



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

**QUADRINHO A QUADRINHO: UM TRABALHO COM
ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS NO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Londrina
2021

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

**QUADRINHO A QUADRINHO: UM TRABALHO COM
ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS NO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dissertação de Mestrado Profissional em
Letras (PROFLETRAS) apresentada ao
Centro de Letras e Ciências Humanas da
Universidade Estadual de Londrina, como
requisito para obtenção do título de Mestra
em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Isabel Borges.

Londrina
2021

S729 Souza, Mayara Caroline de .

Quadrinho a quadrinho : um trabalho com Asterix nos Jogos Olímpicos no 5º ano do Ensino Fundamental / Mayara Caroline de Souza. - Londrina, 2021.
111 f. : il.

Orientador: Maria Isabel Borges.

Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

Inclui bibliografia.

1. HQ de aventura - Tese. 2. Asterix nos Jogos Olímpicos - Tese. 3. Caderno Pedagógico - Tese. I. Borges, Maria Isabel. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDU 8

3

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

**QUADRINHO A QUADRINHO: UM TRABALHO COM
ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS NO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dissertação de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) apresentada ao Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Isabel Borges

Prof.^a Dra. Sonia Aparecida Vido Pascolati
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof.^a Dra. Maria Carolina de Godoy
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 26 de outubro de 2021.

4

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), por possibilitar o meu crescimento profissional. À Universidade Estadual de Londrina, pelo acolhimento oferecido a mim.

À minha orientadora Dra. Maria Isabel Borges, pelos ensinamentos, pela paciência, compreensão e por acreditar no meu potencial.

Aos professores do PROFLETRAS, por todos os ensinamentos e experiências trocadas.

Aos amigos de turma, em especial: Suzyane, Silvana e Andreia pela cumplicidade e amizade tão importantes para vencer essa etapa. À querida amiga e diretora Alessandra, por não medir esforços para que eu pudesse realizar esse sonho. Além de incentivar e acreditar em mim sempre. À minha família e amigos, pelo incentivo e apoio nos momentos difíceis. Em especial à Nayara, por ceder o sofá semanalmente durante o período de aulas.

À Berenice pela companhia nas intermináveis madrugadas de estudo.

A Deus, por não me deixar desistir nos momentos difíceis, dando-me força para seguir em frente, mantendo-me firme no meu objetivo e mostrando que sou mais capaz do que imaginava.

5

SOUZA, Mayara Caroline de. **Quadrinho a quadrinho**: um trabalho com *Asterix nos Jogos Olímpicos* no 5º ano do Ensino Fundamental. 2021. 111f. Trabalho de Conclusão de Curso de Mestrado – PROFLETRAS – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2021.

RESUMO

As HQ estão cada vez mais presentes nos materiais didáticos e nas avaliações externas das quais os alunos participam. Porém, nota-se que, muitas vezes, as avaliações e as atividades propostas nos livros didáticos não exploram as HQ em sua totalidade, sendo em grande parte descontextualizadas e não abordando a linguagem dos quadrinhos de forma ampla. De acordo com os resultados obtidos no ano de 2019 na Prova Paraná, ficou constatado que os alunos possuem dificuldades em compreender os conceitos que permeiam as HQ. Dessa forma, o problema identificado nessa pesquisa é: como construir conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico, tendo em vista tanto as necessidades dos alunos quanto as do professor do Ensino Fundamental? Diante de tal problema, o objetivo principal é compreender os recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura. A pesquisa está dividida em dois volumes: volume I contendo os estudos teóricos e volume II com o desenvolvimento do Caderno Pedagógico. O primeiro volume é formado pelo capítulo introdutório, os estudos teóricos e as considerações finais. Suas principais referências norteadoras são os estudos sobre a linguagem dos quadrinhos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) e Vergueiro (2018a; 2018b), nos quais são abordados os conceitos de vinhetas, planos, ângulos, personagens, tempo, espaço, linhas cinéticas, metáforas visuais etc. Já o volume II é composto pela apresentação e onze aulas elaboradas com base na pesquisa do volume I e no álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (2015).

PALAVRAS-CHAVE: HQ de aventura; *Asterix nos Jogos Olímpicos*; Caderno Pedagógico.

6

SOUZA, Mayara Caroline de. **Panel by panel**: a work with *Asterix at the Olympic Games* in the 5th year of elementary school. 2021. 111f. Master's Course Completion Paper – PROFLETRAS – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2021.

ABSTRACT

Comic books are increasingly present in teaching materials and in external assessments in which students participate. However, it is noted that, often, the assessments and activities proposed in textbooks do not explore the comics in their entirety, being largely out of context and not addressing the language of comics in a broad way. According to the results obtained in 2019 in the Paraná Test, it was found that students have difficulties in understanding the concepts that permeate the comics. Thus, the problem identified in this research is: how to build knowledge about the language of comics through the elaboration of a Pedagogical Notebook, considering both the needs of students and those of elementary school teachers? Faced with this problem, the main objective is to understand the resources of the comic book language through the elaboration of a Pedagogical Notebook aimed at the 5th year of Elementary

School, having as an anchor genre the adventure comic book. The research is divided into two volumes: volume I containing the theoretical studies and volume II with the development of the Pedagogical Notebook. The first volume consists of the introductory chapter, theoretical studies and final considerations. Its main guiding references are the studies on the language of comics by Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) and Vergueiro (2018a; 2018b), in which the concepts of vignettes, planes, angles, characters, are addressed, time, space, kinetic lines, visual metaphors etc. Volume II, on the other hand, comprises the presentation, organization of the proposal and eleven classes based on research in volume I and the album Asterix at the Olympic Games (2015).

KEYWORDS: Adventure comic; Asterix at the Olympic Games; Pedagogical Notebook.

7

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Questão contida na primeira edição da Prova Paraná.....	15
Figura 2 — Capa do livro didático.....	20
Figura 3 — Tira cômica <i>Calvin e Haroldo</i>	21
Figura 4 — Abertura da unidade 3	23
Figura 5 — Encerramento da unidade.....	24
Figura 6 — Outra tira cômica de <i>Calvin e Haroldo</i>	25
Figura 7 — Fique sabendo (1)	27
Figura 8 — Fique sabendo (2)	27
Figura 9 — Fique sabendo (3)	27
Figura 10 — Proposta de escrita de tira cômica.....	28
Figura 11 — Autoavaliação.....	29
Figura 12 — HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i>	32
Figura 13 — Exemplo de distribuição de vinhetas.....	45
Figura 14 — Outro exemplo de distribuição de vinhetas.....	47
Figura 15 — Vinheta- <i>flash</i> ou vinheta relâmpago.....	49
Figura 16 — Tipos de planos e ângulo.....	51
Figura 17 — Metáforas visuais.....	53
Figura 18 — Pontuação como metáfora visual.....	54
Figura 19 — Balão neutro ou de balão de fala.....	56
Figura 20 — Balões de grito.....	57
Figura 21 — Tipo de letra diferente.....	58
Figura 22 — Balão de pensamento.....	59
Figura 23 — Balão de grito.....	59
Figura 24 — Balão-especial.....	59

Figura 25 — Balão composto.....	59
Figura 26 — Balão uníssono.....	60
Figura 27 — Ausência de balão.....	60
Figura 28 — Legenda padrão.....	61
Figura 29 — Legenda em formato de pergaminho.....	61
Figura 30 — Página de apresentação dos personagens.....	63
Figura 31 — Expressão facial de Mordicus.....	68
Figura 32 — Mapa da região da Gália.....	72

8

Figura 33 — Estátua de Vercingetórix.....	74
Figura 34 — Tomada da Gália.....	75
Figura 35 — Tática de proteção contra invasores.....	76
Figura 36 — Aldeia gaulesa.....	77
Figura 37 — Campo fortificado de Aquarium.....	78
Figura 38 — Dimensão social da história.....	81

9

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — Comparação das Competências Gerais da BNCC e o livro didático....	20
Quadro 2 — Habilidades referentes a tira cômica de Calvin e Haroldo.....	22

10

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANA Avaliação Nacional de Alfabetização

BNCC Base Nacional Curricular Comum

DCE Diretrizes Curriculares Estaduais

Enem Exame Nacional do Ensino Médio

HQ História em Quadrinhos

LP Língua Portuguesa

PCN Parâmetros Curriculares Nacionais

Referencial Curricular

RCPR SAA

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	12	1.1
PROBLEMATIZAÇÃO.....	12	1.2
PROPOSTA AO PROBLEMA LEVANTADO E OBJETIVOS.....	31	1.3
JUSTIFICATIVA.....	35	1.3.1
HQ nos Documentos Oficiais.....	39	As
2 ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS	43	2.1
ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS.....	43	2.1.1
Personagens.....	62	2.1.2
Tempo e espaço.....	70	2.2
GÊNEROS DISCURSIVOS E AS HQ.....	79	2.3
DE AVENTURA COMO GÊNERO DO DISCURSO.....	85	A HQ
CONSIDERAÇÕES FINAIS	96	
REFERÊNCIAS	98	
PÁGINAS CONSULTADAS	102	
REFERÊNCIAS DAS FIGURAS	104	
ANEXOS	107	Anexo A
— Descritores que compuseram a primeira avaliação de LP da Prova Paraná		
.....	107	Anexo B —
Competências Gerais da BNCC	108	Anexo C —
Competências específicas de linguagens	110	Anexo D —
Competências específicas de LP	111	

As histórias em quadrinhos (doravante HQ) estão presentes na vida do indivíduo desde sua infância. Muitas pessoas desenvolvem o hábito da leitura com as HQ. Para muitas delas, essa pode ser a “porta de entrada” para a leitura. Porém, ao longo desta pesquisa, é mostrado que muitos não possuem conhecimentos coerentes com a complexidade da linguagem das HQ. Isso fica claro na análise dos materiais, como provas e livros didáticos. Pensando nisso, foi percebida a necessidade de um olhar mais cuidadoso para os conhecimentos sobre as HQ. A proposta foi elaborar um Caderno Pedagógico que oriente o professor na abordagem das HQ em sala de aula, também apresentando uma sequência de atividades sistematizadas, para que os alunos possam realizar e, assim, construir seus conhecimentos sobre elas. Neste capítulo introdutório, são apresentados a problematização, a proposta de trabalho, os objetivos, a justificativa e uma análise da abordagem que os documentos oficiais fazem em torno das HQ.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Os alunos da rede pública de ensino realizam algumas avaliações durante sua vida escolar. Até 2018, os alunos do Ensino Fundamental e Médio realizavam a Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA), a Prova Brasil e o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem). Em 2019, a prova ANA e a Prova Brasil que compunham o Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) foram unificadas, recebendo o mesmo nome, Prova Saeb. Além das provas Saeb, que são aplicadas em âmbito nacional, o estado do Paraná possui uma avaliação própria, a Prova Paraná. Ela visa identificar as fragilidades no ensino de Língua Portuguesa (LP) e de Matemática na rede pública. O desempenho dos alunos possibilita ao professor e escola traçar um plano de ação a fim de superá-las.

A professora-pesquisadora¹ leciona a disciplina de LP para o 5º ano de uma escola municipal de uma cidade do norte paranaense, que oferece vagas da

¹ A professora-pesquisadora faz parte do grupo de pesquisa e extensão intitulado *Quadrinhos e Análise Linguística*, cuja coordenadora é a professora Dra. Maria Isabel Borges, também orientadora desta dissertação. O foco do projeto é o estudo da linguagem dos quadrinhos, incluindo a caracterização de gêneros e o funcionamento gramatical.

Educação Infantil ao 5º ano. A escola fica localizada em uma região afastada do centro e recebe alunos do bairro onde está situada e dos bairros adjacentes. De acordo com o Projeto Político Pedagógico (2020) da instituição, a escola atende cerca de 220

alunos de classe média baixa, sendo distribuídos em 12 turmas, incluindo Sala de Recurso Multifuncional e Classe Especial. As famílias são compostas de diferentes formas, havendo alunos criados pelos avós/tios, pais separados, pais com antecedentes criminais, outros em regime de reclusão social, dependentes químicos, famílias com dificuldades financeiras etc. Grande parte deles não possui Ensino Superior. Poucos alunos possuem acesso a computador e outros materiais de pesquisa fora do ambiente escolar.

A escola em questão conta com um amplo espaço físico, contendo 15 salas de aulas, sala de eventos, refeitório fechado, horta, parque, quadra poliesportiva e banheiros. Cada sala possui sua própria biblioteca, com obras adequadas à idade dos alunos, televisão, ventiladores e sistema de som. A escola faz uso de recursos tecnológicos, havendo quatro *datas show* para uso dos professores, lousa digital e 30 *netbooks* com acesso à internet. Os educandos recebem gratuitamente todos os materiais escolares e os conjuntos de uniformes. Como a escola funciona em tempo integral, além das aulas que constam no currículo obrigatório, os alunos participam de oficinas de inglês, dança, música, artes marciais e realizam diversos projetos durante o ano. Atualmente, o corpo docente é formado por 29 professores, a maioria graduada em Pedagogia e com especialização na área.

Por meio dos resultados obtidos por essa escola na primeira etapa da Prova Paraná, foi percebida a necessidade de um olhar mais cuidadoso em relação aos aspectos relacionados ao universo quadrinístico. Em 2019, ocorreu a primeira edição dessa prova, que contou com três etapas: a primeira foi realizada no dia 13 de março e teve a participação das turmas dos 5º, 6º e 9º anos do Ensino Fundamental, 1º e 3º anos do Ensino Médio. A segunda foi realizada em 11 de junho, sendo destinada aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio. A terceira etapa ocorreu em 24 de setembro, também foi aplicada nas turmas do 5º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Além dessas turmas, os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental participaram realizando uma avaliação de fluência de leitura.

O governo do estado do Paraná define essa prova como

[...] uma avaliação diagnóstica que tem como objetivo identificar as dificuldades apresentadas por cada um dos estudantes e apontar as

14

habilidades já apropriadas no processo de ensino e aprendizagem, nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática (PARANÁ, 2019)².

Ela conta com 20 questões objetivas de Língua Portuguesa e 20 de Matemática, sendo dado o tempo de duas horas para que os alunos realizem as duas disciplinas. A elaboração da avaliação de LP da primeira etapa foi baseada em 15

descritores³(Anexo 1). Cada questão contém uma alternativa correta e três distratores⁴. De acordo com o relatório de desempenho da instituição mencionada (disponível no *site* da Prova Paraná⁵ somente por meio do *login* da direção), os descritores com maior quantidade de divergências foram relacionados aos elementos da narrativa, marcas linguísticas que evidenciam o locutor e interlocutor e o efeito de humor em textos variados.

Ainda estavam presentes divergências no reconhecimento dos efeitos causados pelo uso de recursos gráficos. A questão a seguir foi retirada da primeira prova realizada pelos alunos, constituindo-se um exemplo de interpretação de texto com o auxílio de material gráfico. Nela, propõe-se a leitura de uma tira cômica do personagem Menino Maluquinho, produzida por Ziraldo. Entretanto, na prova não é informado aos alunos qual é o gênero nem mencionado o autor. Essas informações ficam subentendidas para o professor, como se todos os alunos conhecessem o personagem.

² Disponível em: <https://provaparana.azurewebsites.net/Home/Index>. Acesso em: 23 maio 2019. ³“Os conteúdos associados a competências e habilidades desejáveis para cada série e para cada disciplina foram subdivididos em partes menores, cada uma especificando o que os itens das provas devem medir — estas unidades são denominadas “descritores”. Esses, por sua vez, traduzem uma associação entre os conteúdos curriculares e as operações mentais desenvolvidas pelos alunos.” (Fonte: SAEB MATRIZES E ESCALAS. Disponível em: http://portal.inep.gov.br/educacao_basica/saeb/matrizes-e-escalas. Acesso em: 14 mar. 2020).

⁴“Os distratores, no entanto, **não são apenas alternativas erradas**, eles contêm respostas com os erros que mais costumam ser cometidos pelos alunos ou apresentam sentido, mas não dentro da proposta da questão.” (Fonte: ITEM ENEM: o conceito de distrator. Disponível em: <https://www.somospar.com.br/prova-enem-o-conceito-de-distrator>. Acesso em: 14 mar. 2020).

⁵ Disponível em: <http://www.provaparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 29 abr. 2020.

Questão 19

Descritor D11: Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).

Leia o texto abaixo.



Disponível em: <http://ziraldo.blogtv.uol.com.br/img/image/Ziraldo/2011/Janero/zoom/tira_meninomaluquinhoc27_01_2011.jpg>. Acesso em: 28 Jan. 2011. (P050061C2_SUP)

15) (P050061C2) No primeiro quadrinho desse texto, a expressão da menina revela

- A) descrença.
- B) espanto.**
- C) indiferença.
- D) medo.

