

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE-UERN
DEPARTAMENTO DE LETRAS/DLV/CAMPUS CENTRAL
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS-PROFLETRAS

**UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO COM O GÊNERO HISTÓRIA EM
QUADRINHOS.**

RAILSON ALEXANDRINO DOS SANTOS

**Mossoró-RN
Novembro/2016**

RAILSON ALEXANDRINO DOS SANTOS

**UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO COM O GÊNERO HISTÓRIA EM
QUADRINHOS.**

Dissertação de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, apresentada à Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: **Prof^a. Dr^a. Lucimar Bezerra Dantas da Silva**

**Mossoró-RN
Novembro/2016**

Ficha catalográfica gerada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas
e Diretoria de Informatização (DINF) - UERN,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S148p Santos, Railson Alexandrino dos.
UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO COM O GÊNERO HISTÓRIA EM
QUADRINHOS. / Railson Alexandrino dos Santos - 2016.

103 p.

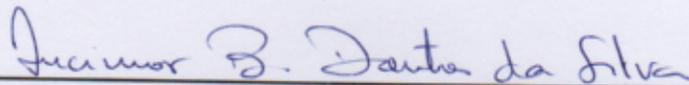
Orientadora: Lucimar Bezerra Dantas da Silva.
Coorientadora: .
Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado do Rio Grande
do Norte, PROFLETRAS, 2016.

1. Letramento . 2. Gênero discursivo. 3. Histórias em Quadrinhos. 4.
Sala de Aula. I. Silva, Lucimar Bezerra Dantas da , orient. II. Título.

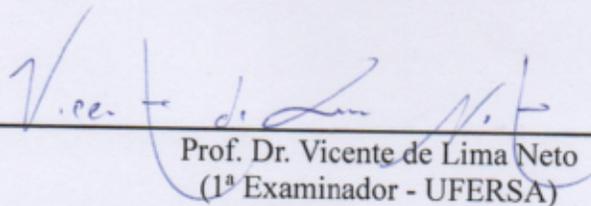
A dissertação **Uma proposta de letramento com o gênero história em quadrinhos**, autoria de **Railson Alexandrino dos Santos**, foi submetida à banca examinadora, constituída pelo PROFLETRAS/Mossoró, como requisito parcial necessário à obtenção do grau de Mestre em letras, outorgado pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Dissertação defendida e aprovada em 08 de dezembro de 2016.

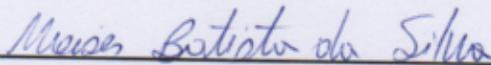
BANCA EXAMINADORA



Profª. Dra. Lucimar Bezerra Dantas da Silva
(Presidente - UERN)



Prof. Dr. Vicente de Lima Neto
(1ª Examinador - UFERSA)



Prof. Dr. Moisés Batista da Silva (UERN)
(2ª Examinador - UERN)

TENTE ENCARAR A VIDA COMO
SE FOSSE UM LIVRO, COMO SE
CADA DIA FOSSE UMA PÁGINA
DIFERENTE...



AGRADECIMENTOS



AGRADEÇO A DEUS
EM PRIMEIRO LUGAR
PELA FORÇA, SAÚDE E
SABEDORIA EM ÁRDUOS
MOMENTOS
PERCORRIDOS NESTE
CURSO.



AOS MEUS QUERIDOS
PAIS QUE SEMPRE ME
APOIARAM E
INCENTIVARAM A LUTAR
PELOS MEUS SONHOS.

AOS
MEUS
COLEGAS DE
MESTRADOS PELA
COMPANHIA,
ATENÇÃO,
ESTÍMULO E
APOIO.



A MINHA ORIENTADORA A
PROF DR LUCIMAR BEZERRA
DANTAS DA SILVA, COM SEU
OTIMISMO E DEDICAÇÃO EM SUAS
ORIENTAÇÕES, ME FEZ SEGUIR
EM FRENTE.

AOS
MEUS
AMIGOS QUE ME
APOIARAM E
INCENTIVARAM
PARA A
REALIZAÇÃO
DESTE
TRABALHO.

