Audiovisuais, Artes Visuais, Dança, Música e Teatro; apresenta muitas imagens de produções artísticas com boa qualidade gráfica; oferece sugestões de leituras, sites e referências complementares; traz objetos educacionais digitais que ampliam os recursos didático-metodológicos do ensino da Arte.

A obra tem, como pontos fortes, segundo o *Guia de livros didáticos PNLD* (BRASIL, 2015), a atividade de leitura com estratégia variada, conforme a Proposta Triangular desenvolvida por Barbosa (1983): o fazer artístico, a fruição das obras de arte e a sua contextualização, mas as imagens apenas ilustram, dando um conhecimento raso sobre a proposta e a priorização da história das Artes Plásticas. Não há uma conexão com outras expressões artísticas, o que é fundamental para a interdisciplinaridade; além disso, articula, de modo deficiente, os seguintes campos artísticos: Desenho, Artes Plásticas, Artes Cênicas, Música. Apresenta produções artísticas oriundas prioritariamente do eixo Europa-Estados Unidos, assim como Rio de Janeiro-São Paulo.

O programa de ensino tem a possibilidade de construir um percurso autônomo junto ao projeto pedagógico do docente e da instituição. O manual do professor apresenta pressupostos teórico-metodológicos; orienta a realização das atividades; indica objetivos, procedimentos avaliativos e atividades complementares.

O livro *Por toda parte*, da edição aprovada pelo PNLD de 2018, dos mesmos autores e editora daquele de 2013, é da segunda edição de 2016.



Figura 68 – Livro Por toda Parte Segunda Edição

Fonte: Editora FTD (2016)

Acesso: <https://issuu.com/editoraftd/docs/arte>.

Novembro de 2017.

Tem como características gerais a construção teórico-discursiva presente nos temas dos capítulos e, em destaque, no item “Infográfico” ao final dos capítulos; há também uma contextualização do conteúdo abordado. No Manual do Professor, há orientações para a execução dos projetos interdisciplinares constantes nos capítulos do Livro do Estudante, indicando conteúdos e áreas relacionadas e sugerindo formas de registro, como no “Diário de bordo”, que ajuda no planejamento, acompanhamento e avaliação das atividades.

O Manual do Professor propõe explicitamente a possibilidade de uso do livro de maneira hipertextual, ou seja, de acordo com o percurso idealizado pelo professor após a leitura e planejamento do uso da obra. Os oito primeiros itens do Manual do Professor permitem a compreensão de sua proposta didático-pedagógica. O item nove trata especificamente das orientações para os capítulos, entretanto as estratégias e os recursos também são abordados ao longo do Manual do Professor

nos demais itens, bem como nos comentários no Livro do Estudante comentado, que faz parte do exemplar destinado ao professor.

Algumas atividades partem da observação das obras analisadas bem como o contexto do estudante, abrindo espaço para que este participe ativamente das atividades de levantamento, reflexão e sistematização dos conhecimentos. A proposição para o uso do CD de áudio deverá partir de propostas do professor, uma vez que há poucas sugestões.

3.4.2. Quadrinhos no livro *Por toda parte*

Ao analisar os dois livros, sob o ponto de vista interdisciplinar, vejo uma interação entre as representações artísticas. Inclusive os autores consideram as Histórias em Quadrinhos como linguagem, tendo assim um ponto positivo a ser explorado pelo docente com os estudantes. Mas enfatizam que, no mundo contemporâneo, as linguagens são mais e mais híbridas e existe uma atenção para compreender as muitas linguagens artísticas existentes. Analisarei e discutirei com base no Manual do Professor, por estar ali o que os autores entendem sobre os capítulos propostos.

Apesar de a edição aprovada em 2015 classificar a linguagem das HQs como Nona Arte (p.72), na prática, a valorização da mesma não acontece. Vergueiro (2009) defende que os quadrinhos são Arte. Significa que os quadrinhos podem ser estudados academicamente e que o desenvolvimento dessa atividade é de extrema importância. Atentando a isso, a abordagem dos quadrinhos com uma visão científica representa reconhecimento, ainda tarde, revelando por meio de sua linguagem os contextos em que são produzidos e consumidos. O fato das HQs atenderem a diversos pontos de vistas é uma de suas características diferenciadas. Segundo Andraus (2011), a arte das HQs passou a ter valor, a princípio, por parte de teóricos (da educação e das artes) que antes não as reconheciam, e por artistas que nem se lembravam dela, ou, quando o faziam, ignoravam-na quase que totalmente, como um subproduto minimamente indigno de reflexão.

O capítulo 2, *Por línguas e línguas*, foca no território das linguagens artísticas trabalhando a proposta triangular de conhecimento da diversidade das linguagens, apreciação das obras e criação com o objetivo de perceber as múltiplas formas de

expressão de arte e o a ideia por trás de cada expressão. Ao analisar os objetivos deste capítulo, segundo o próprio Manual do Professor (p. 31), o que me chamou a atenção é: despertar a apreciação e dialogar a arte contemporânea e as expressões culturais e regionais, apresentar o vocabulário técnico específico das linguagens da arte e a promoção de diálogos interdisciplinares entre áreas diversas do conhecimento. No tema 4 deste capítulo 2, *As dez linguagens da arte e outras suposições* (p. 39), há um sugestão para trabalhar os aspectos específicos da cada linguagem. Mas é um problema se o docente não tiver um repertório embasado sobre cada assunto. Como o foco da análise são as HQs são abordadas, ao sugerir que o docente ressalte a construção dessa linguagem, sua materialidade e o contexto histórico, não há uma didática aplicada a isso. Por ser uma sugestão, entendo que o docente contará com seus próprios meios. O lado bom, se houver por parte do docente essa demanda de buscar um aprofundamento na área das HQs, terá um novo olhar a respeito da abordagem. Nesse caso ele entenderá a importância histórica das HQs. Há apenas um livro a respeito das HQs, na bibliografia das duas edições, mas existem autores e procedimentos didáticos que poderiam ser mais bem utilizados para a execução das atividades anteriormente citadas. Assim, o ponto fraco dessa publicação, em relação aos quadrinhos, é o pouco levantamento bibliográfico realizado. Autores como Eisner (1985) e McCloud (1995) podem ser uma boa base para entender as HQs além de produtos, como a PopArt denunciava, como uma linguagem própria.