Comentário: Nessa questão, há a análise de capacidade de compreensão de uma informação que exige a relação entre o verbal e o não verbal, ou seja, o D11: "Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais", é preciso deduzir uma informação (o menino sorrir e a "greve de alegria"). Por isso, o gabarito é a B.

Fonte: Paraná (2019).

Transcrição

- Ué? Já acabou a greve de alegria?
- Foi a minha mãe! Ela jogou sujo!
- Me encheu de cócegas!"

Ramos (2017, p. 31) conceitua tira como “[...] um formato utilizado para veiculação de histórias em quadrinhos em suportes e mídias impressos e digitais”, podendo aparecer em jornais, revistas, blogs, redes sociais etc. A narrativa da tira cômica tem como característica principal a quebra de expectativa, uma situação inusitada que ocasiona o efeito de humor. A quantidade de vinhetas que a constituem é variável, assim como sua disposição. Como as tiras cômicas podem aparecer em diversos suportes, seu formato varia de acordo com ele.

A internet proporciona mais liberdade ao autor. Dessa forma, elas podem ser criadas em formatos livres, podendo ter apenas uma vinheta ou sendo composta por uma sequência delas. Ramos (2017) compara a produção das tiras atualmente aos andares de um sobrado ou de um prédio, diferentemente do jornal onde o espaço é mais restrito, pois, mesmo a tira aparecendo no caderno de humor, tem que dividir espaço com outras publicações, não cabendo, assim, tiras de tamanhos maiores.

16

Em relação ao formato das tiras cômicas, Ramos (2017) continua a conceituação de tira ao mostrar que elas podem aparecer de diferentes maneiras. Ele

aponta que o formato mais tradicional é

[...] composto de uma faixa retangular horizontal ou vertical; no equivalente a duas, três ou mais tiras; quadrado; adaptado. O número de quadrinhos também é variável: a história pode ser condensada em um único quadro só ou então ser narrada em várias cenas, de forma mais longa. Pode vir acompanhada ou não de elementos paratextuais (RAMOS, 2017, p. 31).

Ramos (2017) faz uma analogia com casas para explicar esses formatos. Para exemplificar essa analogia, será usada uma tira cômica apresentada na questão da Prova Paraná (figura 1). Ela é uma tira disposta na linha horizontal, considerada como uma casa. Se ela fosse formada por duas sequências de tiras, seria um sobrado. Ao pensar nela na disposição vertical, teria um prédio. O formato mudou, mas isso não quer dizer que passou a ser outra coisa, pois continuam sendo tipos de moradias. O autor aponta que há elementos paratextuais que podem ou não acompanhar a tira, podendo ser o nome da tira, o do autor, data de publicação etc., elementos que podem fazer parte da cena narrativa, mas que estão fora da vinheta.

Como informado no comentário realizado no gabarito da prova, era esperado que os alunos conseguissem compreender a relação entre o texto verbal e o não verbal. Isso aconteceria quando o aluno visualizasse a menina da primeira vinheta. Entretanto, para isso, ele deveria ter conhecimentos sobre as expressões faciais dos personagens. Nas aulas de LP, o educando deveria ter conhecimentos sobre os tipos de desenhos de boca, dos olhos, da expressão facial e corporal, pois é possível notar também uma diferença na postura da personagem. Cagnin (2014, p.139) diz que, nos quadrinhos, “[...] palavra e imagem se acham em relação complementar”. Isso mostra que não é possível construir um sentido olhando para apenas uma parte do texto, uma vez que as duas são complementares entre si. A tira apresentada na prova pode ser analisada em diversos aspectos, pois nela há pontos que podem ser explorados em diferentes níveis de ensino. Seria possível trabalhar a parte verbal com o uso da expressão “jogou sujo”, por exemplo, ou interjeições com o termo “ui”. Poderia ser analisada a expressão facial dos personagens, que muda a cada vinheta etc. Além disso, ela possibilita ao leitor usar sua imaginação para compreender o texto.

A tira é composta por uma sequência de três vinhetas retangulares, com linhas demarcatórias retas e contínuas, indicando que a narrativa acontece

17

no tempo presente. O plano usado para expor a cena é o total ou de conjunto. Nele, o cenário aparece, mas não é o mais importante; o foco são os personagens. O ângulo é o de visão médio. A cena é apresentada como se estivesse acontecendo à altura dos olhos de quem está lendo.

O personagem principal é o Menino Maluquinho, um personagem fixo nas HQ do autor, que também aparece em livros e filmes. Alves (1980, p. 2-3) define o personagem como “[...] um menino maluquinho/Ele tinha o olho maior que a barriga/tinha fogo no rabo/tinha vento nos pés”. Logo, podemos deduzir que o personagem é uma criança levada que faz diversas estripulias e que não para quieta. Sua marca registrada é seu chapéu, uma panela que ele coloca na cabeça. Se veste com uma bermuda preta e camisa amarela, as vezes usa um paletó azul por cima da camisa. Os personagens secundários são os seus amigos, Julieta e o Bocão. Eles também sempre usam a mesma roupa: Julieta usa uma saia branca e camiseta vermelha, enquanto Bocão veste bermuda e camiseta azuis. Na tira, não há metáfora visual nem linhas cinéticas. Os balões de fala são todos iguais, linha contínua, em formato de nuvem e rabicho/apêndice simples. O tipo de letra também é sempre o mesmo. Não há legendas e nem onomatopeias.

O personagem Menino Maluquinho estava participando de uma guerra de alegria com sua mãe, logo venceria quem deixasse o outro mais alegre. Não existe oficialmente uma guerra assim, então como isso seria? O leitor ganha espaço para construir o sentido com sua imaginação. Na visão do menino, a mãe somente o venceu por ter “jogado sujo”, fazendo cócegas nele, o que o levou a dar muitas risadas. Na tira, ainda seria possível visualizar como a imagem e o texto se complementam. A expressão da menina completa sua fala e proporciona ao leitor uma experiência de leitura eficiente. Entretanto, isso não acontece, pois, na questão, é solicitado ao aluno analisar somente a expressão da personagem, desconsiderando a parte verbal do texto. Esse isolamento entre as partes que compõem a narratividade das HQ, muitas vezes, causa confusão ao leitor. A ele pode parecer que a parte referente à linguagem dos quadrinhos não é importante ou que somente olhando as imagens seria possível compreender o texto em sua totalidade. Além disso, a questão não explora nada além da primeira vinheta, desprezando o restante da narrativa.

Na escola mencionada, havia, no ano de 2019, duas turmas de 5º ano, que somavam 40 alunos: 20 deles não atenderam às expectativas previstas para a questão. Esperava-se que os alunos interpretassem a expressão facial da

personagem. O resultado da prova apontou que os alunos acertaram em média 65% das questões. A correção é realizada por meio do aplicativo *Corrige*. O gabarito é fotografado, as informações são compiladas, sendo gerado um relatório com o resultado disponível para consulta unicamente pelo acesso com *login* da direção ao *site* da prova. Os alunos também realizam a Prova Brasil⁶, que, assim como a Prova

Paraná, é uma avaliação de larga escala⁷. Para os alunos do 5º ano, a prova contém 22 questões de LP e 22 de matemática. Ela acontece a cada dois anos. Os resultados obtidos influenciam diretamente no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola. Atualmente, o IDEB da instituição é de 7,3 e do município de 7,6. É uma cidade de médio porte⁸(aproximadamente 136 mil habitantes) e ocupa o primeiro lugar do *ranking* do IDEB no Paraná, entre as cidades de médio e grande porte.

A presença dos quadrinhos não é exclusividade dessa prova. Eles aparecem constantemente em outras avaliações externas e vestibulares. Ramos (2017, p. 173) aponta que, “[...] nas provas do Enem de 1998 a 2013, a média de uso de tiras em temas de questões foi de quatro por ano”. Isso mostra a importância de se trabalhar com HQ desde os anos iniciais, para que esses conhecimentos sejam construídos de maneira sólida e que o aluno consiga internalizar os conceitos envolvidos.

Apesar de estarem sempre presentes nas provas externas as quais os alunos são submetidos, Ramos (2018⁹, p. 14) também afirma que “[...] há uma gama de professores, pesquisadores, estudantes de Letras e de cursos de comunicação carente de respostas sobre a linguagem e as características dos quadrinhos”, fato que pode contribuir negativamente na aprendizagem dos alunos. A pouca familiaridade dos professores com esses elementos (personagens, recortes de cena, espaço etc.) e seus gêneros colaboram para que os docentes acabem ignorando essa linguagem autônoma por não compreenderem sua importância e por

⁶ A Prova Brasil não fica disponível para consulta na internet.

⁷ “A Prova Brasil e o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (Saeb) são avaliações para diagnóstico, em larga escala, desenvolvidas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep/MEC). Têm o objetivo de avaliar a qualidade do ensino oferecido pelo sistema educacional brasileiro a partir de testes padronizados e questionários socioeconômicos.” (Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/prova-brasil>. Acesso em: 16 jul. 2019).

⁸ São consideradas cidades de médio porte aquelas que possuem população entre 100 mil e 500 mil habitantes. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2011/07/15/cidades-de-porte-medio-atraem-mais-imigrantes-e-crescem-mais-que-capitais-diz-ibge.htm#:~:text=De%20acordo%20com%20dados%20do,que%20mais%20crescem%20no%20pa%C3%ADs>. Acesso em: 12 jan. 2021.

⁹ A 1ª edição do livro foi lançada em 2010.

não perceberem como os recursos dos quadrinhos integram-se à cena narrativa. Isso influencia na compreensão do texto pelo aluno, na construção dos sentidos, no efeito de humor que deveria ser causado etc.

Essa pouca familiaridade conseqüentemente reflete na aprendizagem dos alunos. Vergueiro (2018a, p. 29) afirma que, “[...] ao dominar adequadamente todos esses elementos, qualquer professor estará apto a incorporar os quadrinhos de

forma positiva em seu processo didático [...] conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem”. A partir dessa afirmação, é possível refletir sobre a importância da linguagem dos quadrinhos e dos conhecimentos referentes a esses gêneros: sua estrutura, seus recursos, função social e de como eles podem ser uma rica fonte de material a ser explorada nas aulas. Dessa maneira, o professor poderá inserir as HQ nas aulas de forma que elas deixem de ser usadas apenas como uma leitura para passar o tempo, para que sejam realmente incorporadas no processo de ensino e aprendizagem, sendo exploradas como objeto de estudo ou como base para contextualizar outros assuntos.



A reflexão sobre os recursos da linguagem dos quadrinhos e das HQ torna-se ainda mais importante ao analisar o livro didático dos alunos, o *Buriti Mais* (SANCHEZ, 2017), uma obra de autoria coletiva, publicada pela editora Moderna.

Figura 2 – Capa do livro didático

Editora Responsável: Marisa Martins Sanchez.

Obra colaborativa.

Organizadora: Editora Moderna.

Ano: 2017.

1ª edição.

Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Para Sanchez (2017), a concepção de leitura prevê a interação entre o texto e o aluno, propiciando a construção de sentidos pelo aluno e não a decodificação. No tocante à escolha dos textos, nele são trazidos gêneros variados, incluindo os gêneros das HQ. A autora afirma que o material está alinhado à BNCC (BRASIL, 2017), mas algumas inconsistências foram percebidas. No livro, são

abordadas as dez competências gerais (Anexo 2), as competências específicas da área da linguagem (Anexo 3) e da LP para o Ensino Fundamental (Anexo 4). Porém, nota-se que, nas três seções de competências, há diferenças para com o texto original do documento. Sanchez (2017) não sugere que foram feitas adaptações, para justificar essas diferenças que aparecem em diversos momentos, como no exemplo a seguir, em que se aborda a terceira competência geral.

Quadro 1 – Comparação das Competências Gerais da BNCC e o livro didático

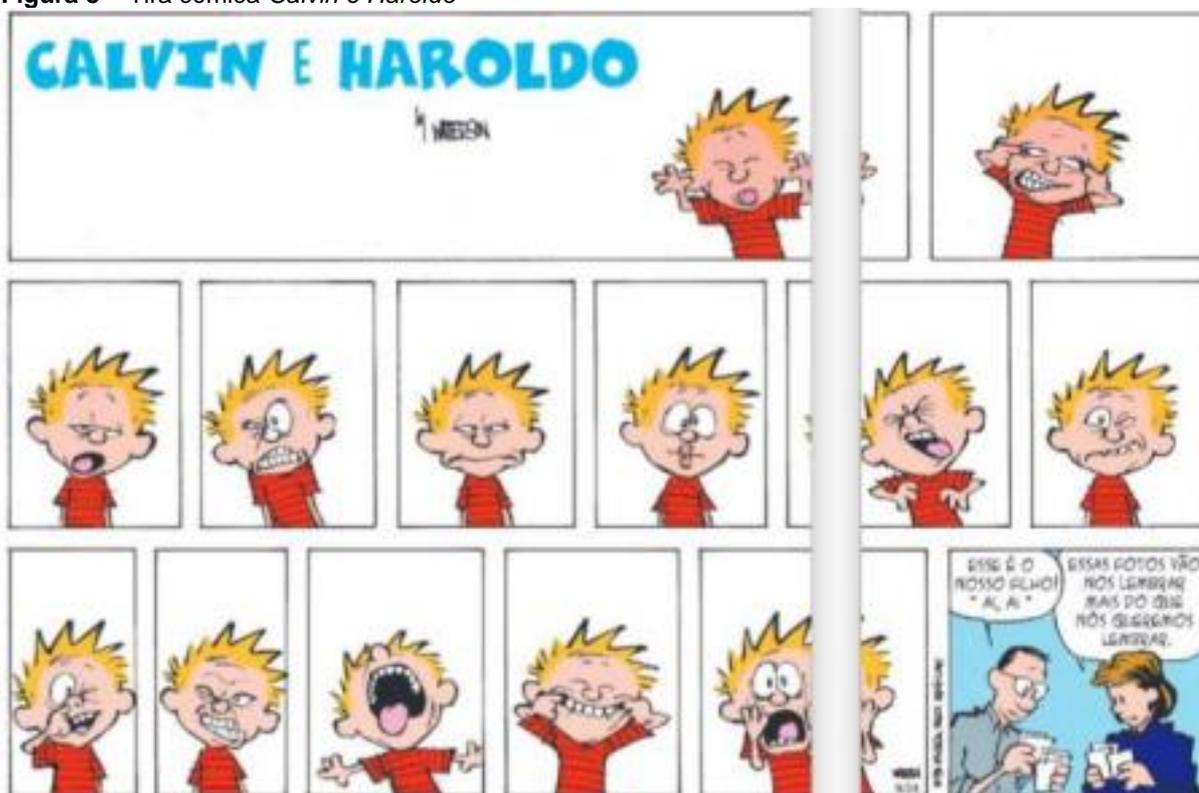
BNCC	Livro Didático
“3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.” (BRASIL, 2017, p. 7)	“3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar e práticas diversificadas da produção artístico-cultural.” (SANCHEZ, 2017, XXIII).

Fonte: a própria pesquisadora.

No tocante às habilidades compreendidas no ensino de LP presentes na BNCC (BRASIL, 2017), também há divergências, como pode ser exemplificado na sequência.

21

Figura 3 – Tira cômica *Calvin e Haroldo*¹⁰



Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Transcrição

“— Esse é o nosso filho! “Ai, ai”.

— Essas fotos vão nos lembrar mais do que nós queremos lembrar.”

Por meio dessa tira, os alunos deveriam responder a questões como: o que Calvin estava fazendo?; por que ele fazia isso?; como as pessoas podem se comunicar?; como você se comunica com os amigos? e qual a relação entre comunicação e tecnologia. A autora não traz informações sobre os personagens, autor ou contexto de criação. A tira é usada para que o aluno reflita sobre as formas de se comunicar com os outros. Os códigos da BNCC (BRASIL, 2017) que a autora traz não condizem, mais uma vez, com o documento oficial. No quadro subsequente, comparam-se as habilidades previstas pela autora para o trabalho com a tira já apresentada de Calvin e Haroldo e as habilidades descritas no documento oficial, sendo possível perceber a discrepância.

¹⁰ Calvin e Haroldo são personagens das tiras cômicas criadas pelo norte-americano Bill Watterson, publicadas entre os anos de 1985 e 1995. Um garoto de seis anos e seu tigre de pelúcia refletem sobre as peculiaridades dos adultos com bom humor.