RESUMO

Esta dissertação trata da descrição e análise da intervenção pedagógica em uma instituição escolar, com objetivo de abordar as histórias em quadrinhos e estudar as características composicionais deste gênero discursivo, tornando-o propício para desenvolver o letramento dos discentes. As histórias em quadrinhos constituem-se um produto cultural de fácil acesso para os discentes, muito presente na internet e em vários outros meios de interação comunicativos acessíveis ao aluno. A leitura desse gênero; sejam no formato de tirinhas, charges, cartuns, entre outros, vinculadas pelas redes sócias e uma leitura espontânea e prazerosa para os jovens. É um meio de o aluno ver e conhecer o seu meio social. O ato de ler deve ser estimulado para que o aluno possa compreender a realidade que o cerca e dela apreender conhecimentos, para tanto é preciso que o aluno entenda as características composicionais da HQ e tome para si este gênero discursivo. Nesse sentido, propomos o tema em uma dissertação composta por 6 (seis) capítulos, sendo este formado por uma introdução e cinco capítulos intitulados a origem do gênero história em quadrinhos, História em quadrinhos como gênero, Por dentro dos quadrinhos: elementos presentes na estrutura composicional, Quadrinhos como uma ferramenta de ensino: da alfabetização ao letramento, a proposta de intervenção pedagógica e as considerações finais. Para mostrar a importância de se trabalhar com este gênero no contexto escolar. Indicamos os motivos que configuram as histórias em quadrinhos como gênero discursivo, destacando as suas principais características e relatamos, de forma concisa, como encarar esse gênero durante a prática docente, dentro do universo de sala de aula. Será enfatizada a necessidade de letramento em HQ. A metodologia aplicada será uma pesquisa qualitativa, de caráter intervencionista. Esse processo interventivo terá como estratégia a utilização de slides para descrever as principais características composicionais do gênero histórias em quadrinho, a produção e exposição de HQ no âmbito escolar. Um breve, mas conciso histórico do gênero em questão será explanado. A fundamentação teórica será pautada nos trabalhos de BAKHTIN (2003), BARBOSA (2012), BRAIT (2005), KLEIMAN (2007), MOYA (1996) e RAMOS (2014); VERGUEIRO (2012) não se limitando somente aos autores citados, mas também dialogando com outros estudiosos.

Palavras-Chave: Letramento. Gênero discursivo. Histórias em Quadrinhos. Sala de Aula.

ABSTRACT

This dissertation deals with the description and analysis of the pedagogical intervention in a school institution, with the objective of approaching the comics and studying the compositional characteristics of this discursive genre, making it propitious to develop the literacy of the students. Comic books constitute a cultural product easily accessible to students, very present on the internet and in various other means of Interactive communication accessible to the student. The reading of this genre; In the form of comic strips, cartoons, among others, linked by social networks and a spontaneous and enjoyable reading for young people. It is a way for students to see and know their social environment. The act of reading must be stimulated so that the student can understand the reality that surrounds and draws knowledge from them, so it is necessary that the student understands the compositional characteristics of the HQ and takes to himself this discursive genre. In this sense, we propose the theme in a dissertation composed by 6 (six) chapters, this one consisting of an introduction and five chapters entitled the origin of the comic genre, Comic book as genre, Inside the comics: elements present in the structure Compositional, Comics as a teaching tool: from learning to literacy, the proposal of pedagogical intervention and the final considerations. To show the importance of working with this genre in the school context. We indicate the reasons that configure the comics as a discursive genre, highlighting their main characteristics and report, in a concise way, how to face this genre during the teaching practice, within the classroom universe. The need for literacy in HQ will be emphasized. The applied methodology will be a qualitative, interventionist research. This interventional process will have as strategy the use of slides to describe the main compositional characteristics of the genre comics, the production and exposure of comics in the school context. A brief but concise history of the genre in question will be explained. The theoretical basis will be based on the work of BAKHTIN (2003), BARBOSA (2012), BRAIT (2005), KLEIMAN (2007), MOYA (1996) and RAMOS (2014); VERGUEIRO (2012) not only limited to the authors mentioned, but also dialoguing with other scholars.

Keywords: Literacy. Discursive genre. Comics. Classroom.

LISTA DE ABREVIações

HQs - Histórias em quadrinhos

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A ORIGEM DO GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS	12
2.1 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO GÊNERO.....	20
3 POR DENTRO DOS QUADRINHOS: ELEMENTOS PRESENTES NA ESTRUTURA COMPOSICIONAL	29
3.1 BALÕES E LEGENDAS	29
3.2 ONOMATOPEIAS	36
3.3 PERSONAGENS	38
3.4 AÇÃO E AS FORMAS DE APRESENTAÇÃO DOS QUADRINHOS.....	39
4 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO: DA ALFABETIZAÇÃO AO LETRAMENTO	41
4.1 DESENVOLVENDO O LETRAMENTO COM BASE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ALGUMAS PERSPECTIVAS.....	45
5 A PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	48
5.1 DESCRIÇÃO DO PROJETO DE INTERVENÇÃO: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	48
5.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	59
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	68
ANEXOS	70
APÊNDICES	102

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho surgiu a partir da constatação de que a maioria dos alunos mostra desinteresse em realizar atividades envolvendo leitura de textos. O ato de ler deve ser estimulado para que o aluno possa compreender a realidade que o cerca e dela apreender conhecimentos.

Nesse contexto, os gêneros discursivos, como formas de organização de linguagem, emergem como práticas cotidianas (BAKHTIN, 2003), e é função da escola explicar o funcionamento do maior número de gêneros possível, principalmente aqueles que estão mais diretamente relacionados ao cotidiano dos alunos, enquanto público jovem e com grande potencial descobridor.