Mas o lado ruim é que ainda que tivesse interesse e só dependesse da bibliografia que a edição referencia só tem disponível um livro: *A leitura dos quadrinhos* de Paulo Ramos e trabalha com os aspectos dos gêneros das histórias em quadrinhos, a representação da fala e do pensamento, a oralidade nos quadrinhos, o papel da onomatopeia e da cor, a cena narrativa, os personagens e a ação da narrativa, o espaço e o tempo nos quadrinhos. Segundo Ramos (2009) existe uma tendência na literatura científica sobre HQs classificando-as por gêneros e destaca três comportamentos teóricos: o que vê as HQs como grande rótulo que abriga diferentes gêneros; o que vincula os gêneros de cunho cômico e o que vê como tira jornalística. Ou seja, a única referência bibliográfica deste livro didático não é aplicado devidamente na publicação. Cabe ao docente ser autodidata para desenvolver os elementos propostos pela publicação.

A proposta de atividade do Giro de Ideias (Figura 70) (EDITORA FTD, 2013) é fazer uma exposição na escola com o acervo, ao invés de potencializar obras trazidas pelo docente. No entanto, o lado bom dessa atividade vem com a classificação por tempo (o contexto histórico a ser explorado), por tipo de personagens (pode-se trabalhar com o imaginário social estabelecido) e por tecnologias envolvidas (devem ser comparadas as produções analógicas com as digitais). Ainda que se levantem questões de mudanças na linguagem das HQs nos materiais, tecnologias ou ideologias dos personagens, pode-se potencializar o repertório visual junto com a bagagem do estudante sobre a visão de mundo.

Está presente tanto consciente coletivo quanto no ensino. Mas se limitar a uma tira, como mostra a Figura 71, é um grande problema, uma vez que existem outras possibilidades para expressar as ideias. E esse ponto negativo está presente nas edições de 2013 e 2016.

Não há um exercício prático de entendimento dos quadrinhos enquanto linguagem nos objetos dessa pesquisa. O entendimento das HQs apenas por troca de opiniões e experiências sobre o contato de cada um com essas linguagens torna-se superficial, uma vez que, no caso das HQs, cabe ao professor conduzir a turma para a linha do tempo das HQs e como são representados em outros países. Ainda que seja uma atividade de cunho interdisciplinar o caos de informações será evidente se não houver uma direção sobre o assunto. Um outro problema nessa atividade é não demonstrar o processo de criação dessas linguagens.

Acerca do processo criativo McCloud (1993) sugere que se parta da ideia até a superfície: os chamados seis passos para um processo de criação. Em primeiro lugar, os impulsos, as ideias, as emoções locais, os pensamentos, enfim, o teor da obra. Assim, o estudante verá qual forma essa ideia assumirá. Então, ao entender as dez linguagens da arte – música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia, histórias em quadrinhos e videogames – verá que os quadrinhos pertencem a um conjunto de linguagens que dialogam entre si. Os elementos dos videogames, por exemplo, podem aparecer nos gibis e vice-versa. Em segundo lugar, não importa qual a forma de linguagem escolhida pelo estudante, uma vez estabelecendo qual é o suporte para essa linguagem (música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia, histórias em quadrinhos e videogames) vem a terceira parte: escolher o vocabulário de estilos, o repertório visual que represente melhor a ideia. Em quarto lugar, o estudante aprenderá a

estruturar, juntando os elementos estabelecidos com base na ideia, incluindo ou excluindo, enfim, compondo o trabalho. Na quinta etapa, ocorre a construção da obra propriamente dita, a habilidade, a realização do trabalho. E, por fim, há os valores de produção, o acabamento do trabalho, os aspectos mais aparentes na primeira vista superficial da obra. Assim, se as ideias dominarem o trabalho do estudante e determinarem sua forma, um mundo de experiências desconhecidas pode surgir.



Figura 69 – Giro de Ideias, Livro Por toda Parte Primeira Edição
Fonte: Editora FTD (2013)

atividade é composta por três etapas: a primeira é resumir o roteiro do filme descrevendo o que irá acontecer e em que ordem, depois o estudante fará desenhos em sequência mostrando como serão as cenas, os ângulos de visão, a luz e outros detalhes importantes na composição da linguagem cinematográfica e por fim descrever o que acontecerá em cada ação. No box da atividade a publicação é definida por ser uma ferramenta de visualização prévia frequentemente usada no processo criativo da linguagem do cinema. Porém abrem a possibilidade para usar na publicidade como forma de planejamento. O lado bom dessa atividade, uma vez que o docente tenha um repertório sobre a linguagem das HQs, é a relação com o cinema. Com base em Lee (1977), o ângulo de câmera tem uma grande importância. Trabalhando com a inclinação, não a transição de imagens, teremos os efeitos dramáticos e heroicos. Mas deve ter em vista a diferença fundamental: apesar da semelhança de linguagem e recursos gráficos, uma HQ é a realização definitiva de um projeto, enquanto que um *storyboard* é apenas uma etapa na visualização de algo que será realizado em outro meio.