22

Quadro 2 – Habilidades referentes a tira cômica de *Calvin e Haroldo*

Habilidades contempladas pela autora no livro didático	Habilidades contempladas na BNCC (BRASIL, 2017)
“(EF05LP01): Participar das interações orais em sala de aula e em outros ambientes escolares com atitudes de cooperação e respeito” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares” (BRASIL, 2017, p.111).
“(EF05LP02): Opinar, em discussões e debates em sala de aula, sobre questões emergentes no cotidiano escolar ou sobre informações lidas, argumentando em defesa de sua posição” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP02): Identificar o caráter polissêmico das palavras (uma mesma palavra com diferentes significados, de acordo com o contexto de uso), comparando o significado de determinados termos utilizados nas áreas científicas com esses mesmos termos utilizados na linguagem usual” (BRASIL, 2017, p. 111).
“(EF05LP03): Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sobre dados apresentados em imagens, tabelas e outros meios visuais” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP03): Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas” (BRASIL, 2017, p. 113).

Fonte: a própria pesquisadora.

É possível perceber que os códigos são os mesmos, mas a descrição

de cada habilidade é completamente diferente. Diante das discrepâncias observadas, não foi possível realizar uma análise quanto ao alinhamento do livro com a BNCC (BRASIL, 2017), pois, em diversos momentos, o texto é diferente do original, parecendo ser uma adaptação da autora.

Seguindo para a organização do livro, ele está organizado em oito unidades, todas possuem a mesma estrutura: abertura da unidade e dois textos principais. Após cada texto, as seguintes seções são apresentadas: um pouco de conversa, de olho na linguagem, gramática, ortografia, memória visual e comunicação oral e escrita. A unidade escolhida, neste trabalho, é a três, intitulada “Eu me comunico” (SANCHEZ, 2017, p. 60-81). Nela, as formas de linguagens são abordadas, mostrando que é possível comunicar-se por meio da linguagem verbal, a linguagem gráfico-visual e a linguagem gestual. Como já mencionado anteriormente, as HQ fazem parte do conteúdo previsto para essa etapa do ensino.

As figuras a seguir mostram a abertura e o encerramento da unidade.

23

Figura 4 – Abertura da unidade 3



Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Transcrição

— Esse é o nosso filho! “Ai, ai”.

— Essas fotos vão nos lembrar mais do que nós queremos lembrar.”

É possível observar a tira em tamanho grande e ao lado alguns questionamentos para o aluno refletir sobre os seus conhecimentos. Na próxima figura

Figura 5 – Encerramento da unidade 3

Para falar e escrever melhor

2. O que acontecerá na história? Qual será o cenário? Quem serão as personagens?
3. Como as ilustrações podem ajudar a mostrar o humor da história? De que detalhes você e seu colega não podem se esquecer nas ilustrações?
4. Como serão as falas das personagens: irritadas, engraçadas, assustadas, cochichadas?
5. Que tipos de balão combinam com o que você e seu colega vão escrever?



Fala.



Pensamento.



Tensão.

AUTOR: JOSÉ ROBERTO VIEIRA

Rascunho

1. Desenhe, em três ou quatro quadrinhos, uma sequência de ilustrações para contar a situação escolhida.
2. Defina o cenário e as personagens.
3. Escreva as falas ou os pensamentos das personagens nos balões.
4. Verifique se as expressões das personagens demonstram o que elas estão sentindo.
5. Use interjeições e onomatopéias para dar expressividade às falas.
6. Confira se o tamanho das letras está adequado para a leitura.
7. Verifique se a sequência das falas e das ilustrações está correta.

Autoavaliação

		
Ilustrei a história de acordo com a situação escolhida?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenhei balões adequados para fala e pensamento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
As expressões das personagens demonstram o que elas sentem?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O tamanho das letras está adequado para a leitura?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A sequência das falas e das ilustrações está correta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

AUTOR: JOSÉ ROBERTO VIEIRA

Finalização

1. Faça as alterações gráficas nos quadrinhos, corrija as falas e coloque título e autoria.
2. Depois, com os colegas, monte um mural na biblioteca da escola para que todos possam ler as tirinhas.

81


Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Nessa unidade, esse conceito é abordado com mais ênfase quando

visuais, com uma visão de língua em uso como forma de interação entre os indivíduos. Contudo, o trabalho com os gêneros poderia ser mais efetivo no material didático, uma vez que ele não explora os enunciados em todos os seus aspectos. Isso já pode ser observado na figura anterior, pois a tira cômica de Calvin e Haroldo foi usada somente para proporcionar uma reflexão sobre as formas de se comunicar com os outros.

Na próxima figura, em outra tira cômica do Calvin e Haroldo, diferentemente da tira anterior, a autora colocou a referência do texto. Em nenhuma das duas tiras, houve algum tipo de contextualização sobre os personagens ou contexto de criação delas. Nas atividades referentes a ela, solicita-se ao aluno que responda quem é Haroldo, o que Calvin quer, por que os quadinhos mudam de cor, por que o autor usa balões de fala, chama a atenção para a maneira como algumas palavras estão escritas e pede para substituir as interjeições que aparecem.

Figura 6 – Outra tira cômica de *Calvin e Haroldo*



Bill Watterson, *Felino, selvagem, psicopata, homicida*. São Paulo: Best Expressão Social e Editora, 1996, v. 2.

Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Transcrição

- Acho que não.
- Definitivamente não.
- Mm... nãã...
- Esse é um pouco melhor.
- Ughh.
- Isso! Perfeito!
- O que é agora, Calvin?
- Não. Absolutamente não. Devolva isso.

- Mamãe disse que nem pensar.
- Gente grande não tem gosto.”

Com essa tira cômica, a autora consegue trazer um pouco dos recursos da linguagem dos quadrinhos para os alunos, mas, em sua maioria, voltado para a parte verbal. Há informações equivocadas na parte com instruções para o professor mediar a aula. Na seção intitulada “Antes da Leitura” (SANCHEZ, 2017, p. 62), a autora sugere que o professor peça para os alunos trazerem HQ diversas para a sala de aula, a fim de que tenham contato com maior variedade de títulos e formatos de histórias, podendo, assim, perceber as diferenças e semelhanças entre elas.

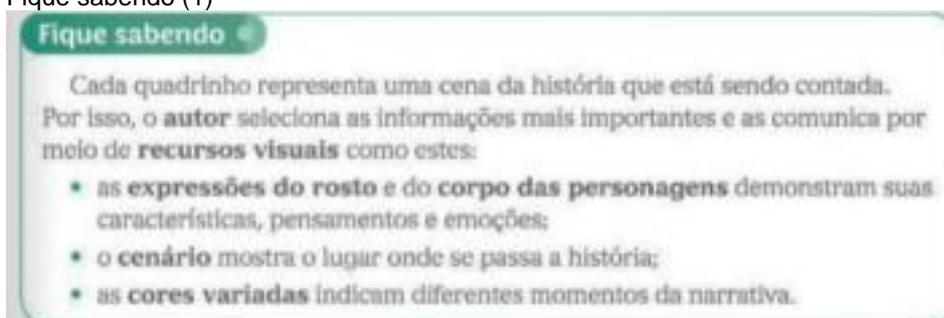
Um pouco mais abaixo, ainda na mesma seção, a autora descreve alguns pontos que o professor pode usar para ajudar os alunos a construírem os sentidos. Sanchez (2017) diz que, com a manipulação de diferentes HQ, os alunos poderão começar a diferenciá-las e que o professor, além de chamar a atenção para as cores, estilos de desenhos, suportes, deve orientar que “[...] algumas são tirinhas, outras são histórias completas” (SANCHEZ, 2017, p. 62). De acordo com os estudos de Ramos (2017), as tiras são uma história completa, havendo, inclusive, tiras com apenas uma vinheta. Ele ainda afirma que quanto menos vinhetas, mais condensada será a narrativa. Porém, isso não significa que a história não está completa.

Assim, é possível perceber que, mesmo havendo uma tentativa de trabalhar satisfatoriamente com as HQ, a autora parece não conseguir atingir seu objetivo. Como o aluno conseguirá compreender a definição de tira cômica sendo que as informações passadas ao seu professor estão equivocadas? A maioria das tiras cômicas trazidas no livro didático são apenas para interpretação e poucas vezes tem a linguagem dos quadrinhos abordada. Quando essa abordagem ocorre, é de forma bastante superficial, sendo que, em alguns casos, as tiras são utilizadas apenas como pretexto para questões gramaticais. Quase não há questões sobre a linguagem dos quadrinhos, por exemplo. O entendimento fica restrito à linguagem verbal.

É possível dizer que, muitas vezes, a autora parece não abordar a questão dos gêneros, confrontando as diferenças e semelhanças entre eles. Somente as tiras cômicas são abordadas e, mesmo assim, não são chamadas por esse nome, mas de tirinhas. Apesar de não trazer informações mais amplas sobre o assunto, a autora traz alguns conceitos nos quadros chamados “Fique sabendo”, como se essas informações fossem curiosidades sobre o conteúdo. As figuras a seguir são referentes à figura 3; e, apesar de trazer tópicos relacionados à tira cômica, não há uma proposta

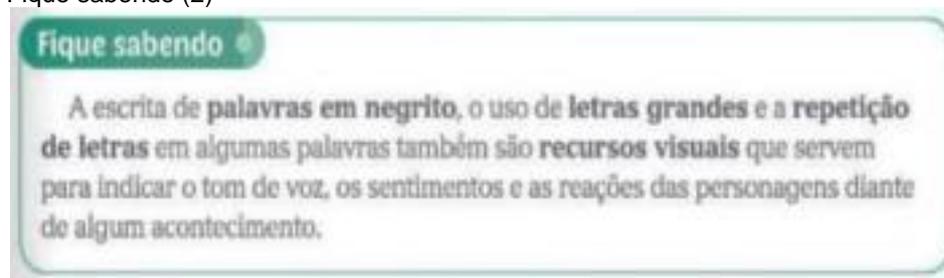
de reflexão sobre esses itens aplicados na tira. Dessa forma, cabe o professor fazer essa ligação, mas não há nenhuma orientação para que isso ocorra.

Figura 7 – Fique sabendo (1)



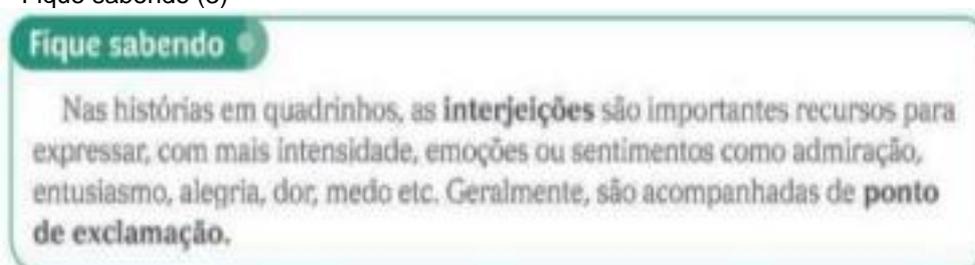
Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Figura 8 – Fique sabendo (2)



Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Figura 9 – Fique sabendo (3)



Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Essas informações estão diretamente relacionadas ao que é solicitado, pois a última atividade dessa unidade (SANCHEZ, 2017, p. 60-81) é a produção de uma tira cômica, trazendo um roteiro de como fazer, mas sem explicar as características do gênero e da linguagem dos quadrinhos detalhadamente. Na figura a seguir, é possível observar a proposta de produção apresentada no livro.

Figura 10 – Proposta de escrita de tira cômica

Proposta de escrita

1. Leia esta tirinha.



- O que você sabe sobre o jeito de ser da personagem Menino Maluquinho?
- Observe a expressão da mãe do Menino Maluquinho no segundo quadrinho. O que ela demonstra sentir? Por quê?
- O que acontece com ela no terceiro quadrinho?

2. Você e um colega criarão uma tirinha de humor com três ou quatro quadrinhos.

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em 20 jun. 2020.

O roteiro da atividade prevê o planejamento da escrita, pedindo para que os alunos pensem em situações engraçadas que já viveram, pensando em como contar isso, quantos quadrinhos serão necessários, como desenhar, como será o cenário e quais balões serão utilizados. Mas a autora traz apenas três modelos: de fala, de pensamento e de tensão. Em seguida, é solicitado que o aluno realize o rascunho de sua escrita, lembrando-o de colocar as falas dentro dos balões, verificar se as falas estão condizentes com os sentimentos dos personagens, usar interjeições, onomatopeias e conferir se o tamanho das letras está adequado.

Por último, propõe-se uma autoavaliação e a finalização da atividade.

29

Figura 11 – Autoavaliação

Autoavaliação		
Ilustrei a história de acordo com a situação escolhida?		
Desenhei balões adequados para fala e pensamento?		
As expressões das personagens demonstram o que elas sentem?		
O tamanho das letras está adequado para a leitura?		
A sequência das falas e das ilustrações está correta?		

Fonte:

Apesar de, na autoavaliação, falar do tamanho das letras, expressões e balões, a autora apresenta isso para os alunos sem mostrar diferentes tipos de letras, nem como as expressões faciais são construídas e o que significam. Ela não mostra como o humor é construído na narrativa dos quadrinhos, não aborda os planos de imagem, as metáforas visuais, sinais gráficos etc. É possível perceber que a linguagem dos quadrinhos não é explorada em sua totalidade e que as atividades propostas aos alunos seguem essa mesma linha.

Nas atividades propostas e nas explicações que Sanchez (2017) traz, não existe a divisão entre hipergênero e gênero discursivos alicerçados na linguagem dos quadrinhos. Ela chama a tira cômica de história em quadrinho, de tirinha e de tirinha de humor, fato que pode gerar confusão para os alunos. A linguagem dos quadrinhos também não é abordada em todos os seus aspectos, o que prejudica a compreensão do aluno e sua produção final. É possível perceber que a autora tenta promover a reflexão do aluno, fazendo questionamentos para ele levantar hipóteses e, em seguida, trazendo o conceito na parte “Fique Sabendo”. Porém, como já mencionado, essas informações trazem conceitos relacionados apenas ao que aparece nas tiras cômicas que constam no livro.

Abordagens como a da Prova Paraná e do livro didático, que não valorizam as HQ, podem acabar influenciando alguns com a ideia de elas não possam ser utilizadas no ensino e aprendizagem, sobretudo, em âmbito escolar. Muitas vezes, as HQ passam a ser vistas como um texto banal, que será lido apenas por crianças para passar o tempo. Podem ser vistas como um texto menos importante e não sendo dignas de serem usadas para fins educativos. Vergueiro (2018a, p. 8) diz que as HQ eram “[...] condenadas por muitos pais e professores do mundo inteiro [...] por

30

possuírem objetivos essencialmente comerciais”. Dessa forma, acreditava-se que elas não pudessem contribuir para a aprendizagem. Vergueiro (2018a) aponta que há diversas razões para trabalhar com quadrinhos em sala de aula e que tornam a aula do professor mais rica:

1. Os estudantes querem ler os quadrinhos [...];
[...]
2. Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente [...];
3. Existe um alto nível de informação nos quadrinhos [...];
4. As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos [...];
[...]
5. Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura [...];
6. Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes [...];
7. O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e

imaginar [...];

[...]

8. Os quadrinhos têm um caráter globalizador [...];

9. Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema [...] (VERGUEIRO, 2018a, p. 21–25).

Refletindo sobre esses pontos citados por Vergueiro (2018a), é possível perceber as vantagens do trabalho com as HQ em sala de aula, pois elas contribuem para a formação do aluno em diferentes aspectos. Além disso, sua abordagem não é restrita à disciplina de LP. As possibilidades de trabalho com as HQ são várias, uma vez que podem tratar dos mais variados assuntos, podendo propiciar condições de compreender o conteúdo por meio da realidade dos personagens, contexto, tempo, espaço, costumes apresentados etc., possibilitando novas reflexões ao aluno.

Ainda sobre a importância dos quadrinhos no ensino, Vergueiro (2018a, p. 29) aponta que

[...] na utilização dos quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição dos quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis.

O trabalho com as HQ em sala de aula pode aproximar o aluno do conteúdo, uma vez que muitas delas gostam e têm contato com elas desde a infância. Assim, o ensino fica mais próximo da realidade e, aparentemente, mais leve para o educando. Vergueiro (2018a, p. 26) ainda salienta que os quadrinhos

[...] tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia,

31

como uma forma lúdica para o tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação.

Assim, as HQ são extremamente funcionais para o ensino tendo usos diversos. O professor, ao usar uma HQ para introduzir um conteúdo, deixa-o mais lúdico e desperta o interesse dos alunos em um algo que talvez eles não tivessem tanta proximidade. Porém, para que as HQ sejam adequadamente utilizadas, é necessário que o professor tenha conhecimentos sobre os elementos que a compõem e, dessa forma, os alunos possam compreender o texto em quadrinhos em todos os seus aspectos.

Para tanto, na sequência, são apresentados o problema e os objetivos que norteiam este trabalho.

1.2 UMA PROPOSTA AO PROBLEMA LEVANTADO E OBJETIVOS

Diante dos pontos citados anteriormente, o problema identificado é: como construir conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico, tendo em vista tanto as necessidades dos alunos quanto as do professor do Ensino Fundamental?