Logo o docente pode usar dessa atividade como um planejamento para uma HQ segundo o *Método Marvel* em que as ideias gerais são resumidas num roteiro sobre o que irá acontecer (cada ação da cena) e em que ordem (o tempo de cada ação), em seguida o discente trabalhará com os ângulos de melhor impacto para cada ação leva em consideração o dinamismo entre os quadros (LEE E BUSCEMA, 1977), nesse caso não fará a complementação entre os requadros (MCCLLOUD, 1995) e outro ou fará uma a condução hipnótica (MOORE, 1988). Porém ao invés de descrever o que acontecerá em cada ação o docente pode conduzir os discentes a elaborarem e acrescentassem as falas e sons de cada personagem. Nesse caso pode extrair o melhor de cada desenho. Os quadros com desenhos bons dispensa balões e recordatórios, enquanto que os os de baixa qualidade precisavam de um bom argumento. Ou seja o diálogo está em segundo plano se o docente utilizar como base o *Método Marvel* para adaptação dessa atividade para os quadrinhos.

Por ser uma atividade de curta-metragem o docente pode trabalhar uma tira de quadrinhos ou no máximo de oito páginas. Assim o discente trabalhará a limitação do espaço de modo criativo que atenda ao roteiro. E da mesma forma que existem os gêneros no cinema tais como: comédia, drama, suspense, terror, aventura . O docente incentivará o discente a buscar gêneros diferentes das HQs e ver as múltiplas possibilidades da representação da ideia através dessa linguagem.

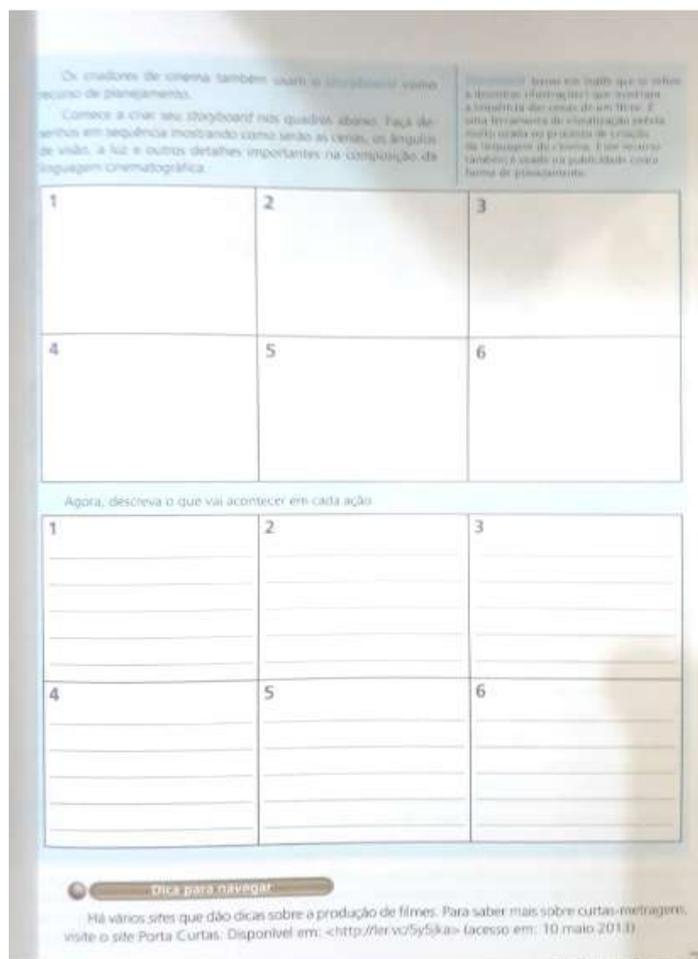


Figura 71 – Storyboard Livro Por toda Parte Primeira Edição.
Fonte: Editora FTD(2013)

Já na edição de 2016 aprovada em 2018, a classificação das linguagens artísticas por ordem de importância deixou de ser relevante. A proposta é compreender o quanto somos seres de cultura e de linguagem. A invenção e a intervenção no mundo fazem parte da natureza humana. E, nessa edição, a atividade usando a linguagem de quadrinhos não está no livro do estudante, mas presente apenas no livro do professor como uma proposta, uma sugestão de atividade. E o que já era de participação menor em 2013, em 2016, reduziu-se a

uma apresentação num Infográfico (Figura 73), falando das linguagens ao longo do tempo e como receberam julgamento de valor.



Figura 72 – Infográfico Livro Por toda Parte Segunda Edição.
 Fonte: Editora FTD (2016)

Acesso: <https://issuu.com/editoraftd/docs/arte>. Novembro de 2017.

Levando em conta a questão da preservação ambiental, o livro não é de consumo, logo, a atividade de *storyboard* é produzida com material externo. O foco é o cinema e afirma-se que as artes são híbridas, deixando claro que a intenção não é o aprofundamento, mas uma proposta. Isso implica optar em trabalhar ou não com essa linguagem. Considerando que o professor de artes não pode ser polivalente, esse livro não será utilizado em sua totalidade. O mínimo que se esperava era ter é um passo a passo claro.

Projeto experimental

Curtas-metragens

Linguagem da arte: cinema

O cinema é considerado a arte das linguagens. Classificado como modalidade de artes visuais, também aplica outras linguagens em sua produção. Música, dramatização, roteiro, visualidade são muito potentes nessa linguagem. Ricciotto Canudo (1879-1923), teórico italiano especialista em cinema, foi quem nomeou o cinema como "sétima arte". Ao escrever o manifesto **O nascimento da sétima arte**, publicado em 1911, Ricciotto Canudo defendeu a ideia de que o cinema é uma arte que reúne as outras, aquela na qual as artes plásticas, como artes do espaço, interagem com a música e a poesia, consideradas artes do tempo.

Com uma câmera na mão e uma ideia na cabeça, podemos criar na linguagem do cinema. Hoje, os celulares estão equipados com câmeras digitais, o que pode facilitar a criação.

Processos de criação

Há diversos gêneros no cinema: comédia, drama, suspense, terror, ficção científica, entre outros. Escolha um gênero, crie um roteiro e elabore seu filme planejando as tomadas de cena. Além disso, luz, foco, ângulo de câmera e planos (close e geral, por exemplo) e outros aspectos necessários para compor a imagem são preocupações importantes.

Na produção de filmes, muitos profissionais estão envolvidos diretamente, como roteiristas, figurinistas, cenógrafos, técnicos de luz e som, músicos, editores de imagem até o diretor e ator, que são os mais reconhecidos pelo público e, indiretamente, como marqueteiros, montadores, cinegrafistas, cabeleleiros, maquiadores, criam profissionais necessários das mais diversas áreas. É uma arte que só faz coletivamente e que conta com trabalhos de muitas pessoas na pré e pós-produção.

Combinem, em grupos, o papel de cada membro e planejem tudo o por isso. Definam o roteiro e o tempo do filme. Uma proposta é realizar um filme em um minuto. Existem vários festivais do minuto ou com outros limites de tempo, em que as produções são apresentadas em **curtas-metragens**. Criem, inventem e depois apresentem aos colegas.

Para começar, escreva um resumo do roteiro do seu filme, ou seja, o que irá acontecer e em qual ordem.

Os roteiristas de cinema também usam o **storyboard** como recurso de planejamento.

Como criar seu storyboard, faça desenhos em sequência mostrando como serão as cenas, os ângulos de visão, a luz e outros detalhes importantes na composição da linguagem cinematográfica. Descreva também o que acontece em cada cena.

Corta-metragem: termo usado para definir filmes de curta duração. Os filmes de cinema mudam rapidamente para uma tomada de filme. Algumas informações que consideramos que um filme de curta-metragem deve ter no máximo 40 minutos. No Brasil, a classificação estabelece apenas 15 minutos. Existem filmes de cinema em que o diretor é criar um filme em apenas um minuto.

Storyboard: termo em inglês que se refere a desenhos. O storyboard é que estabelece a sequência das cenas de um filme. É uma ferramenta de visualização gráfica muito usada no processo de criação de linguagens de cinema. Esse recurso também é usado na publicidade como forma de planejamento.

DICA
Para navegar

É lá vamos nós que dão dicas sobre a produção de filmes. Para saber mais sobre curtas-metragens, visite o site: <<http://tubem7y5jia.com>> acessado em 15 mar. 2016.

Figura 73 – Projeto experimental Livro Por toda Parte Segunda Edição
 Fonte: Editora FTD (2016)
 Acesso: <https://issuu.com/editoraftd/docs/arte>. Novembro de 2017.

O que se vê, então, é uma redução da linguagem dos quadrinhos para os alunos do ensino médio. E isso se intensifica quando as HQs são usadas como “balão de ensaio” para as adaptações cinematográficas. Então o protagonismo dos quadrinhos é posto de lado. Com base nessas observações surge o seguinte questionamento: quais foram as referências teóricas usadas sobre a linguagem dos quadrinhos? Ao cruzarmos e relacionarmos os dados, pode-se perceber o quão os livros estão distantes da proposta do PNDL.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa permitiu ver a necessidade de ensinar para os estudantes de Ensino Médio que as HQs são um subconjunto da Arte Sequencial e que essa expressão merece ser considerada além do entretenimento, para ser analisada enquanto linguagem instrutiva. Também se percebeu o quanto é importante sair da visão eurocêntrica, ou engessada, da linguagem dos quadrinhos e ver as múltiplas interpretações dentro e fora desse conjunto de códigos.

Por conta disso, a investigação sobre os quadrinhos nos livros didáticos demonstrou que muitos pesquisadores ainda os consideram como uma ferramenta de apoio ou ponto de partida de leitura em suas disciplinas, sem entenderem os elementos deles. No entanto, há aqueles que concordam em usar os quadrinhos enquanto linguagem, salientando que é necessário entendê-los para trabalhar com o máximo de possibilidades possíveis.

As HQs são consideradas positivamente como *Nona Arte*. Isso se refletiu nos livros didáticos analisados, que sugerem atividades com os quadrinhos ao invés de propor um trabalho obrigatório, além de estarem baseados em apenas uma fonte de pesquisa, embora exista um grande conjunto bibliográfico e de pesquisas acadêmicas voltadas para esse assunto.

Cabe aos que defendem os quadrinhos como *Nona Arte* e uma linguagem interdisciplinar incentivar pesquisas e publicações sobre o assunto acessível a professores e alunos de ensino médio. As HQs falam por si só? E qual é a formação cultural dos professores e o que levam para os estudantes dentro dos limites do sistema educacional? E quais vozes controlam esse sistema de categorização das artes?