Buscando uma estratégia para resolver tal problema, o regulamento¹¹ do PROFLETRAS prevê a elaboração e execução de uma proposta de intervenção pedagógica. A intervenção é realizada a partir da necessidade de um problema real e coletivo, que é identificado de acordo com a realidade da turma em que a professora pesquisadora ministra aulas. Contudo, por conta da pandemia de COVID-19¹², que fez com que as aulas em todo território nacional fossem suspensas por tempo indeterminado, os mestrandos do PROFLETRAS foram dispensados da execução da intervenção, caracterizando um trabalho propositivo. Assim, foi elaborado um Caderno Pedagógico (volume II), com a descrição das atividades que seriam realizadas, de modo que possam contribuir com uma possível melhora na prática docente e conseqüentemente na aprendizagem dos alunos.

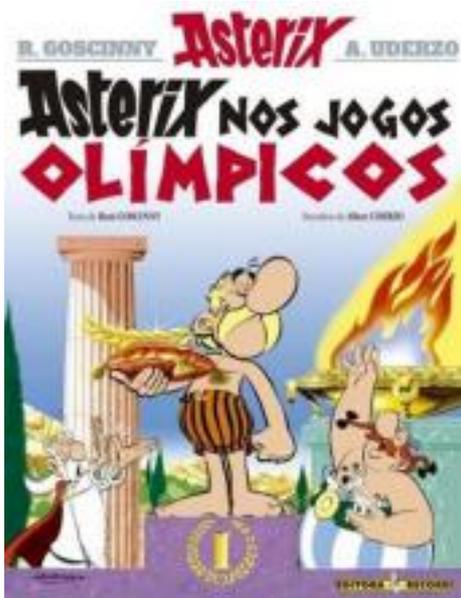
Para tal, esta pesquisa é apresentada em dois volumes, sendo o volume I referente à parte teórica, contendo o capítulo introdutório, conceituação dos

¹¹ RESOLUÇÃO Nº 001/2018. Disponível em:

<http://www.profletras.ufrn.br/categoria/resolucoes#.YQkMdl5KjIX>. Acesso em: 18 jul. 2021. ¹² Doença infecciosa causada pelo novo coronavírus. Com sua rápida disseminação em todo o mundo, foi considerada uma pandemia, causando mudanças na vida da população mundial.

elementos presentes na linguagem dos quadrinhos, conceituação de gêneros discursivos e gênero HQ de aventura. O volume II é o Caderno Pedagógico, pelo qual possibilita ao aluno de 5º ano do Ensino Fundamental compreender as HQ em sua totalidade, com intermediação do docente. Nele, é proposta uma organização de aulas, incluindo as expectativas de respostas. Para o trabalho com as HQ, foi utilizado como base a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), publicada na forma de um álbum (um tipo de revista em quadrinhos). Esse álbum foi escolhido para abordar uma temática que faz parte da vida das crianças, pois elas, em sua grande maioria, gostam bastante de competições esportivas.

Figura 12 - HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos*



Autores: René Goscinny e Albert Uderzo

1ª edição francesa: 1968

1ª edição brasileira: 1985

A edição usada é a 11ª (2015)

Tradução de Gilson Dimenstein Koatz

Editora Record

Asterix nos Jogos Olímpicos

(GOSCINNY; UDERZO, 2015a) retrata as aventuras da dupla gaulesa, Asterix e Obelix, durante a época do Império Romano. A região da Gália estava sendo conquistada por César e os gauleses conseguiram resistir a essa ocupação. A aldeia onde os protagonistas moram resolve participar dos Jogos Olímpicos para ganhar dos romanos. Para isso, precisam escolher seus atletas representantes. Asterix e Obelix são os escolhidos, mas Obelix é impedido de competir por ter caído no caldeirão da poção do druida quando era pequeno. Todos os homens da aldeia vão até Atenas para assistir aos jogos em uma conturbada viagem de navio. A competição acontece em meio a inúmeras confusões, mas os gauleses conseguem superar os obstáculos e vencem seus maiores adversários, trazendo a vitória para a aldeia.

33

Essa não é a única aventura em que os heróis estão presentes. De acordo com a página oficial de Asterix¹³ (2021), há 39 álbuns narrando as histórias da dupla, com a primeira publicação em 1961 e a última em 2021. *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é o 12º álbum publicado com a dupla. As aventuras são criações dos franceses René Goscinny e Albert Uderzo. Eles se conheceram em 1951, quando Goscinny trabalhava em uma agência de imprensa e foi enviado à Paris para buscar algumas ilustrações de Uderzo. Desde então, assim como Asterix e Obelix, a dupla não se separou mais e juntos criaram diversos heróis.

As HQ costumeiramente são apreciadas pelas crianças e fazem parte, ou deveriam fazer, do cotidiano delas. Elas geralmente gostam bastante desse estilo de leitura, como as histórias de Asterix e Obelix, uma vez que as histórias de aventura são vivenciadas em suas brincadeiras rotineiras. As aventuras da Turma da Mônica, *DuckTales*, Luluzinha, da *Disney* e super-heróis no geral também são apreciados. Aproveitando essa proximidade das crianças com a aventura, o conteúdo temático da

história escolhida e a necessidade de ensinar sobre os efeitos causados pelo uso dos recursos gráficos, o Caderno Pedagógico foi elaborado baseado nesses aspectos.

No caso de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a HQ, além de ser explorada para os conteúdos específicos sobre a linguagem dos quadrinhos, narratividade, enriquecimento do vocabulário, elementos linguísticos etc., pode servir de ponto de partida para outros estudos. Poderia ser utilizada para introduzir um estudo sobre a Roma Antiga, ser utilizado para realizar comparação com outro material que fale sobre esse período, também poderia ser usada para abordar os Jogos Olímpicos da Antiguidade, para mostrar como eram as navegações naquela época, a alimentação daqueles povos etc. Seu uso no ensino não é limitado a interpretar expressões faciais.

Foi escolhida a HQ de aventura como gênero-âncora do Caderno Pedagógico, exemplificado por *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), publicado no formato de álbum. A escolha deu-se pelo fato de que os alunos da escola citada não conhecem esse formato. Eles possuem mais contato com tira, charge e cartum. O conteúdo temático foi escolhido por 2020 ser ano olímpico e o assunto estar em evidência. Contudo, em dezembro de 2019, na China, ocorreu o

¹³ Página oficial *Astérix*. Disponível em: <https://www.asterix.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

primeiro caso de Covid-19¹⁴, uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus. A doença espalhou-se rapidamente pelo mundo, sendo considerada uma pandemia e fazendo milhares de vítimas. Para tentar conter o contágio, a Organização Mundial da Saúde (OMS) recomendou o isolamento social, o que fez com que as aulas presenciais fossem suspensas. Por conta de toda a situação, o Comitê Olímpico Internacional alterou a data de realização dos Jogos Olímpicos¹⁵, transferindo-os para 2021. A história escolhida foi mantida, porque tais Jogos serão realizados em algum momento.

No Caderno Pedagógico desenvolvido, os quadrinhos são o centro da proposta, tendo seus recursos abordados amplamente, dando suporte ao professor e apresentando aos alunos a linguagem e características dos gêneros. Tanto as necessidades do professor como as do aluno são contempladas no Caderno Pedagógico, pois, como Acevedo (1990, p. 15) salienta, “[...] ao ensinar, ao divulgar um conhecimento, aquele que ensina ‘volta a aprender’. Se a relação é de diálogo, ao voltar a aprender descobrir-se-ão novos ângulos e, conseqüentemente, aprender-se á

melhor”. Sendo assim, além da professora-pesquisadora que construiu seus conhecimentos teóricos enquanto desenvolvia este trabalho, os professores que futuramente tiverem acesso à leitura dele terão um material de apoio, com a teoria e as atividades que podem ser usadas por eles ou servirem de referência para a elaboração de suas próprias. Com isso, os alunos serão beneficiados, pois, com o professor tendo suporte teórico adequado (o que, muitas vezes, não é encontrado no livro didático), seu ensino será mais embasado, à medida que os alunos terão acesso às informações mais estruturadas e coerentes.

Tendo em vista o aprendizado do aluno sobre as HQ por meio da mediação do professor, o objetivo principal é compreender os recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura. Já os objetivos específicos são:

a) apresentar e caracterizar os recursos da linguagem dos quadrinhos; b) descrever o gênero HQ de aventura, por meio da HQ de aventura *Asterix e os Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a);

¹⁴ Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/>. Acesso em: 26 mar. 2020. ¹⁵ Disponível em: <https://tokyo2020.org/en/news/joint-statement-from-international-olympic-committee-and-tokyo2020>. Acesso em: 26 mar. 2020.

35

c) ampliar os conhecimentos referentes às práticas de leitura de textos em quadrinhos;
d) contribuir para a formação docente no tocante à linguagem dos quadrinhos e as HQ;

e) possibilitar ao aluno o contato adequado com as HQ;

f) contribuir para o aprimoramento dos conhecimentos necessários para as provas externas obrigatórias.

Esses objetivos nortearam o desenvolvimento deste volume teórico, a dissertação, e a elaboração do Caderno pedagógico, sempre considerando as necessidades dos alunos. Tais necessidades são pautadas em problemas reais, sendo que o tema é assunto frequente em pesquisas e nos documentos oficiais que regem a educação no país.

1.3 JUSTIFICATIVA

Para que o uso das HQ na sala de aula seja efetivo, é necessário que o professor conheça os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos. Os

estudos nessa área vêm crescendo e, com isso, cada vez mais pode-se perceber o interesse de professores/pesquisadores sobre as HQ, seja usando-as como objeto principal de estudo ou como recurso para alcançar outro objetivo.

Observando dissertações e teses (OLIVEIRA, 2008; ANDRADE, 2009; CAVALCANTE, 2011; REMONATTO, 2013; CAVALCANTE, 2014; MARCHIOLI, 2017; etc.) que abordam as HQ sob diferentes enfoques, reforça-se a relevância das pesquisas sobre HQ. Para analisar essas pesquisas foi realizado um recorte dos últimos 13 anos e selecionados trabalhos de diferentes regiões do país (SP, PB, RN, MG, GO e PR). Os gêneros abordados nas pesquisas são variados havendo tiras cômicas, tiras jornalísticas, novelas gráficas, charge, cartum, HQ de humor, HQ de aventura e mangá. Oliveira (2008), por exemplo, usa adaptações literárias para estabelecer a relação de narratividade entre as HQ e o texto literário. As tiras aparecem nas pesquisas de Andrade (2009), Cavalcante (2011), Cavalcante (2014) e Marchioli (2017). Cavalcante (2014), além das tiras, analisa HQ de aventura, HQ de humor de uma página da Turma da Mônica, e novela gráfica. Outra pesquisa com variedade de gêneros é a de Marchioli (2017). Além das tiras, ela faz uso de charge, cartum, novela gráfica e mangá. Remonatto (2013) usa as HQ de humor da Turma da Mônica para desenvolver seu projeto de leitura.

36

Andrade (2009) analisou o uso das tiras em um livro didático. A pesquisadora chegou ao resultado de que, apesar de todos os capítulos do livro analisado conter tiras, 70% delas eram utilizadas apenas como pretexto para o ensino de gramática e ortografia, além de revelar que o livro trazia uma concepção tradicional para o ensino de LP. Cavalcante (2011) analisou as condições de trabalho que quatro livros didáticos de 6º ano proporcionavam ao professor para o ensino com a tira jornalística. Também ficou concluído que os materiais abordavam as características do gênero de maneira incompleta e as poucas atividades sobre o assunto não estimulavam o pensamento crítico do aluno.

A dissertação de Marchioli (2017) foi uma proposta de intervenção para alunos de Sala de Apoio à Aprendizagem (SAA) e teve como gênero-âncora as tiras da personagem Mafalda. As principais conclusões da pesquisadora foram que os alunos se interessaram pelos gêneros e melhoraram seus conhecimentos sobre os recursos usados nos quadrinhos, além de mostrar que é possível usar as tiras cômicas no ensino para a SAA, dando condições para o aprimoramento da escrita dos alunos.

Andrade (2009) e Cavalcante (2011) abordaram o trabalho com tira no livro didático, tendo resultados bastante parecidos: a abordagem do livro é insuficiente

e a tira não é explorada em todos os seus aspectos. Isso mostra a importância de um olhar mais atento sobre o tema e que apenas o livro didático não dá suporte para que o professor medeie esse conteúdo de maneira satisfatória, sendo necessárias outras fontes de pesquisa. As tiras eram utilizadas apenas como pretexto para o ensino de gramática e ortografia, além de revelar que o livro trazia uma concepção tradicional para o ensino de LP.

Além dessas duas dissertações, Cavalcante (2014) faz a análise de um livro didático, entretanto o livro analisado é da disciplina de Matemática. Muito se engana quem acredita que as HQ são de uso exclusivo da disciplina de LP. Vergueiro (2018b) mostra que os quadrinhos podem ser o ponto de partida para o trabalho com diversos conteúdos. O estudo foi elaborado para mostrar aos professores que já faziam parte de um projeto de pesquisa do Observatório de Educação de Goiânia, que as HQ poderiam ser um recurso utilizado nas aulas de Matemática. Contudo, ficou claro que os docentes não conheciam as características dos quadrinhos para usá-los de maneira satisfatória nas aulas, sendo necessário apresentar a eles as características principais das HQ. O resultado foi que os professores tinham visões simplistas das HQ, concepção que foi desmistificada quando conheceram mais sobre

37

os quadrinhos. Além disso, notou-se que muitos tinham essa visão por não terem tido contato com essa ferramenta durante sua formação e que, apesar de haver surgido várias pesquisas sobre o assunto nos últimos anos, a formação de professores está alheia a elas. Na análise do livro realizada por Cavalcante (2014, p. 153), ficou constatado que “[...] alguns livros didáticos, por exemplo, utilizam-se de personagens e balões (um tipo de linguagem que remete às Histórias em Quadrinhos), mas o que se faz é transportar um texto matemático ou lançar perguntas que nada têm a ver com o contexto para o balão”. Isso deixa evidente que o estudo sobre HQ não é uma urgência exclusiva da disciplina de LP.

Apesar de as HQ fazerem parte de todas essas pesquisas, em algumas ela não é o foco. No caso da pesquisa de Remonato (2013), o foco era investigar e discutir as práticas de leitura de alunos do 6º ano, no qual os alunos respondiam o que eram acostumados a ler, a quais materiais de leitura tinha acesso, o que mais gostavam etc. A maioria respondeu gostar de quadrinhos e, a partir disso, o gênero a ser trabalhado foi escolhido. A aplicação do projeto de leitura aconteceu com gibis da Turma da Mônica e da Disney. Como resultado da pesquisa, foi possível perceber que os alunos ressignificam o que era leitura para eles, além de terem tido melhora na escrita, pois puderam refletir sobre a escrita dos gibis. Marchioli (2017)

também usa as HQ para atingir outros objetivos, apesar de haver toda a pesquisa sobre os gêneros e sobre a linguagem dos quadrinhos, as HQ são usadas como recurso para melhorar a prática de leitura e escrita dos alunos da SAA.

Os demais estudos têm as HQ como foco da pesquisa. A tese de Oliveira (2008) considera a literatura uma arte que trabalha com a narratividade e aponta que há poucas pesquisas sobre o processo de criação dos quadrinhos, o que dificulta o entendimento da relação da narratividade presente nos dois. Afirmam (OLIVEIRA, 2008; ANDRADE, 2009; CAVALCANTE, 2011; REMONATTO, 2013; CAVALCANTE, 2014; MARCHIOLI, 2017) que as HQ precisam ser aprendidas e compreendidas, mas que não há suporte teórico para tal e esperam que essa pesquisa sirva para isso. Todas as pesquisas apontam para o mesmo caminho: a fragilidade do ensino sobre as HQ, a urgência da formação do professor nessa área e materiais adequados para orientar o professor. Com a melhoria desses pontos, haverá professores mais preparados, tendo condições de preparar materiais nos quais o uso das HQ seja concreto e explorado adequadamente. Com isso, os alunos serão os

38

maiores beneficiados, pois a aprendizagem sobre esse conteúdo será estruturada e sólida.

As HQ podem ser utilizadas como ponto de partida para outros estudos, pois, por meio delas, foram abordados temas como memórias, efeitos de humor, a narratividade etc. Trabalhar com quadrinhos requer um estudo específico sobre isso, para que se possa explorar sua linguagem autônoma, que é diferente de linguagens narrativas. Vista a grande abrangência de estudos envolvendo as HQ, é importante reconhecer que elas possuem características próprias na condição de linguagem. Ramos (2018, p. 17) deixa claro que “[...] quadrinhos são quadrinhos. E como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa de mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. É corriqueiro observar adaptações da literatura para os quadrinhos e novelas gráficas. Entretanto, é preciso compreender que, nesse caso, se trata de duas esferas distintas: a literária e a das HQ, cada uma com as suas respectivas características.