Este trabalho permitiu refletir sobre como os docentes e as publicações tratam as HQs, para obtenção de dados mais qualificados, tendo o cuidado de não apenas reproduzir ideias, mas com a coragem para afirmar as posições deste pesquisador. O que descobri ao longo da pesquisa é a possibilidade de unir várias linguagens artísticas, nesse caso o cinema e as HQs, de modo didático para o estudante e demonstrar o quanto são dialogáveis. Outro dado que contribui para este trabalho é o fato de se trabalhar a autonomia do docente em escolher a linguagem que se aprofundar, apesar de não apresentar profundamente a materialidade dessas

linguagens e por conseguinte o contexto das mesmas. Há a necessidade de novas pesquisas baseadas em novos termos e fundamentações teóricas, tais como “os quadrinhos enquanto intermídia”. No entanto, isso requer um tempo maior pela necessidade de análise da situação atual dos quadrinhos, que parece ter se tornado um “laboratório” para a produção de filmes ao invés de ser encarado como uma linguagem de características tão próprias que não devem simplesmente ser transportadas para uma outra mídia com outras tão próprias quanto. Além disso, a mídia, ao longo do tempo, revela a existência de uma intermídia e suas repercussões no pensamento coletivo e seus desdobramentos em outras organizações sociais. Por fim, é necessário fazer uma pesquisa de campo com docentes, editores e produtores que identifiquem os pontos limitantes e positivos ao considerar essa linguagem e sua interseção com outras mídias.

Outra pesquisa necessária é a análise da avaliação do PNLD; como os avaliadores entendem a linguagem dos quadrinhos e os conceitos de disciplinaridade, multidisciplinaridade e interdisciplinaridade. Isso porque, embora não fiquem claras quais as direções tomadas pela publicação analisada com base nesses conceitos, foi aprovada pelo PNLD, que tinha como um dos critérios de aprovação a interdisciplinaridade.

Outro tema que também pode ser pesquisado diz respeito às tecnologias: o que são para o ensino contemporâneo e como as *webcomics* contribuem para o entendimento das Tecnologias de Informação. Nesse caso, deve-se levar em consideração como as escolas acompanham as mudanças aceleradas das tecnologias e sua aplicação na transmissão de conhecimento. Isso tem a ver com as questões da cultura pop e a relação com as outras mídias nesse universo compartilhado, onde cada ato influencia outro: desde uma postagem em texto até um vídeo, e o impacto sobre a verdade da autoria. Não basta transmitir o conhecimento, mas apurá-lo dado o excesso de montagens e notícias falsas que circulam como a mais pura verdade.

Assim, surgem as questões sobre as *webcomics*: uma vez disponibilizadas na rede, quem é o autor? Se há programas de captura de imagens e manipulações das mesmas como reconhecer o plágio? Quem publica primeiro é o dono da publicação? Os direitos autorais atuam de que modo?

Essas reflexões excedem o escopo desta pesquisa no seguinte ponto. Para analisar como os professores trabalham com as HQs, é necessário entrevistá-los ou

acompanhar suas aulas. Há a necessidade de uma análise para o tempo presente, segundo os recortes e contextos presentes.

Uma vez pesquisando a aplicabilidade da publicação analisada, deve-se elencar uma nova série de fatores: o geográfico – pois dependendo do lugar os estudantes nem têm acesso a livros; o temporal – porque cada turma tem seu tempo de aprendizado diferente do da outra turma; o social – pois o universo de cada discente considerará pertinente ou não a presença das HQs, e é necessário efetuar um recorte para focar o que se deve analisar.

Essas reflexões são pertinentes para este pesquisador, pois estendem os desdobramentos iniciados na graduação, trabalhados na especialização e agora, em muito, esclarecidos no mestrado, uma vez que ainda é recente o entendimento das HQs como Nona Arte e como linguagem de código. Mas como mencionado anteriormente, a maioria das publicações dos livros didáticos está voltada para um rascunho de um filme e pouco se vê uma discussão sobre o assunto.

Logo, parece que há uma falta de interesse de alguns profissionais em querer entender os quadrinhos, ou, para além disso, estendendo para os próprios profissionais de quadrinhos, são mais ilustradores do que narradores visuais. Do contrário, haveria menos estranheza na própria academia. Mas, por esta ser uma hipótese, cabe entrevistar esses profissionais envolvidos.

Dialogando com o exposto nos capítulos, chega-se à conclusão que, nos livros analisados, não fica evidente a proposta interdisciplinar como um todo e as propostas são trabalhos optativos que não possibilitam uma integração com a linguagem dos quadrinhos ao longo de todo o ano letivo. É necessário haver diálogo, por exemplo, com a música e as artes visuais, ou então, considerar as culturas étnicas e de gênero, onde as fronteiras não são de separação mas de união. Segundo o nosso olhar interdisciplinar, com base na formação acadêmica, observamos que os documentos oficiais citados e analisados, ao longo deste trabalho, contemplam teoricamente a interdisciplinaridade.

Conforme o que temos analisado, é necessário fazer um levantamento contextual sobre o público para não ficar apenas no universo da nossa zona de conforto. Então, esta pesquisa ainda é muito tímida ao tratar do uso das HQs nos livros didáticos de arte para o ensino médio. Presumimos que os documentos devem ser mais claros para os editores e docentes ao invés de ser sugerido o uso da linguagem dos quadrinhos para um uso extraclasse.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. S. ; ATAIDE, M. C. E. S. A abordagem das histórias em quadrinhos nos livros didáticos de química. 2011. In: Disponível em: <<http://www.annq.org/congresso2011/arquivos/1300324507.pdf>. 1474 >. Acesso em: 03 maio 2017.

ALVES, Rubens. *Filosofia da ciência: introdução ao jogo e suas regras*. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2006.

BAHIA, Marcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/11765/8391> >. Acesso em: 03 maio 2017.

BARBOSA, Ana Mae. *Arte educação no Brasil do modernismo ao pós modernismo. Uma pesquisa Arte.* : ANPAP e UNB, 2003, v. 1, p. 21-42. Disponível em: <<http://www.revista.art.br/site-numero-00/anamae.htm> >. Acesso em: 10 mar. 2017.

BARDIN, Lourence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1988.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Trad. I. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1996.

_____. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 1978

BEAUCHAMP, Jeanete; CRISTINA, Jane da Silva (orgs). *Guia de tecnologias educacionais*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

BELYEU, Misty. *Primary source of the month*. 2006. Disponível em: <<http://www.history.org/history/teaching/enewsletter/volume5/november06/primsources.cfm?showSite=mobile-regular>>. Acesso em: 03 maio 2017

BERGER, P.; LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*. Petrópolis: Vozes, 1976.

BRASIL. *Orientações educacionais complementares aos Parâmetros curriculares nacionais (PCN+): linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília: MEC, 2006. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/fnde/sala-de-imprensa/noticias/item/9479-fnde-promove-educacao-alimentar-na-bienal-do-livro-de-sao-paulo>>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Ministério da Educação. *Programa Mais Educação Passo a passo*. Brasília: MEC, 2011.

_____. Ministério da Educação. *Relatório de gestão consolidado: exercício 2014*. Brasília: MEC, 2015.

_____. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Pesquisa ibope inteligência: coletada entre os dias 12/10/13 e 06/11/13. Disponível em: <http://dotgroup.com.br/wp-content/uploads/2014/05/INFO_3-01-12.jpg>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Ministério da Educação. *Integração das tecnologias na educação*. Brasília: Ministério da Educação/ SEED, 2005.

_____. Ministério da Educação. Programa Nacional do Livro Didático (PNLD): Guia de Livros Didáticos 2015. *FNDE*, 2015. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/arquivos/category/125-guias?download=8996:pnld-2015-arte>>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Presidência da República. *Lei n. 13.415*, de 16 de fevereiro de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Presidência da República. *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Ministério da Ciência e Tecnologia/Ministério da Educação. *Projeto básico de chamada pública para o apoio financeiro à produção de conteúdos educacionais digitais multimídia*. Brasília: MCT/MEC, 2007.

_____. Ministério da Educação. *PNLD 2017: arte - ensino fundamental anos finais*. Brasília: MEC, 2017.

_____. Ministério da Educação. *Comunicação e uso de mídias: Caderno pedagógico nº 9*. Brasília: SEB, 2010b. (Série Mais Educação)

_____. Ministério da Educação. *Cultura digital: Caderno pedagógico nº 7*. Brasília: SEB, 2010c. (Série Mais Educação)

_____. Ministério da Educação. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Assessoria de Comunicação Social do FNDE. FNDE promove educação alimentar na Bienal do Livro de São Paulo, *FNDE*, 2016. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/fnde/sala-de-imprensa/noticias/item/9479-fnde-promove-educacao-alimentar-na-bienal-do-livro-de-sao-paulo>>. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Ministério da Educação. *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias*. v.1. Brasília: MEC/SEB, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Ministério da Educação. *Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio, parte II - linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

_____. *Implementando a estratégia nacional de educação financeira*. 2010. Disponível em: <http://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/Estrategia_Nacional_Educacao_Financeira_ENE_F.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2017.

CABELLO, Karina; ROCQUE, Lucia de la; SOUSA, Isabela Cabral Félix de. Uma história em quadrinhos para o ensino e divulgação da hanseníase. Rio de Janeiro: 2010. Disponível em: < <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/8943> >. Acesso em: 03 maio 2017.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CANDA, Cilene Nascimento; BATISTA, Carla Meira Pires. Qual o lugar da arte no currículo escolar? *Rev. Cient. FAP*, Curitiba, v.4, n.2 p.107-119, jul./dez. 2009. Disponível em: < <http://www.revista.art.br/site-numero-00/anamae.htm> >. Acesso em: 03 maio 2017.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação* São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010.

CATUNDA, Márcia Antônia Dias. As histórias em quadrinhos no incentivo à leitura nas crianças: a realidade em algumas escolas de Fortaleza. 2013. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/download/147/183>> Acesso em: 03 maio 2017.

CAVALCANTE, Kiany et al. Educação ambiental em histórias em quadrinhos: recurso didático para o ensino de ciências. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc37_4/06-RSA-56-12.pdf>. Acesso em: 03 maio 2017.

CAVALCANTE, Maria Jarina Maia; GOMES, Antonia Camila de Araújo; TAVARES, Lúcia Helena Medeiros da Cunha. As histórias em quadrinhos no livro didático de português: uma análise multimodal. 2014. Disponível em: <<http://www.mundoalfal.org/CDAnaisXVII/trabalhos/R0723-2.pdf>>. Acesso em: 03 maio 2017.

CHARTIER, Roger. Cultura popular: revisitando um conceito historiográfico. *Revista Estudos Históricos*, Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil - CPDOC/FGV. v. 8, n.6, 1995. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/viewArticle/2005>>. Acesso em: nov. 2015.

CHOPPIN, A. História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v.30, n.3, p. 549-566, 2004. Disponível em: <<http://www.journals.usp.br/ep/article/viewFile/27957/29729>>. Acesso em: 03 maio 2017.

COVILLE, Jamie. See you in the funny pages. 1996. Disponível em: <<http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum.html>>. Acesso em: 03 maio 2017.

DANHÃO, Elizabeth Aparecida Assis Brandão; FRENEDOZO, Rita de Cássia. O uso do hagáquê (HQ) como articulador interdisciplinar numa escola de ensino integral. 2015. Disponível em: <<http://revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/epd/article/view/959/762>>. Acesso em: 03 maio 2017.