Ramos (2018) ainda explica que as HQ são um hipergênero que abrange diversos gêneros, como cartum, charge, tira cômica, HQ de humor, HQ de aventura, HQ autobiográfica etc., sendo que todos esses gêneros possuem duas características em comum: a narratividade e a linguagem dos quadrinhos. O autor também aponta que houve um tempo em que era inaceitável levar quadrinhos para a sala de aula, mas que, atualmente, sua importância na aprendizagem é estimulada

pelo governo e sua abordagem já consta nos documentos oficiais.

Pensando nas dificuldades recorrentes encontradas na realização das provas externas¹⁶ pelos alunos, seja pela má construção da questão ou pelo entendimento que o discente possui sobre o assunto, e pela abordagem trazida pelo livro didático, verificou-se que o trabalho com as HQ no ambiente escolar é algo que necessita ser olhado com mais atenção. Elas aparecem nos documentos oficiais que regem o ensino no país Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1997), Referencial Curricular do Paraná (RCPR) (PARANÁ, 2018) e Diretrizes Curriculares Estaduais (DCE) (PARANÁ, 2008). Porém, os recursos dos quadrinhos descritos por diversos

¹⁶ Avaliações elaboradas por órgãos externos, sem a influência da escola. Elas são aplicadas larga escala e não têm como finalidade avaliar o aluno individualmente, mas sim a rede de ensino, diagnosticando suas maiores fragilidades, para que as escolas possam realizar intervenções que possibilitem uma melhora no ensino do país.

pesquisadores (ACEVEDO, 1990; CAGNIN, 2014; RAMOS, 2018; VERGUEIRO 2018a; 2018b; entre outros) podem não ser considerados em sua totalidade, focando, na maioria das vezes, apenas na parte verbal. Na próxima seção, é possível verificar a presença das HQ nesses documentos e perceber que eles não estão em consonância com os estudos referentes às HQ.

1.3.1 As HQ NOS DOCUMENTOS OFICIAIS

Como já dito, há alguns documentos principais que regem o ensino no país: a BNCC (BRASIL, 2017), os PNC (BRASIL, 1997), o RCPR (PARANÁ, 2018) e as DCE (PARANÁ, 2008). Os PCN (BRASIL, 1997, p. 61) ressaltam que “[...] na biblioteca escolar é necessário que sejam colocados à disposição dos alunos textos dos mais variados gêneros, respeitados os seus portadores: livros de contos, romances, poesia, enciclopédias, dicionários, jornais, revistas infantis, em quadrinhos [...]”. Isso mostra que, a partir desse documento, as HQ passaram a ter alguma visibilidade e passaram a ser um gênero obrigatório no ensino. Os quadrinhos também aparecem no documento como indicação para o trabalho com a linguagem escrita. Isso mostra que, mesmo pouco citado, citado de maneira superficial ou para fins didáticos, sem o uso de nomenclaturas ou conceitos específicos a serem abordados, o uso das HQ em sala de aula começava a surgir.

As DCE (PARANÁ, 2008) foram implementadas em 2008, visto que a

educação no estado necessitava de uma reestruturação, pois, em 2006 teve início o Ensino Fundamental de nove anos. Esse documento previa uma mudança principalmente no olhar sobre o aluno, passando a ser considerado um sujeito único, com individualidades e conhecimentos prévios. Nas DCE (PARANÁ, 2008, p. 14) o sujeito “[...] é fruto de seu tempo histórico, das relações sociais em que está inserido, mas é, também, um ser singular, que atua no mundo a partir do modo como o compreende e como dele lhe é possível participar”. Assim, ele deixa de ser considerado como um indivíduo que frequenta a escola apenas para receber conteúdos e passa a ser um ser que terá os conhecimentos mediados e integrados a quem ele é, a sua história e ao seu contexto. Ele irá à escola para construí-los, pois o local de ensino passa a ser um lugar de socialização do conhecimento, podendo tal interação acontecer de forma interdisciplinar.

40

No tocante ao trabalho com as HQ, as DCE (PARANÁ, 2008, p. 51) dão suporte para o ensino delas em sala de aula, quando fala sobre a importância do multiletramentos. Nela, consta-se que o professor de LP precisa ultrapassar a dimensão verbal do texto, devendo “[...] propiciar ao educando a prática, a discussão, a leitura de textos das diferentes esferas sociais [...] defende-se que as práticas discursivas abrangem, além dos textos escritos e falados, a integração da linguagem verbal com outras linguagens”. Afirma-se, também, que o encaminhamento metodológico da aula deve adequar-se ao gênero escolhido. Dessa forma, há uma ampliação na abordagem desses gêneros visto que, no documento anterior, as HQ apareciam apenas para abordar a língua escrita e, neste, a integração entre o verbal e outras linguagens é levada em conta.

A mudança mais recente foi a implementação da BNCC em 2017, descrita como

[...] um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação. (BRASIL, 2017, p. 5)

O principal ponto mudado por ela é que agora todo o território nacional segue uma mesma base curricular, abrangendo toda a educação básica. Também dividida por disciplinas, ela traz as práticas de linguagem, os objetos de conhecimento de cada prática e as habilidades a serem desenvolvidas dentro de cada objeto. Com essa sistematização do ensino, o aluno deve ser capaz de desenvolver dez competências gerais, dentre elas,

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. [...] (BRASIL, 2017, p. 7).

Na BNCC (BRASIL, 2017, p. 6), competência é definida como “[...] mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”, sendo elas: conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural;

41

comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.

Utilizando a ferramenta de localização de palavras do computador, foi verificado que termos relacionados à HQ (quadrinhos, gibi, cartum, tira, charge etc.) aparecem 72 vezes na BNCC (BRASIL, 2017), mostrando não só a presença, mas também o aumento da aparição das HQ em relação aos documentos oficiais anteriores. Por conta da implementação da BNCC (BRASIL, 2017), os estados tiveram que readequar seus currículos para cumprirem as orientações dela, que é de abrangência nacional. No RCPR (PARANÁ, 2018), as HQ são citadas ainda mais vezes que nos documentos anteriores, pois, diferentemente da BNCC (BRASIL, 2017), nele há as contribuições dos professores em sua elaboração, aparecendo 105 vezes. Os dois documentos estão em convergência, havendo apenas diferença nos termos utilizados. Na BNCC (BRASIL, 2017), mencionam-se “competências e habilidades”. No RCPR (PARANÁ, 2018), tornam-se “direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento”.

Nenhum dos quatro documentos oficiais tratam as HQ da maneira adequada. Elas são tratadas de modo genérico, em que HQ de aventura, HQ de humor, cartum, charge etc., são todas as mesmas coisas, não havendo muita distinção. Outro ponto é o fato de que, com o decorrer dos anos, talvez acompanhando a evolução dos estudos sobre o tema e a conscientização de sua importância, as HQ vêm aparecendo cada vez mais no meio escolar, passando a ser mais citadas nos documentos. Um exemplo é a BNCC (BRASIL, 2017), que traz em várias habilidades o trabalho com as HQ, explorando-as sob diversos aspectos e não somente sob o

textual.

Para que esses objetivos fossem alcançados, a pesquisa foi organizada da seguinte maneira: este capítulo introdutório, com a problematização com a questão da Prova Paraná e abordagem do livro didático, apresentação da proposta, seus objetivos e o objeto de estudo; justificativa, com a necessidade de mais estudos sobre o assunto. Também é mostrado de que maneira as HQ são mencionadas nos documentos oficiais que regem o ensino de LP no país, mostrando a evolução desse conteúdo, bem como a maneira que ele deve ser trabalhado em sala de aula. No próximo capítulo, são feitas considerações a respeito da linguagem

42

dos quadrinhos e da caracterização da HQ de aventura como gênero. Por fim, são apresentadas algumas considerações, referências e anexos.

43

CAPÍTULO 2

ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS

Neste capítulo, são trazidos alguns estudos referentes à linguagem dos quadrinhos e ao gênero discursivo. Ele está dividido em duas seções: na primeira, apresentam-se os recursos da linguagem dos quadrinhos, exemplificados por meio da HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) em formato de álbum; na segunda, caracteriza-se a HQ de aventura como um gênero discursivo sob a luz da teoria bakhtiniana (BAKHTIN, 2016).

2.1 *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

É fato que os gêneros discursivos são híbridos e possuem características em comum, por exemplo: são vários os gêneros que seguem estratégias de construção da narrativa. Tais semelhanças não são encontradas apenas no texto verbal, mas também nas imagens. Ramos (2018, p. 18) diz que “[...] os quadrinhos dialogam com recursos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da parte gráfica, da música, da poesia (trabalhadas por ele de forma integrada), da narrativa, do teatro e do cinema”. Contudo, as HQ possuem uma linguagem autônoma, característica que as diferencia das demais formas narrativas, como será possível observar posteriormente.

Ao contrário de outros gêneros, nas HQ, a narrativa avança no espaço da vinheta ou na sequência de vinhetas. Acevedo (1990), Ramos (2018) e Vergueiro (2018b) apontam que a vinheta é a menor unidade narrativa de uma HQ e que cada uma traz um acontecimento novo por meio dos elementos contidos naquela cena, sendo que cada elemento possui um motivo para estar ali.

Essa integração de linguagens caracteriza as HQ como autônomas, ricas em sentidos e com uma linguagem específica, a integração entre os recursos dos quadrinhos apresentados em determinada cena narrativa. O momento da cena narrativa é representado dentro da vinheta, sendo que o número de vinhetas não interfere no desenvolvimento da narratividade. Dessa forma, ao ter menos vinhetas, o espaço para a distribuição das informações fica mais restrito, fazendo os acontecimentos serem apresentados de maneira mais condensada devido a quantidade de informações contidas naquele espaço. Uma história pode acontecer

44

em um único quadro. Ramos (2017, p. 72) afirma que “[...] quanto mais condensada é a narrativa, maior tende a ser o volume de inferências feito pelo leitor”. Isso mostra que ter muitas vinhetas não significa que a leitura será mais complexa.

A autonomia que caracteriza a linguagem dos quadrinhos é formada pela união de duas linguagens, como defendem, por exemplo, Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2007; 2018) e Vergueiro (2018a; 2018b): a linguagem icônica/visual e a linguagem verbal. Cada uma dessas linguagens possui seus próprios elementos constituintes. Em relação à linguagem icônica, ela faz parte da cena narrativa. É constituída por vinhetas, ângulos, montagem, personagens e metáforas visuais. Acevedo (1990), Vergueiro (2018b) e os demais autores dizem que a menor unidade representativa dos quadrinhos é a vinheta, como já foi dito anteriormente. Ela é a representação de um instante por meio de uma imagem fixa. Quando há mais de uma vinheta articulando-se para criar uma ação, existe uma sequência de vinhetas. Acevedo (1990, p. 72) aponta que as HQ precisam desse movimento e continuidade, pois são “[...] uma estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de vinhetas”.

Uma mesma vinheta pode conter diversos acontecimentos. O tamanho das vinhetas e a disposição delas podem variar de acordo com o que o autor pretende dizer. Entretanto, é importante ficar atento para que não haja uma disposição “poluída”, o que poderia causar um efeito cansativo para o leitor. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a distribuição das vinhetas geralmente mantém o padrão clássico de leitura, sendo todas retangulares ou quadradas,

seguindo a leitura da esquerda para a direita, como pode ser observado na figura a seguir.

Figura 13 — Exemplo de distribuição das vinhetas



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 44).

Na figura anterior, é possível perceber essa ordem de leitura das

vinhetas. Nelas, é possível ver a parte da história em que os gauleses estão dormindo enquanto os romanos roubam a poção mágica deles, a fim de vencerem a prova do

46

outro dia. Na primeira vinheta, Ideiafix percebe a movimentação e acorda seu tutor. Essa vinheta é quadrada e pequena, pois o autor quer que o foco seja apenas os dois personagens. Ela divide a linha com uma vinheta retangular um pouco maior, pois nela aparecem Ideiafix de guarda enquanto Obelix tenta acordar Asterix e Panoramix. Sua extensão combinada ao ângulo de visão proporciona ao leitor uma cena mais “limpa”, permitindo ver o local em que os gauleses estão dormindo. Na próxima vinheta, aparecem os mesmos personagens e no mesmo local, porém ela é menor que a anterior, e o ângulo de visão muda. Nela não é possível ver o espaço entre os gauleses, tendo a impressão de que estão mais próximos que na anterior.

Como os autores já mostraram como e onde os gauleses estavam, aproximaram a cena, dando mais foco nos personagens, não sendo necessário tanto espaço. Essa aproximação permite ver Asterix com os olhos abertos, como se fosse em uma vinheta maior, dando espaço ao cenário. Talvez esse fato fosse mais difícil de ser percebido pelo leitor. As próximas vinhetas são quadradas e seguem o mesmo tamanho, dando enfoque nos personagens. A última vinheta é retangular e ocupa a linha toda. Nela é possível observar os romanos e gauleses chegando à arena de competição. Se os autores tivessem optado por uma vinheta menor, seria mais difícil de visualizar o local onde estavam, a plateia e suas expressões faciais etc. Ficaria tudo condensado em um espaço pequeno, visualmente carregado e dificultando a leitura.

Ramos (2018) diz que tudo está encapsulado na vinheta: o cenário, os personagens, os fragmentos do espaço e do tempo, as falas etc. O autor de quadrinhos possui liberdade para moldá-la de acordo com sua imaginação. Com isso, a vinheta pode assumir diferentes formatos. Entretanto, as vinhetas retangulares e quadradas, modelo adotado em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), são as mais usuais. Apesar de o cartunista ter essa liberdade, as vinhetas não são construídas de maneira aleatória, porque a composição delas muito significa e contribui para a construção dos sentidos.

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), quando há alteração na ordem de leitura das vinhetas, há indicação de como proceder com ela. No exemplo a seguir, é mostrado o momento da chegada da delegação gaulesa a Atenas. Eles desembarcaram do navio no porto e estão sendo transportados até o albergue onde ficarão hospedados na cidade. Até a metade da página, a leitura

das vinhetas obedece ao padrão já citado, depois há uma mudança.

47

Nota-se visualmente a sequência narrativa com o uso da seta e o dedo de Asterix. Obedecendo ao padrão, ao ler a vinheta em que Asterix percebe que Obelix não sabe o que é Acrópole, a próxima a ser lida seria a vinheta grande e quadrada que está à direita. Entretanto, há uma seta indicando o caminho de leitura que deve ser percorrido. Depois, há o dedo de Asterix rompendo a linha demarcatória e indicando a próxima vinheta a ser lida e mostrando ao leitor a Acrópole.

Figura 14 — Outro exemplo de distribuição das vinhetas

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 23).

48

Na HQ analisada no formato de álbum, as vinhetas são em formato retangular ou quadrado, sendo formadas por linhas demarcatórias contínuas e retas. Essas linhas que contornam a vinheta não são feitas ao acaso. O autor também faz a escolha de acordo com a cena representada. Ramos (2018, p. 98) aponta que ela possui dupla função: “1) marca graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que se passa aquele trecho da história”. Na figura anterior, essas duas funções podem ser observadas, pois há a linha demarcatória preta ao redor de cada vinheta, indicando a área do acontecimento da narrativa.

Ramos (2018), Acevedo (1990) e Vergueiro (2018b) reforçam a ideia da segunda função da linha demarcatória. Ramos (2018, p.101) diz que “[...] a linha demarcatória está intimamente ligada ao tempo da narrativa. As retas ou outro traço equivalente também indicam o presente vivido pelos personagens”. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o tempo presente é representado pelas linhas retas e sólidas. O passado pode ser representado por linhas tracejadas ou onduladas. Estas também podem ser usadas para representar sonhos e devaneios do personagem. Há ocasiões em que o quadrinista opta por não utilizar as linhas, criando outro visual para a cena, mas, na HQ analisada, os autores não usam esses recursos.

Um modelo de vinheta que chama bastante a atenção é a vinheta *flash* ou vinheta-relâmpago. Ela é utilizada para que seja feita a focalização de alguma parte específica da cena, como se fosse um *zoom*, possibilitando ao leitor ver algum detalhe. Ela — cujo formato de uma lupa mostra a região da aldeia gaulesa — está presente no mapa que aparece no início de todas as aventuras de Asterix e Obelix.

Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 3)

Outros elementos que compõem a linguagem icônica são os planos e os ângulos de visão, que mostram como a cena foi representada na vinheta. Acevedo (1990) aponta que há sete tipos de planos e três de ângulos de visão nos quadrinhos,

50

cada um com suas características e funções. O plano de visão é o enquadramento da

cena dentro da vinheta. Acevedo (1990) e Ramos (2018) apresentam esses planos partindo do enquadramento mais amplo da cena (em que aparecem mais elementos na cena narrativa) para o menor (em que já não há tantos detalhes num todo). Ou seja, há planos/enquadramentos em que é possível observar o personagem e todo o cenário em que a ação acontece. Também há planos em que aparecem apenas os olhos do personagem, expressando sua reação perante algo.

- 1) Plano geral ou panorâmico: é possível observar todo o cenário e o personagem, dando à vinheta um enquadramento amplo.
- 2) Plano total ou de conjunto: o foco é o personagem, enquanto o cenário fica em segundo plano na representação da vinheta. Os detalhes do lugar perdem o foco na construção da cena. Ele é mostrado, mas não com o mesmo detalhamento como é feito no plano geral.
- 3) Plano americano: o cenário continua não sendo o ponto principal, o que o difere do plano total é o enfoque no personagem. Aqui, ele é mostrado dos joelhos para cima.
- 4) Plano médio ou aproximado: o enfoque fica cada vez mais próximo do personagem. Nesse plano, ele é mostrado da cintura para cima. Assim, é possível notar, com mais facilidade, as expressões faciais utilizadas.
- 5) Primeiro plano: o foco é as expressões faciais à medida que o personagem é apresentado somente dos ombros para cima.
- 6) Plano de detalhe/pormenor/*close-up*: a ênfase é os detalhes do rosto do personagem ou algum objeto da cena.
- 7) Plano em perspectiva: é a soma de diferentes planos.

Os planos apresentados anteriormente podem ser representados sob três ângulos de visão. O ângulo é o ponto do qual a cena é observada, a posição do leitor vendo o acontecimento lhe confere um ângulo de visão diferente. 1) Ângulo de visão médio: é o mais comum, como se a cena estivesse ocorrendo à altura dos olhos de quem está lendo.

2) Ângulo de visão superior: é como se o leitor estivesse vendo a cena de cima para baixo, ou seja, como se estivesse no alto de uma escada observando alguém que está degraus abaixo.

3) Ângulo de visão inferior: é como se o leitor estivesse vendo a cena de baixo para cima. É o contrário do ângulo anterior, em que o leitor estaria nos degraus inferiores da escada, olhando alguém que está no topo.

Na HQ de aventura de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), são usados diferentes planos e ângulos de visão, porém há a

predominância do plano geral e do ângulo de visão médio. Na figura seguir, é possível notar o uso variado desses elementos na história. Asterix e Obelix foram caçar javalis nas redondezas da aldeia gaulesa e, no trajeto, encontraram Cornedurus treinando para os jogos. Após uma confusão com Obelix, Cornedurus toma um soco dele, vai parar no alto de uma árvore e percebe que não é o mais forte nem o mais rápido como pensava ser. Dessa forma, volta para Aquarium triste e derrotado, causando indignação em Mordicus, que resolve dar um jeito nos gauleses.

Figura 16 — Tipos de plano e ângulo de visão

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9)

Na primeira vinheta, são usados o plano geral e o ângulo de visão médio, pois os autores mostram para o leitor o local onde os personagens estão. O ângulo de visão médio passa para o leitor a impressão de que ele está acompanhando a cena junto com os heróis, que está “caminhando” com eles. Na segunda, o plano ainda é o geral, pois o cenário ainda é importante para a construção de sentidos, uma vez que é necessário que o leitor veja em qual lugar Cornedurus foi parar com o golpe que levou. Já o ângulo usado é o de visão superior. Nesse caso, ele coloca o romano em primeiro plano, mostrando como ficou com o ocorrido, enquanto os heróis continuam seu trajeto tranquilamente. Se os autores optassem por usar o ângulo médio, por exemplo, todos os personagens teriam o mesmo destaque. Dessa forma, além deixar o foco da cena em Cornedurus, o leitor tem o mesmo ângulo de visão que o atleta, pois vê os gauleses indo embora como se estivesse olhando-os de cima para baixo.

Na última vinheta, usa-se o primeiro plano, dando enfoque na expressão facial do personagem. Nessa cena, o principal é a reação de Mordicus perante a sensação de fracasso de Cornedurus. Assim, seu rosto vermelho de raiva

fica em evidência. Se tivesse sido usado o plano geral como nas duas vinhetas anteriores, os leitores teriam que dividir a atenção entre o personagem e o cenário. O ângulo de visão usado é o médio, assim como na primeira vinheta. Com esse ângulo,

o leitor tem a impressão de que está cara a cara com o chefe romano, enquanto acompanha sua explosão.

Outro elemento que contribui para a construção dos sentidos são os sinais gráficos e as metáforas visuais, uma distinção feita por Acevedo (1990). Entretanto, em estudos mais recentes (RAMOS, 2018; VERGUEIRO, 2018b), unem os dois aspectos em uma única concepção: a metáfora visual, a seguida neste trabalho. De acordo com Ramos (2018, p. 112), a metáfora visual é “[...] uma forma de expressar ideias ou sentimentos por meio de imagens”. Elas ajudam na construção dos sentidos, de modo a ilustrar as ideias dos personagens ou acentuando suas ações. Ramos (2018) e Vergueiro (2018b) dizem que a metáfora visual pode aparecer dentro ou fora dos balões, substituindo a escrita por extenso da fala do personagem. A maioria das metáforas visuais, assim como as metáforas escritas, possuem origem na linguagem oral, cujo significado dependerá do contexto da HQ. Uma mesma metáfora pode significar coisas diferentes. Se há gotinhas em volta de um personagem, elas podem significar que ele está chorando ou ofegante, suado, muito nervoso etc. Portanto, o significado define-se pelo contexto da cena narrativa.

Na figura 17, observa-se o uso desse elemento em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), principalmente quando os protagonistas se envolvem em confusão. Na prova de luta, ninguém é capaz de vencer Okeibós, o Colosso de Rodes. Todos os oponentes são esmagados por ele, ficando visualmente machucados. Na premiação do pódio, os atletas que ficaram em segundo e terceiro lugar refletem sobre a prática de esportes, questionando se ela realmente faz bem para a saúde, se realmente a mente sã está num corpo sã.

53

Figura 17 — Metáforas visuais

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

Como dito, muitas metáforas visuais possuem origem na oralidade. Depois dos espartanos terem sido esmagados pelo Colosso, na trama se usam as estrelas (que são a metáfora visual), para ilustrar a metáfora oral “vendo estrelas”. Ainda nos espartanos, é possível ver as linhas vibratórias (outro exemplo de metáfora visual) emitidas por suas cabeças, dando a ideia de que estão tontos após terem apanhado na competição. Outra metáfora visual bastante utilizada por Goscinny e Uderzo (2015a) e que remete à linguagem escrita são os sinais de pontuação.

Na figura a seguir, Obelix está com Ideiafix, procurando um lugar para se sentar e assistir à competição de corrida de que Asterix iria participar. Ele vê um lugar vazio e vai se sentar. Entretanto, outro espectador diz a ele que o lugar estava reservado para o seu irmão. Obelix arruma confusão, dá um soco no outro personagem, manda-o para longe e senta onde queria. Pouco depois, chega a pessoa para qual o lugar estava reservado e pergunta pelo irmão. O gaulês, já nervoso, nem deixa o outro se explicar, também lhe dá um soco.

54

Figura 18 — Pontuação como metáfora visual

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 45)

Na primeira vinheta, é possível perceber o uso da metáfora visual (?), representando o não entendimento de Colosso para a resposta dada por Obelix. Na figura 17, a metáfora visual está fora do balão, enquanto, na figura 18, ela aparece dentro dele.

Ainda é necessário mencionar a representação do movimento na cena, que, de acordo com Cagnin (2014), pode acontecer de duas maneiras: a do todo em relação a suas partes e pelas figuras cinéticas. Em relação àquela, Ramos (2018) mostra que a própria ilustração pode indicar o movimento, como no caso da figura 17.

A posição em que os pés dos homens que carregavam os louros foram desenhados indica que eles estavam caminhando, dando, assim, a ideia de movimento.

Em relação à segunda, Acevedo (1990, p. 151) aponta que as figuras cinéticas são “[...] uma convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem”. São linhas que indicam o movimento e dão dinamicidade à cena. Vergueiro (2018b, p. 54) elenca como as mais comuns as linhas que expressam “[...] trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou lugar onde ela ocorre)”. Na segunda vinheta da figura 18, percebe-se a trajetória linear do soco de Obelix e a estrela que representa o ponto de impacto do soco.

55

Embora aqui estejam descritas apenas algumas combinações de expressões faciais, corporais, metáforas visuais e figuras cinéticas, não há limitação para as combinações entre esses recursos. Dessa forma, a criatividade do quadrinista é o limite para explorá-los, construindo novos significados de acordo com a narração desenvolvida por ele.

Como já apontado, a linguagem dos quadrinhos é autônoma, possuindo características que a difere de outras. É formada pela linguagem icônica/visual e pela linguagem verbal. Cagnin (2014, p. 139) diz que a imagem e a fala “[...] juntas são os motores da história, ambas constroem a narração passo a passo, à medida que a leitura caminha de um quadrinho ao outro ao final da história”. Sabendo da importância da interação entre essas duas linguagens, é importante salientar que uma não se sobrepõe a outra, tendo igual importância na construção dos sentidos da narração. Ramos (2018, p. 31) aponta que “[...] a linguagem dos quadrinhos possui uma série de recursos para representar a fala”, indicando que a parte verbal não é composta apenas pelas palavras que estão dentro do balão como se pode pensar. Vergueiro (2018b, p. 55) diz que a linguagem verbal “[...] vai aparecer principalmente para expressar a fala ou pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas narrativas apresentadas”. Assim, tem-se os balões, a legenda e as onomatopeias.

Ao pensar nas falas das HQ, possivelmente, os balões sejam o primeiro elemento a ser lembrado. O balão, segundo Ramos (2018, p. 33, grifos do autor), “[...] seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar

uma situação de interação conversacional, seja diretamente com outra pessoa ou com o próprio personagem por meio do pensamento”. Ramos (2018, p. 35) aponta que o balão “[...] tornou-se a maneira visual de o personagem se apresentar em primeira pessoa”, possibilitando ao leitor o conhecimento dos pensamentos e das falas. Os balões não são dispostos aleatoriamente dentro da vinheta, pois possuem uma sequência de leitura que necessita ser respeitada para a adequada compreensão dos sentidos pelos leitores. A disposição deles segue a ordem do sistema de escrita da esquerda à direita.

Segundo Acevedo (1990), o balão é formado por dois elementos: o continente e o conteúdo. O continente seria o desenho do balão (seu formato), que é formado pela linha de contorno e pelo rabicho/apêndice (a ponta que liga o continente

56

ao personagem que está falando). Já o conteúdo é formado pelo que está dentro do continente, a escrita ou metáfora visual. Existem diversos tipos de balões. Cada um possui um valor semântico diferente, tendo um uso mais adequado a cada situação de fala.

O modelo mais comum de balão é o de linha contínua, usado nas situações simples de verbalização, e serve de base para a criação dos demais. É considerado como um balão neutro, usado quando o personagem mantém o tom normal de sua voz na fala. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o tipo de balão predominante é o neutro. Na figura a seguir, Obelix havia acabado de brigar com Cornedurus enquanto caçava javalis. O romano o chamou de gordão. Nesta vinheta, é possível ver um exemplo do balão neutro. Nela, também se observa a linha de contorno e o rabicho que formam o continente, bem como a parte escrita que forma o conteúdo.

Figura 19 — Balão neutro ou balão de fala

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9)

Como já mencionado, há diversos tipos de balão: de grito, de pensamento, cochicho, trêmulo, linhas quebradas, vibrado, intercalado, mudo, a ausência do balão na cena narrativa etc. Com os recursos tecnológicos e a criatividade dos quadrinistas, é possível criar uma infinidade de tipos de balões. Retomando os

57

balões que aparecem na HQ escolhida, no lugar de mudar os tipos dos balões para indicar como o personagem está se expressando, algumas vezes, muda-se o tipo das letras, mostrando o valor expressivo delas. Ramos (2018, p. 56) diz que “[...] o tipo de letra adquire expressividades diferentes no contexto sugerido pelo texto”.

Na próxima figura, retrata-se a ocorrência da prova de corrida de que Asterix participaria nos Jogos Olímpicos. Enquanto ele corre, a plateia gaulesa grita e torce pelo herói. As letras usadas em tamanho maior indicam a voz alta. Além disso, usa-se um contorno diferente para evidenciar uma fala coletiva, os gritos da plateia. Essa diferença de balões e tipos de letras é evidenciada pelo balão com a fala de Obelix. Ele já sabia que os romanos haviam roubado a poção mágica do druida durante a noite e tomado para ganhar a competição. Dessa forma, sabe que não adiantaria nada torcer por Asterix, pois ele não teria chance de vencer. Sua fala desanimada está em um balão neutro e com letras comuns, indicando que ele não está gritando efusivamente junto com os outros gauleses.

Figura 20 — Balões de grito

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 46)

Ramos (2018, p. 58) diz ainda que “[...] o formato das letras também pode ser usado para representar características do personagem ou da nacionalidade dele”. Isso acontece em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Quando o comitê olímpico dos gauleses chega à Grécia e os atenienses falam, as letras contidas nos balões lembram o formato grego, diferenciando, assim, a origem dos interlocutores. É possível ver a aplicação desse aspecto na figura 21.

58

Figura 21 — Tipo de letra diferente

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 29)

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), também é possível reconhecer outros tipos de balões:

a) balão de pensamento: contorno ondulado e rabicho de bolhas, usado quando os atletas sonham com a vitória na competição do dia seguinte (figura 22); b) balão de grito: linha ondulada ou pontiaguda com as extremidades para fora. É utilizado

quando Mordicus conta para as autoridades atenienses sobre a poção mágica à medida que os gauleses são proibidos de usá-la. Ele fica tão eufórico com seu feito que corre para dar a notícia aos seus atletas. Chega gritando para chamar a atenção de todos, principalmente a de Cornedurus, que estava desanimado com a competição (figura 23);

c) balão-especial: assume a forma do sentido da fala na vinheta. O galo está cantando para despertar todos. Sendo o canto longo, o balão acompanha sua extensão. Poderia ter sido usado um balão de grito com “cocoricóóóóó”, uma onomatopeia, para indicar que, além de alto, o som era longo. Porém, os autores optaram por usar o balão especial, com letras grandes. Além disso, para indicar que o galo cantou várias vezes, eles usam o termo “cocoricós”, plural (figura 24);

d) balão composto: usado para dividir a fala do personagem. Na figura 25, foi utilizado para indicar a risada do personagem, enquanto vence seu oponente na luta; e) balão uníssono: vários personagens falando em um mesmo balão. Enquanto os gauleses torcem enlouquecidamente por Asterix na competição de corrida, os espartanos torcem se limitando a dizer “Esparta” em tom de voz normal e sem empolgação (figura 26);

59

f) balão-zero: balão sem contorno, podendo ou não haver apêndice. Após serem advertidos para não usarem a poção mágica, os gauleses discutem para decidir se ainda irão participar dos Jogos Olímpicos. É sugerido que Obelix participe sozinho, pois não precisa tomar a poção, já que caiu dentro do caldeirão do druida quando era pequeno. Entretanto, Asterix diz que isso não seria honesto. Obelix, irritado, grita para cessarem a discussão. Para mostrar a potência do grito, os autores optam por não usar um balão, dando a entender que não caberia dentro de um (figura 27).

Figura 23 — Balão de grito

Figura 22 — Balão de pensamento

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 37)

Figura 24 — Balão-especial

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 34)

Figura 25 — Balão composto

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 44)

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

60

Figura 27 — Balão-zero

Figura 26 — Balão uníssono

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 39)

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 36)

O apêndice/rabicho dos balões também pode sugerir diversas coisas, podendo ter seu formato alterado para ajudar na construção dos sentidos. O apêndice que aparece na maioria dos balões de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é considerado neutro, mas ele pode, assim como os balões, assumir outros formatos. Ele pode ser representado por bolhas (no caso dos balões de pensamento), por linhas quebradas, por apenas um traço etc. Casos em que os balões não possuem apêndice são raros de acontecer. Entretanto, na HQ analisada, isso ocorre quando os gauleses estão torcendo por Asterix na competição. Na figura 20, é possível observar os gritos dos gauleses dentro do balão. Mas tal balão não é direcionado a alguém, ficando subentendido que o grito é coletivo. Isso é diferente do que acontece na figura 26, em que os espartanos falam coletivamente, porém, nesse caso, há o rabicho.

O segundo elemento que constitui a linguagem verbal dos

quadrinhos é a legenda. Vergueiro (2018b) aponta que

[...] a legenda representa a voz onisciente do narrador da história, sendo utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens (VERGUEIRO, 2018b, p. 62).