DONDIS, Donis. *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. *Narrativas gráficas*. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

- FERREIRA, Rachel Monnier. A inclusão das histórias em quadrinhos na educação brasileira. 2015. Disponível em:
<<http://www.site.feuc.br/traduzirse/index.php/traduzirse/article/download/24/15>>. Acesso em: 03 maio 2017.
- FONSECA, J. J. S. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002.
- FRANCO, Edgar Silveira. *Hqtrônicas: do suporte ao papel à rede Internet*. São Paulo: Unicamp, 2004.
- GABRIEL, Aline de Araujo Torres; PEREIRA, Thaís Vale Rosa. As histórias em quadrinhos nos livros didáticos de LE. 2016. Disponível em:
<<https://revistas.ufrj.br/index.php/cn/article/view/4657>>. Acesso em: 03 maio 2017.
- GADOTTI, M. *História das ideias pedagógicas*. 8. ed. São Paulo: Ática, 2002.
- GEERTZ, Clifford James. A interpretação da cultura. *Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978
- GIBSON, Michael. *Simbolismo*. Trad. Port. Paula Reis. Colônia: Taschen, 2006.
- GUEDES, R. *Quando surgem os super-heróis*. 2. ed. São Paulo: Opera Graphica, 2004
- HACKING, Ian. Why ask what? In: HACKING, I. *The social construction of what?* Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1999. p. 1-34.
- HERZOG, Hans-Michael; STRZODA, Michelle (Orgs.). *Cantos cuentos colombianos: arte contemporânea colombiana*. Bogotá: Casa Daros, 2013.
- HOLLANDER, A. *Moving Pictures*, [S.l.]: Alfred A. Knopf, Inc, 1989.
- IANNONE, Leila Rentroia. *O mundo das histórias em quadrinhos*. 5.ed. São Paulo: Moderna, 1996.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. Sinopses estatísticas da educação básica. Disponível em:
<<http://portal.inep.gov.br/sinopses-estatisticas-da-educacao-basica>>. Acesso em: 03 maio 2017.
- KOCH, Ingedore G. Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- _____. Lingüística textual: uma entrevista com Ingedore Villaça Koch. *Revista Virtual de Estudos da Linguagem - ReVEL*. v. 1, n. 1, ago 2003.
- KYLE, Richard. The future of "comics". [thecomicbooks.com](http://www.thecomicbooks.com) nov, 1964. Disponível em:
<<http://www.thecomicbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>>. Acesso em: 08 maio 2017.
- LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- LEITE, Eduard dos Santos. *Livros didáticos de história e história em quadrinhos: perspectivas históricas*. 2013. Disponível em:
<projeto.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/download/238/1911474>. Acesso em: 03 maio 2017.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2004

LIMA, Erida Souza. O gênero textual história em quadrinho: aplicações no ensino de línguas estrangeiras na educação básica. 2010. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_lem_artigo_eliana_cesar_pacheco.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2016.

LIMA, Luciano Soares; FLORES, José Antonio Vieira; AZEVEDO, Cláudio Tarouco de. O ensino de arte e as histórias em quadrinhos (HQ): a arte sequencial e o desenvolvimento gráfico. ??? 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/290996447_O_ENSINO_DE_ARTE_E_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_HQ_A_ARTE_SEQUENCIAL_E_O_DESENVOLVIMENTO_GRAFICO> Acesso em: 03 mai. 2017

LOBATO, Monteiro. A propósito da exposição Malfatti. *O Estado de São Paulo*, 20 dez 1917. Disponível em: <<http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/educativo/paranoia.html>>. Acesso em: 03. maio 2017.

LOOMIS, Andrew. *Ilustracion creadora*. Buenos Aires: Libreria Hachette S.A., 1974.

MARTIN – BARBERO, Jesus. Comunicação e mediações culturais. *Intercom*, v. XXIII, n. 1., jan./jun. 2000. Disponível em: <<http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/2010/1788>>. Acesso em: nov. 2015.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2005.

MENDES, Murilo. O que é estética?: apostila. UFRJ. 2000

MENEZES, Paulo Blauth (org.). *Guia de tecnologias educacionais da educação integral e integrada e da articulação da escola com seu território*. Brasília: Ministério da Educação/SEB, 2013.

MILES, Matthew B.; HUBERMAN, A. Michael. *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks: Sage Publications Inc., 1994.

MOLINA, Olga. *Ler para aprender: desenvolvimento de habilidades de estudo*. 1.ed.São Paulo EPU,1992. Disponível em:

<http://www.geografia.fflch.usp.br/graduacao/apoio/Apoio/Apoio_Eliza/FLG702/Seminarios/1%C2%BA_Seminario-Possibilidades_de_Ensino_e_Aprendizagem_de_Geografia_pela_Literatura/Olga_Molina_Lendo_e_aprendendo_Cap2.pdf>. Acesso em: 03 maio 2017.

MOLL, Jaqueline (org.). *Caminhos para elaborar uma proposta de educação integral em jornada ampliada*. Brasília: Secretaria de Educação Básica/MEC, 2011.

MOORE, Alan. Como escrever estórias em quadrinhos. *The Comics Journal*, #119,#120 e #121,1988.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: L&PM, 1987.

O'REILLY, Tim. O que é web 2.0: padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. Disponível em:

<<https://pressdelete.files.wordpress.com/2006/12/o-que-e-web-20.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

PALHARES, Marjory Cristiane . História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história. 2010. Disponível em:

<www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças*: repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

PEREIRA, Ana Carolina Costa. O uso de quadrinhos no ensino da matemática: um ensaio com alunos de licenciatura em matemática da UECE. 2010. Disponível em: <http://www.lematec.net.br/CDS/ENEM10/artigos/RE/T18_RE1739.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. Literatura em HQ: interações entre textos e leitores na contemporaneidade. 2016. Disponível em:

<http://apl.unisuam.edu.br/semioses/pdf/n6/rev_semioses_ed%2006_08.pdf >. Acesso em: 03 maio 2017.