A legenda é a primeira coisa a ser lida na vinheta. Ela fica comumente localizada na parte superior da vinheta e, graficamente, não costuma influenciar na cena narrativa. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o uso desse recurso é bem presente, havendo dois tipos de legenda predominantes: a padrão e a em formato de pergaminho.

61

Figura 28 — Legenda padrão

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 19)

A legenda padrão aparece repetidas vezes na HQ e é formada por um retângulo amarelo. Na figura anterior, ela foi usada para que o narrador pudesse explicar para o leitor sobre a partida dos gauleses para a Grécia. Ele usa ironia para dizer que a longa viagem será agradável como um cruzeiro, sendo que os tripulantes terão que remar durante toda a viagem no ritmo do tambor.

Figura 29 — Legenda em formato de pergaminho

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 28)

A legenda em formato de pergaminho é utilizada quando os pontos turísticos de Atenas são apresentados para o leitor. Na figura anterior, é apresentado o Altis, recinto sagrado dos Gregos.

Outro recurso da linguagem verbal são as onomatopeias. Elas são uma figura de linguagem utilizada para representar os sons por meio da escrita.

62

Acevedo (1990, p. 131) diz que, na onomatopeia, “[...] a integração entre linguagem escrita e imagem alcança sua maior expressão”. É como se a imagem ganhasse som. Elas são escritas de acordo com a língua de cada país. Dessa forma, um mesmo som pode ser representado de maneiras diferentes. Vergueiro (2018b, p. 63) aponta que as onomatopeias são “[...] grafadas independentemente dos balões, em caracteres grandes, perto do local em que ocorre o som que representam”. Na figura 28, a onomatopeia *BOM* é utilizada para ilustrar o som dos tambores que ritmam as remadas dos gauleses no navio.

A expressividade das letras é importante para a composição das onomatopeias. Ramos (2018, p. 81) destaca que “[...] sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida”. Se a onomatopeia que aparece na figura 28 fosse escrita de forma mais alongada, essa daria a impressão de que o som era mais extenso. Os passageiros remavam de acordo com as batidas do tambor. Se as batidas tiverem sons mais curtos, as remadas também tenderiam a ser mais rápidas.

Além dos recursos apresentados, ainda há dois importantes elementos a serem discutidos: o tempo e espaço em que a história acontece e os personagens que fazem parte dela. A seguir, esses recursos serão abordados

separadamente, iniciando com os personagens.

2.1.1 Personagens

Quando se fala em personagem, existem os protagonistas e os secundários, sendo o protagonista um personagem fixo e com características mais marcantes que os demais. Tratando-se de uma HQ de aventura, espera-se encontrar como personagem principal um herói musculoso, forte, bonito e inteligente, características padrões dos heróis mais conhecidos, tais como: *Super-Homem* ou *Batman*. Não é o caso de Asterix ou Obelix. A dupla aventureira é formada por um baixinho e franzino, e outro gordo e desajeitado. Eles se tornam heróis de sucesso quando há a junção das qualidades que possuem: Asterix com sua inteligência e Obelix com sua força adquirida ao cair no caldeirão da poção quando era pequeno; juntos, formam uma dupla dinâmica.

No início do álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há uma página apresentando alguns dos personagens gauleses:

63

Figura 30 — Página de apresentação dos personagens

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 4)

Transcrição das características dos personagens

“Asterix é o herói das aventuras gaulesas. Pequeno guerreiro de espírito sagaz e inteligência viva, aceita sem vacilar as missões perigosas que lhe são confiadas. A força sobre-humana de Asterix vem da poção do druida Panoramix...”

64

“Obelix é o amigo inseparável de Asterix. Profissão: entregador de menires. Adora javalis e boas brigas. Obelix está sempre pronto para largar tudo para acompanhar Asterix em novas aventuras.

Seu grande amigo é Ideiafix, um cãozinho incrível... conhecido por ser defensor da natureza e por ganhar desesperadamente quando vê uma árvore sendo derrubada.”

“Panoramix, o venerável druida da aldeia, colhe o zimbro e prepara poções mágicas. Sua melhor receita é a poção que dá uma força sobre-humana a quem a toma. Mas Panoramix tem outras receitas reserva...”

“Chatotorix é o bardo mais chato da Gália. As opiniões sobre seu talento são unânimes: ele se considera genial, mas todos os demais consideram-no abominável. Calado, porém, torna-se um ótimo companheiro...”

“Abracurcix, finalmente, é o chefe da tribo. Majestoso, corajoso, colérico, o velho guerreiro é respeitado pelos súditos e temido pelos inimigos. Só tem medo de uma coisa: que o céu caia em sua cabeça. Mas como ele próprio afirma: ‘quem morre de véspera é peru.’”

Como já mencionado, Asterix e Obelix são os personagens principais e são visualmente reconhecidos com facilidade na HQ. Apesar dos dois serem principais, há uma hierarquia entre eles. Asterix participa mais ativamente das aventuras, enquanto Obelix, mesmo estando sempre junto do amigo, tem uma participação não tão crucial no desvendar dos fatos. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), Asterix sempre aparece vestido com seu traje costumeiro: calça vermelha, blusa preta, cinto verde e amarelo, carregando sua espada e seu elmo de asas. Essas asas no elmo reforçam a ideia da agilidade física e mental do personagem. Ele só não aparece vestido dessa forma quando está competindo nos jogos. Nessas ocasiões, ele usa apenas uma bermuda listrada de vermelho e preto, roupa que ele está usando na capa do álbum. Asterix é baixinho, magro, loiro e bigodudo. Como apresentado na página de descrição dos personagens, Asterix é o guerreiro gaulês rápido e inteligente, conseguindo contornar diversas situações com seu pensamento ágil. Um exemplo disso é quando o baixinho percebe que eles poderiam participar dos Jogos Olímpicos, mostrando que Mordicus estava enganado. Ele não tem medo de encarar situações de perigo. Apesar de ser um personagem franzino, ganha força sobre-humana quando toma a poção mágica, preparada pelo druida Panoramix.

Obelix sempre está usando uma calça alta, listrada de branco e azul e cinto verde com amarelo. Alto, gordo, ruivo com o cabelo dividido em duas tranças presas com um lacinho em cada ponta, também é bigodudo. O bigode, inclusive, é uma característica física de todos os gauleses, até Ideiafix tem. Usa um elmo parecido com o de seu companheiro inseparável, Asterix. A diferença é que o dele não tem as

65

asas. Obelix é um entregador de menires¹⁷. O prato preferido é carne de javali assado e adora uma boa briga. Diferentemente de Asterix, ele não precisa tomar a poção do druida Panoramix para ganhar força, pois, quando era criança, ele caiu no caldeirão de poção, adquirindo força sobre-humana para sempre. Está acompanhado de seu fiel escudeiro, Ideiafix, em quase todas as cenas. Na figura 19, é possível observar a aparência física dos heróis.

Os personagens secundários, segundo Vergueiro (2018b), são, geralmente, estereotipados e ocupam diversos papéis, como: o(a) namorada(o) ou objeto de interesse amoroso do protagonista; o companheiro do herói; o vilão ou oponente; os personagens de apoio etc. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) há diversos personagens secundários, como: Ideiafix, Panoramix, Abracurcix, Chatotorix, Cornedurus etc. As ações desses personagens dentro da narrativa tendem a ser pensadas de forma que deem mais destaque aos protagonistas, agindo, geralmente, não isoladamente, e sim em relação a algo que culmine na participação do protagonista. Obelix se encaixaria em um personagem secundário, pois é o companheiro do herói. Entretanto, como já mencionado, ele ocupa um papel de maior importância que esse, pois está presente em todos os álbuns e sempre tem sua participação durante toda as histórias, diferentemente de Chatotorix e outros personagens descritos a seguir.

Ideiafix é o seu cãozinho de estimação. Ele é pequeno, branco com machinhas pretas na ponta do rabo e das orelhas. É um defensor da natureza e fica bravo quando vê uma árvore sendo derrubada. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), Ideiafix acorda Obelix para avisar sobre o roubo da poção do druida nos Jogos. Se ele não estivesse atento naquele momento, talvez Panoramix não tivesse desmascarado os romanos.

Panoramix é druida da aldeia. Druida é o sábio da aldeia, o responsável pela transmissão de conhecimento. Em *Como Obelix Caiu No Caldeirão do Druida Quando Era Pequeno* (GOSCINNY; UDERZO, 2015b), é contado que Panoramix era o professor da escola em que Asterix e Obelix estudavam. Ele é descrito da seguinte maneira.

A gente chamava os druidas que cuidavam da nossa educação de druidas sábios [...], Panoramix tinha o mesmo aspecto físico de hoje, com sua

¹⁷ Pedras gigantes que pesam toneladas. Na Antiguidade, eram usados para construção de monumentos (Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-menires/>. Acesso em: 03 abr. 2021).

longa barba branca e seu belo bigode caído. Ele era muito sábio, e nunca esquecia suas lições: ele nos ensinava geometria [...], aritmética [...], geografia [...], história [...], ciências naturais [...] e, evidentemente, gramática, a gaulesa, é claro” (GOSCINNY; UDERZO, 2015b, p. 9).

Panoramix sempre usa um traje longo e branco, cinto verde, prendendo uma espécie de foice, que ele usava para colher o zimbros e preparar suas diversas poções, e uma capa vermelha. Ele é o criador da poção que confere a força sobre-humana aos gauleses e é o único que conhece a receita. Ele foi o responsável por desmascarar os romanos nos Jogos Olímpicos, pois havia colocado corante azul

em sua poção. Todos que tomaram ficaram com a língua azul. Dessa forma, os romanos não tiveram outra saída, a não ser confessar a trapaça. Ele sempre aconselha os gauleses em suas decisões e ajuda-os nas aventuras.

Abracurcix é o chefe da aldeia gaulesa. Ele é majestoso, corajoso e colérico. É um chefe muito inteligente, um velho guerreiro respeitado por todos da aldeia e temido pelos seus inimigos. Aparece vestido de calça listrada de azul e preto, cinto branco prendendo sua espada, camisa verde e capa vermelha. Usa o mesmo chapéu que os heróis principais, sendo que o dele também tem asas, assim como o de Asterix. É ruivo e tem o cabelo trançado igual ao de Obelix; também possui bigode. Em situações que precisa mostrar sua imponência, ele aparece sempre em cima de seu escudo, que é carregado por seus súditos. Como já mencionado, ele é um líder temido e respeitado. Em determinado momento da história, Mordicus vai até a aldeia gaulesa para falar com Abracurcix que estava tomando banho anual. Ele é carregado por seus súditos em cima do escudo e dentro de sua própria banheira, não se importando com a situação. Passado um tempo, ele retribui a visita e Mordicus, corre para recebê-lo da mesma forma: entra dentro de uma banheira e faz seus súditos carregá-lo para fora da tenda, tentando causar o mesmo impacto que o líder gaulês, que não se importa com a cena.

Chatotorix é o bardo¹⁸ da aldeia, mas ele não é um bardo qualquer. É o bardo mais chato de toda a Gália. Apesar de ter certeza de seu magnífico desempenho, todos o acham abominável, gostando dele apenas quando ele está em silêncio. Ele usa calça branca, cinto verde, camisa quadriculada de azul e branco e capa vermelha. É magro, loiro e usa bigode. Está sempre carregando sua lira para cantar, ou importunar, os seus companheiros. Apesar de acompanhar a delegação

¹⁸ Pessoa responsável por transmitir histórias de forma oral, geralmente por poemas cantados (Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-pt/bardo>. Acesso em: 03 abr. 2021).

gaulesa a Atenas, sua participação em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é rápida. Após escolherem o representante da aldeia que competiria, ele se preocupa em compor uma marcha olímpica, mas um gaulês logo diz que ele não cantaria e dá-lhe um soco no bardo, mandando-o para longe.

Outro personagem gaulês que aparece na história é Veteranix, o ancião da aldeia, conhecido por ser bastante rabugento. Ele é baixinho, usa calça branca, camisa azul e sempre está com sua bengala de apoio para caminhar, apesar de às vezes usá-la para golpear as pessoas. É careca e ostenta uma longa barba e bigodes brancos. Ele percebe que há uma movimentação estranha em Aquarium.

Mais tarde, descobririam que o reboiço era causado pela participação nos Jogos Olímpicos. Ele também viaja para Atenas com seus companheiros.

As características mais marcantes dos gauleses são o bigode, seus modos não muito elegantes, suas roupas informais (na maioria das vezes), seu porte físico comum e seus nomes: todos são terminados com o sufixo “-IX” (Asterix, Obelix, Ideiafix etc.). Apesar de haver diversos personagens gauleses na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), os descritos anteriormente são os que efetivamente aparecem.

Também há diversos personagens romanos em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), porém apenas dois têm destaque: Mordicus e Cornedurus. Os romanos têm como principal característica o nome com a terminação em “-US”, como nos dois nomes já citados. Além disso, o porte físico da maioria deles é mais atlético que dos gauleses, sendo que os atletas sempre estão com os músculos aparentes. Possuem cabelos curtos e usam um traje verde e armadura.

Mordicus é o chefe do campo fortificado de Aquarium. Baixinho e gordinho, além da roupa já descrita, ele usa uma capa vermelha. Os poucos cabelos são pretos e usa um elmo dourado e verde. Ao ficar sabendo que os gauleses iriam participar dos Jogos Olímpicos, ele vai até a aldeia para dizer que eles não poderiam participar por não serem romanos. Se não fosse pela esperteza de Asterix, ele teria conseguido tirá-los da competição. Mordicus conta para os gregos sobre a poção, fazendo com que os gauleses não pudessem tomá-la. Entretanto, ele planeja o roubo da poção para que seus atletas pudessem levar vantagem na competição.

Cornedurus é o atleta romano mais forte e rápido, sendo o melhor atleta, até encontrar com Asterix e Obelix e perceber que eles são bem mais fortes e

68

rápidos que ele. Ao saber que os gauleses também participariam da competição, ele fica completamente desmotivado e só se anima quando Mordicus conta que ele tomará a poção para competir. Realmente ele e seus companheiros ganham de Asterix na corrida, mas são desmascarados por Panoramix. Com pena de seu oponente, Asterix dá a palma da vitória para ele, que fica feliz com o prêmio. Cornedurus é alto, musculoso e loiro dos cabelos curtos. Usa uma saia verde e está sempre sem camisa.

Para definir a função dos personagens nas HQ, Acevedo (1990, p. 21) aponta que eles “[...] são os sujeitos da ação. Sobre eles, desenrola-se a história que está sendo contada: são os “mocinhos” ou os “bandidos”. Ou são indivíduos cujo

mundo se assemelha mais ao de um ser humano verdadeiro, com suas diversas habilidades e contradições”. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), os “mocinhos” são os gauleses, mais especificamente Asterix e Obelix, enquanto os “bandidos” são os romanos.

Os gauleses têm sua trajetória com diversos percalços para serem superados: a proibição de participarem da competição; Asterix sendo impedido de tomar a poção do druida; Obelix não podendo participar da competição por ter caído no caldeirão do druida quando era pequeno; o roubo da poção dando privilégios aos seus oponentes etc. Com eles, os principais acontecimentos ocorrem na HQ, pois sempre são os mais afetados. Os romanos, por sua vez, são os causadores de todos esses problemas: eles que dizem que os gauleses não poderiam participar da competição por não serem romanos, eles que contam aos gregos sobre a poção, eles que roubam a poção para usá-la em benefício próprio etc. Essa oposição entre o “bem” e o “mal” é que fomenta o desenrolar da história, trazendo Asterix e Obelix como os personagens principais.

Ao lado da classificação dos tipos de personagens, existem a composição, as expressões faciais e a postura, que, somados, ajudam o leitor a construir os sentidos na história, a compreender a intensidade do que está exposto na cena. Cagnin (2014, p. 87) elenca quatro elementos como principais na construção dos sentidos: a cabeça, os olhos, as sobrancelhas e a boca. Ele diz que “[...]os olhos, as sobrancelhas e a boca podem representar uma infinidade de sentimentos, do riso às lágrimas, da alegria à dor, da tranquilidade ao desespero, do amor ao ódio”. Dessa forma, para a construção dos sentidos, não basta ler o que está escrito, também é necessário interpretar a expressão facial do personagem.

69

Muitas vezes a ação do personagem não está acompanhado de um balão de fala, sendo sua expressividade o principal ponto para a compreensão do texto. É possível realizar diversas combinações de expressões faciais, utilizando as sobrancelhas, o nariz, os olhos e a boca. A partir das diferentes combinações, possibilita-se que o personagem demonstre seu estado emocional. Vergueiro (2018b, p. 53) diz que “[...] as expressões faciais seguem um ‘código universal’”, para que qualquer leitor, inclusive aquele que ainda não sabe ler, possa compreender os sentimentos do personagem naquele momento.