PIZARRO, Mariana Vaitiekunas. As histórias em quadrinhos como linguagem e recurso didático no ensino de ciências. 2015. Disponível em:

<<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienepec/pdfs/609.pdf> >. Acesso em: 03 maio 2017.

PORTUGAL, Ana Raquel Marques da Cunha Martins. A utilização de história em quadrinhos no ensino de história. 2015. Disponível em: <

<https://ojs.franca.unesp.br/index.php/caminhos/article/view/1474> > Acesso em: 03 mai. 2017

PROENÇA, Graça. *História da arte*. São Paulo: Ática, 2002.

RAMA, Angela; VERGUEIRO Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

RITTES, André Luís Marques Ferreira. As histórias em quadrinhos na escola: a percepção de professores de ensino fundamental sobre o uso pedagógico dos quadrinhos. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação e Formação) - Universidade Católica de Santos, Santos, 2006. Disponível em:

<<http://biblioteca.unisantos.br:8181/handle/tede/224>>. Acesso em: 03 maio 2017.

RODRIGUES, Augusto (Org.). *Escolinha de Arte do Brasil*. Brasília: Inep, 1980.

ROLIM, Anderson Teixeira; LOPES, Marcelo Silvio; ROLIM, Marina Ambrozio Galindo. Quadrinhos na biblioteca escolar: o caso Dom Quixote. 2016. Disponível em: < www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/ensino/article/view/3461>. Acesso em: 03 maio 2017.

SANTOS, Clézio dos. As histórias em quadrinhos brasileiras no ensino de Geografia e a questão étnico racial. 2015. Disponível em:

<<http://www.observatorium.ig.ufu.br/pdfs/7edicao/n18/6.pdf> >. Acesso em: 03 maio 2017.

SILVA, Ana Flávia da; BRANCALHÃO, Evelyn Flávia; SILVA, Thaysa Bardão Alves da. Da crítica ao cômico: uma análise discursiva da construção identitária do caipira.

2015. Disponível em:

<<http://periodicos.unifacef.com.br/index.php/rel/article/download/1024/774>>. Acesso em: 03 maio 2017.

SILVA, Marta Regina Paulo da. “Meninas não desenham carros... mas tem meninas que desenham”: culturas infantis, relações de gênero e histórias em quadrinhos.

2016. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/36272/pdf>>.

Acesso em: 03 maio 2017.

_____. Infância, histórias em quadrinhos e leitura de mundo: uma experiência com a linguagem quadrinhística na formação de pedagogas e pedagogos. 2015.

Disponível em:

<<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/120>>. Acesso

em: 03 maio 2017.

SILVA, Zaira Marliza Leite da. *A alfabetização visual educando olhares*. UNIGRAN, 2010. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAf6UAG/a-alfabetizacao-visual-educando-olhares>>. Acesso em: 03 maio 2017.

SOARES, Marcelo. Alan Moore pensa em escrever game: jogo integraria misterioso megaprojeto que quadrinista acaba de confirmar. omelete.uol.com.br 2011.

Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/games/noticia/alan-moore-pensa-em-escrever-game/>>. Acesso em: 03 maio 2017.

TEIXEIRA, Anísio. *Pequena introdução à filosofia da educação*. 8. ed. Nacional, 1978.

THISTLEOOD, David. Arte contemporânea na educação: construção, desconstrução, re-construção, reações dos estudantes britânicos e brasileiros ao contemporâneo. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.). *Arte educação contemporânea: consonâncias internacionais*. Tradução de Martin Grossmann e Maria Inês Amoroso. São Paulo: Cortez, 2005. p. 113 -125.

TOLEDO, Marília. Pop-Art e os quadrinhos. pipocaenanquim.com.br, 2011.

Disponível em: <<http://pipocaenanquim.com.br/sem-categoria/pop-art-e-os-quadrinhos/>>. Acesso em: 9 maio 2015.

TOSTES, Celeida Moraes. *PRODIARTE: encontros de cooperação técnica*.

BRASÍLIA: MEC, 1982. Disponível em:

<<http://livros01.livrosgratis.com.br/me002604.pdf>>. Acesso em: 03. maio 2017.

VIANNA, Nycollas Stefanello; OLIVEIRA, Carla Adelina Inácio de; BIERHALZ, Crisna Daniela Krause. O uso de TICs no ensino de educação ambiental. 2016. Disponível em:

<http://www.sieduca.com.br/admin/upload/28_28_artigo_sieduca_pronto_2.doc>.

Acesso em: 19 abr. 2016.

WILLIAMS, Raymond. Cultura. In: WILLIAMS, Raymond. *A política e as letras:*

entrevistas da New Left Review. Parte II. 1. ed. Tradução André Glaser. São Paulo: Editora Unesp, 2013. p. 87 – 181.

WILLRICH, Roberto. *Apostila_Willrich_Sistemas_Multimidia*. Santa Catarina, 2013.

Disponível em:

<http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/janine/materiais/Apostila_Willrich_Sistemas_Multimidia.pdf>. Acesso em: 06 jul. 2017.

WONG, W. *Princípios da forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Disponível em:

<http://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/20151942054f672558198d31155a84cea/Zabala_-_A_Pra769tica_Educativa_-_Capi769tulo_2_-_A_Func807a771o_Soc.pdf>.

Acesso em: 03 maio 2017.