Acevedo (1990) mostra diversas composições de expressão facial, destacando o sentido causado por cada uma delas. A mudança no formato dos olhos pode parecer algo banal dentro de uma cena cheia de detalhes, mas afeta diretamente

a composição da cena e interpretação do leitor. Na figura a seguir, é possível ver claramente o impacto causado pela mudança dos olhos do personagem.

Figura 31 — Expressão facial de Mordicus

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 33)

É possível notar que o mesmo personagem muda totalmente de expressão facial na sequência de vinhetas. Na primeira vinheta, Mordicus está relaxado, tomando um cálice de vinho. Isso é indicado pelo modo em que seus olhos estão fechados, apreciando a bebida. Não há nada acontecendo a sua volta até que ele percebe que não pode consumir nenhuma substância de forças suplementares antes da competição: a poção de Panoramix é proibida. Assim, sua equipe teria chance de vencer os gauleses.

Na primeira vinheta, ele ainda não havia se atentado a esse fato, estava apenas apreciando sua bebida. Assim que se lembrou dessa regra, sua

70

expressão facial mudou. Ele se engasga, seus olhos passam de calmos para arregalados, suas sobrancelhas ficam mais arqueadas, enquanto seu nariz é quase escondido pelo cálice ao derrubar o vinho. Essa combinação de elementos (olhos, sobrancelhas e nariz) mostra a mudança de sua fisionomia calma para espantada/assustada. Outro elemento que reforça essa mudança de expressão é a aproximação do plano de visão, o que deixa o rosto do personagem em evidência.

Após compreender o papel dos personagens presentes em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), na subseção seguinte são descritos o espaço e o tempo dessa HQ. Isso é necessário para entender como esses elementos influenciam na construção dos sentidos da cena narrativa.

2.1.2 Tempo e Espaço

O cenário principal de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é o território da Gália, região que atualmente não existe mais com esse nome. A Gália era uma imensa região habitada por diversas tribos e que foi dominada pelos romanos. O Império Romano teve sua expansão gradualmente. Funari (2002, p. 84) explica como os romanos começaram a expansão de seu Império, apontando que “[...] nos primeiros quatro séculos da História de Roma, os romanos entraram em conflitos, dominaram ou fizeram alianças com povos vizinhos, expandindo-se, primeiro, em direção ao Lácio [...] e, depois, à Itália central, meridional e setentrional”. Após a invasão de determinada região, a população do lugar recebia tratamentos diversificados: os que se aliassem a eles recebiam os mesmos direitos que os cidadãos romanos tinham; já os que resistissem, muitas vezes, eram tratados como escravos. Aqueles que se aliassem, além de garantir alguns direitos, podiam manter os costumes de seus povos, claro que sob os cuidados de Roma.

Essa era uma boa estratégia de dominação, visto que, recebendo os mesmos direitos dos romanos, os derrotados não tinham motivo para se oporem a eles. Muitos povos entregavam suas terras pacificamente, pois sabiam que assim teriam uma boa relação com os romanos e seriam incluídos na sociedade. Roma foi expandindo seu território dessa forma, fazendo alianças e derrotando os inimigos.

O exército romano era estruturado e bem organizado, era a principal vantagem nas batalhas travadas.

Seu trunfo, sua força, estava no combate em formação, com os infantes

71

armados de escudo e lanças, o que tornava o exército romano uma força muito superior aos outros tipos de armadas da Antiguidade. Os romanos desenvolveram técnicas militares elaboradas, a começar por seus acampamentos, verdadeiras cidades protegidas por muros. Ali havia enfermarias, latrinas, saunas, cozinhas, fábricas de armamentos. No exército estavam, também, engenheiros e trabalhadores que construíam pontes sobre rios caudalosos em poucos dias, assim como as estradas que permitiam uma mobilidade excepcional (FUNARI, 2002, p. 85).

A partir dessa descrição, é possível perceber o quanto os gauleses das HQ de *Asterix* são bons na batalha, pois, mesmo com um exército inferior, eles resistiram aos ataques romanos. Após dominar a Península Itálica, a expansão romana, comandada por César, estendeu-se para fora da Itália, chegando a uma região chamada Gália, que atualmente corresponde ao território da França, Suíça, Bélgica e parte da Alemanha.

A povoação da Gália era formada por três grandes grupos: os belgas,

os aquitanos e os celtas. Apesar de serem todos gauleses, os costumes, as leis e a língua desses povos eram diferentes. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há vários momentos em que os romanos questionam os modos e costumes dos gauleses. Em diversas situações, eles são chamados de “decadentes”, “bárbaros”, tendo seu comportamento à mesa questionado etc. De fato, os gauleses eram conhecidos por características não muito positivas. Silva (2012) explica esse comportamento dizendo que

[...] os estereótipos que circulavam no Mediterrâneo sobre os habitantes das terras do norte, eram repletos de características depreciativas. Tais habitantes eram representados como indivíduos que bebiam exageradamente, que cediam à ganância, sempre inconstantes, não confiáveis, divididos no interior de sua sociedade e incapazes de manter uma ofensiva quando sua vitória não parecia mais segura, apesar de impressionantes em seu ataque inicial. Seus atributos físicos diferenciados também não eram despercebidos. Em comparação aos romanos e gregos, os gauleses possuíam uma estatura avantajada, sendo descritos, quase que invariavelmente, como homens mais altos, robustos e detentores de muita força bruta. O corpo másculo, saudável e viril assumia um papel importante na cultura beligerante destes homens (SILVA, 2012, p.266-267).

Asterix foge completamente do físico comum aos gauleses, enquanto Obelix, apesar de ser forte por ter caído no caldeirão de poção quando pequeno, era desengonçado e barrigudo. No geral, os gauleses eram vistos como baderneiros.

Na figura a seguir, é possível observar o território ocupado pelo Império Romano nos anos de 50 a.C. O símbolo da águia no centro do mapa representa o domínio do Império Romano no local. No canto superior esquerdo do mapa, há a aldeia gaulesa em que o Asterix e Obelix moram, já cercada pelos campos

72

fortificados romanos.

Figura 32 – Mapa da região da Gália

Fonte: GUSMAN, Sidney. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Fora das HQ de *Asterix*, os romanos conseguiram dominar toda a Gália, tendo a sua invasão começado no início da década de 50 a.C. Os autores da HQ fazem um recorte de tempo. Dessa forma, os heróis são mostrados no período em que os gauleses ainda estavam lutando contra a invasão de suas terras. Isso fica comprovado em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Landanum e Petibonum... (GOSCINNY; UDERZO, 2015a, p.3).

Nesse trecho, os autores deixam claro que não foi toda a Gália dominada pelos romanos, que uma aldeia ainda resistia ao invasor, incomodando-os, pois os gauleses não proporcionaram uma vitória fácil a eles. A tomada da região realmente foi difícil. Os gauleses lutaram para manter seu território, fato que pode ter inspirado os autores na criação dos heróis *Asterix* e *Obelix*.

73

Como mostrado anteriormente, os acontecimentos de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) acontecem no ano 50 a.C., porém ela é anacrônica, pois, em 58 a.C., o conflito realmente teve início. Silva (2012, p. 271)

afirma que “[...] o motivo da invasão das Gálias por César foi o início do deslocamento dos helvécios em busca de novos territórios na Gália”. Nesse processo migratório dos helvécios, eles passavam por terras que estavam sob domínio romano, contrariando César e fazendo com que ele decidisse tomar todo o território. Dessa forma, é importante salientar que a HQ é situada em um recorte do tempo, em 50 a.C., e que esse recorte não corresponde fielmente à cronologia dos fatos reais.

Em 53 a.C., a batalha ganhou maiores proporções com o aparecimento de Vercingetórix, um líder gaulês que uniu diversas tribos para resistir aos ataques romanos. A próxima figura mostra Vercingetórix, sendo perceptível a semelhança de seu traje com a roupa utilizada pelos personagens gauleses em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Anteriormente, Silva (2012, p. 266-267) descreveu o porte físico dos gauleses. Observando a figura, é possível identificar tais características, como: corpo robusto, másculo, virilidade e força bruta. Além disso, há outra semelhança importante com os personagens da HQ: o cabelo mais longo e o seu bigode, visto que até Ideiafix usa bigode na HQ.

74

Figura 33 – Estátua de Vercingetórix

Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Vercingetórix sabia da superioridade do exército romano e que não seriam capazes de derrotá-los em uma batalha direta. De acordo com Somonai (2016, p. 26), “Vercingetórix tenta enfraquecer o exército romano e adota a estratégia da “terra arrasada”, algo que não era comum entre os gauleses”. A estratégia consistia em destruir terras com plantações, queimar silos de armazenamento e destruir vilas vizinhas, pois, assim, os romanos não teriam suprimentos nem condições de se manterem próximos ao local de combate. A guerra poderia ter sido vencida pelos

gauleses se eles tivessem continuado com sua estratégia, porém Vercingetórix não conseguiu mantê-la por muito tempo, visto que ela não tinha muito apoio dos gauleses que não acreditaram no potencial do plano. Isso fez com que os romanos se aproveitassem da situação.

Segundo Somonaio (2016, p.26), o próximo plano de Vercingetórix consistia em construir “[...] forte para proteger a cidade, mas é derrotado”. Os gauleses, entretanto, tiveram seus mantimentos saqueados pelos romanos. Usando a própria estratégia dos gauleses contra eles, o exército de César fez um plano para cercar o local, não deixando com que os gauleses saíssem da região que estavam. Com isso, eles sucumbiriam à fome, pois haviam destruído as plantações vizinhas e com o local cercado não poderiam receber suprimentos ou reforços.

O plano de César consistia em duas linhas de defesa ao redor da montanha onde ficava o território a ser dominado. A primeira linha servia de isolamento para os gauleses não saírem. Em seguida, havia um espaço para o

75

exército romano e, atrás deles, ficava a segunda linha protegendo a sua retaguarda. As linhas eram feitas com madeiras, material que existia em abundância no local. Na próxima figura, é possível visualizar melhor como essa tática foi executada.

Figura 34 – Tomada da Gália

Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

A região ficou completamente isolada pelos muros de madeira e pelo exército romano, sendo difícil receberem alguma ajuda. O campo de reforços dos gauleses ficou do lado de fora da “muralha”. Para conseguir levar ajuda, eles teriam que enfrentar as linhas de isolamento e o forte exército de César. A mesma tática de proteção é usada pelos gauleses para protegerem sua aldeia em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). A figura seguinte faz parte da HQ e, nela, mostra-se um mapa da região da Gália em que aparece a aldeia gaulesa cercada por um muro de toras de madeira para impedir a entrada dos romanos.

76

Figura 35 – Tática de proteção contra invasores

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 3).

Somonaio (2016, p. 27) relata que “[...] Vercingetórix não tem outra alternativa, somente lhe resta à rendição”. O cerco durou dois meses até que Vercingetórix se entregou, sendo levado a uma prisão na República Romana. Com o crescimento de César perante os romanos, o Senado, temendo que a glória colaborasse para o transformar em rei ou algo parecido, começou a articular sua queda. Funari (2002, p. 86-87) aponta que “[...] quando o senado não lhe quis permitir que continuasse a comandar as tropas, César recusou-se, tomou Roma, em 49 a.C. e tornou-se ditador, em seguida foi morto por um grupo de senadores no dia 15 de março de 44 a.C.” A vitória tornou César um dos mais famosos líderes romanos. Mesmo após sua morte, a Gália ficou sob regime romano por quase 400 anos.

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a aventura tem início na região da Gália, que estava sendo conquistada pelos romanos. A aldeia gaulesa ainda é resistente à ocupação, estando cercada por alguns campos fortificados romanos. Um deles é Aquarium, local cujo líder é Mordicus e é a casa dos principais adversários dos gauleses nessa aventura. A história começa nesses dois lugares, sendo apresentados os personagens, o lugar, alguns costumes dos povos, mostrando o que estava acontecendo naquele momento e acontece a complicação da narrativa (quando os gauleses são informados que não podem participar dos jogos).

O próximo cenário apresentado é o navio em que os heróis viajam até a Grécia. Após chegarem a seu destino, o cenário principal é Atenas, cidade em que

os Jogos Olímpicos acontecem. Na cidade, acontece toda a competição e o clímax da

aventura, quando, após vencerem Asterix na corrida, os romanos têm seu segredo desvendado e o herói é declarado vencedor. Com o término da competição, os gauleses retornam para a aldeia, apresentada no início da aventura, e ocorre o desfecho, com todos festejando a vitória sobre os romanos.

A aldeia é feita de construções simples, tendo casas de pedra, com telhados de palha ou madeira. Há bastante grama, árvores e é guardada por um muro alto, a fim de evitar a invasão dos romanos.

Figura 36 – Aldeia gaulesa

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 5).

Transcrição

“A calma reina na pequena aldeia gaulesa nesse fim de primavera. Enquanto Obelix e seu aprendiz Ideiafix entregam menires, Asterix toma Sol diante de sua cabana... é hora da sesta, da preguiça. Ah, sim, por Tutatis, a calma é grande na pequena aldeia gaulesa...”

O campo fortificado de Aquarium é formado por tendas, visto que ele não é uma morada fixa, pois os personagens que moram lá fazem parte do exército romano, que está batalhando para conquistar territórios. O chão é de terra e não aparenta oferecer muita comodidade aos seus moradores.

Figura 37 – Campo fortificado de Aquarium

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9).

Transcrição

— Quem disse que você é um fracasso?

— Eu que digo que sou um fracasso. Todo mundo é mais forte que eu! Fui vencido por todos os gauleses que encontrei! Um baixo franzino e um gordo de peito caído! Todo mundo!”

O navio (figura 28) é grande e de madeira, com espaço para todos sentarem e remarem até seu destino, Atenas. A capital grega é elegante, cheia de monumentos esplendorosos. As construções são bonitas, havendo casas com sacada e escadarias, pergolados. Há diversos espaços públicos. As pessoas se vestem com mais elegância e são mais polidas. Na figura 14, a última vinheta mostra a visão que os gauleses têm da cidade em sua chegada, construções enormes e cheias de colunas. Na figura 29, é possível observar o santuário de Zeus, construído com escadarias, porta grande e diversas colunas, uma arquitetura bem diferente da gaulesa.

Visto os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, a seguir, será apresentada a caracterização de gêneros discursivos seguindo a teoria bakhtiniana (BAKHTIN, 2016), mostrando que o estudo de um determinado gênero vai muito além do que está escrito no papel.

79

2.2 GÊNEROS DISCURSIVOS E AS HQ

Antes de elaborar o Caderno Pedagógico, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura, é preciso entender o que são e como se caracterizam os gêneros discursivos. Para tal, as ideias de Bakhtin (2016) constituem o apoio neste trabalho. Bakhtin (2016) entende que todos os campos da atividade humana, de alguma forma,

fazem uso da língua, seja oral, seja escrita. Cada sujeito apropria-se da língua e faz uso dela de maneira individual. Por essa razão, Bakhtin (2016, p. 12) aponta que “[...] cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos *gêneros do discurso*”. Isso quer dizer que, em cada situação, em cada campo, o sujeito se comunica de determinado modo. Cada um faz suas próprias escolhas linguísticas ao elaborar seu enunciado.

Bakhtin (2016) ainda aponta que o emprego da língua acontece

[...] em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua mas, acima de tudo, por sua construção composicional. (BAKHTIN, 2016, p. 11-12).

Os enunciados são resultados das experiências diárias dos falantes de uma língua. Os gêneros produzidos, orais ou escritos, refletem as escolhas e o mundo que os cerca. Sob essa perspectiva, Acosta Pereira diz que

[...] os gêneros organizam nosso discurso e permitem a comunicação discursiva, refletindo as condições específicas e as finalidades de cada esfera social. As esferas sociais são como princípios organizadores dos gêneros, isto é, as esferas tipificam as situações de interação, estabilizam relativamente os enunciados que nela se produzem, circulam e são recebidos (compreendidos e interpretados), originando sempre gêneros do discurso particulares. Assim, cada esfera organiza suas formas típicas de comunicação verbal (ACOSTA PEREIRA, 2013, p. 498).

Muitas vezes essa tríade (conteúdo temático, estilo e a construção composicional) é desconsiderada no trabalho com gêneros, o que prejudica a reflexão sobre o enunciado no todo. O aluno não entende que, para a construção de um enunciado, há elementos que vão além da materialidade do enunciado, os quais são determinantes para a produção enunciativa. Afinal, é preciso considerar o momento da enunciação, as preferências do autor, suas escolhas, os prováveis interlocutores, a finalidade, o gênero em si e o que lhe é característico. Por exemplo: não há uma HQ