Sendo assim, as histórias em quadrinhos configuraram-se como um gênero de potencial presença na vida dos adolescentes, sejam através de tirinhas vistas na *internet*, charges em jornais, nas mais diversas provas e seleções nacionais e sua inclusão nos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) merece, portanto, destaque como parte da realidade social do discente.

Nesse sentido, propomos o tema, **UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO COM O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS**, para mostrar a importância de se trabalhar com este gênero no contexto escolar e inseri-lo na sala de aula. Considerando que um dos objetivos dos educadores é promover e facilitar a aprendizagem, procuramos mostrar que, com o uso do gênero história em quadrinho, é possível desenvolver no aluno o interesse pela leitura e, realizando atividades que trabalhem as habilidades necessárias para que os alunos consigam interpretar, analisar e compreender o gênero história em quadrinhos, pois tais habilidades são primordiais para o letramento do educando neste gênero do discurso.

Compreendemos que a produção de sentido desse gênero dá-se através da interação de duas linguagens distintas, a imagética e a verbal. Defendemos, então, o uso das histórias em quadrinhos por professores como um recurso relevante para a discussão e a abordagem de vários assuntos, de várias disciplinas escolares. Entendemos que as histórias em quadrinhos podem desenvolver o hábito da leitura e criticidade do aluno.

As histórias em quadrinhos, como gênero discursivo, apresentam características próprias e teremos como objetivo estudar as características

composicionais deste gênero discursivo sendo que os mesmos serão destacados e discutidos no processo de intervenção. Relataremos, de forma concisa, como utilizar esse gênero durante a prática docente, dentro do universo de sala de aula.

Reforçamos que o nosso trabalho justifica-se pela importância histórica das histórias em quadrinhos como gênero discursivo e produto de consumo em nossa sociedade. Entendemos que tanto professores quanto alunos de cursos de licenciatura podem servir-se da discussão, na medida em que provavelmente exercerão a prática docente e encontrarão alunos adeptos à leitura do mesmo gênero.

Temos o intuito de problematizar e demonstrar a eficácia e as contribuições do uso das histórias em quadrinhos em prol do ensino/aprendizado crítico e reflexivo de Língua portuguesa, efetuando-se, assim, um letramento pleno na vida de discente do ensino fundamental.

A história em quadrinhos é um meio de o aluno ver e conhecer, tanto o seu meio social como também outros meios sociais. Através das histórias em quadrinhos, o aprendiz se sente atraído à leitura, pois as mesmas se apresentam com muitos aspectos lúdicos, como as cores, os desenhos, as histórias engraçadas que prendem a atenção da criança e fazem-na sonhar, ajudando-a a construir um mundo de fantasia e diversão.

Vale ressaltar que esse contato com as histórias em quadrinhos poderá ter acontecido muito antes de uma criança ingressar em uma instituição de ensino, pois; em suas relações familiares, o aluno já pode ter sido apresentado a este gênero, assim sendo, vemos que este tipo de leitura já se faz presente na vida do aluno. Portanto, apresentaremos as histórias em quadrinhos com bases em conceitos de letramento (SOARES 2004) que demonstram a importância de um trabalho de ensino de língua materna que priorize a apresentação e usos sociais de gêneros variados, oriundos de diferentes esferas sociais. Essa prática também é ratificada pelos PCN de Língua Portuguesa, uma vez que o ponto de trabalho em língua materna deve focar o texto em suas mais variadas constituições.

Enfim, a História em Quadrinhos deve ser trabalhada em sala de aula, observando a adequação temática e formal à série/ano em que o aluno está cursando. Além disso, faz-se necessário que práticas pedagógicas viabilizem a compreensão e apropriação da estrutura, temática e estilística do gênero em questão.

2 A ORIGEM DO GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

A origem das histórias em quadrinhos, doravante também referidas como HQs, gera controvérsias. Dentre os aficionados e especialistas, há aqueles que defendem que características fundamentais desse gênero textual já estão presentes em pictogramas pré-históricos. Logo, as pinturas rupestres seriam o início da escrita como conhecemos, passando depois, em caráter evolutivo, para a produção gráfica feita no Antigo Egito e assim por diante. No entanto, outros apontam o seu surgimento enquanto um gênero textual específico como mais recente, após a invenção da imprensa, com os folhetins que circularam durante o século XVIII.

Nesse contexto, é importante ser citada a produção do britânico William Hogarth (1697-1764), pintor, gravador e ilustrador que produziu obras de teor crítico-social através de desenhos sucessivos que narravam histórias, como a série *The harlot's progress*, lançada entre os anos de 1731 e 1732. Essa obra discorre sobre a trajetória de uma prostituta que acaba morrendo por complicações provocadas por uma doença venérea. Segundo Santos; Rossetti, 2012, p. 83-84, Hogarth:

possui o mérito de ter produzido narrativas iconográficas, com vários painéis em sequência contando uma história, que foram editadas em um veículo impresso, o jornal. Ou seja, ele ajudou a forjar uma forma de comunicação impressa em massa.

As técnicas de Hogarth seriam aperfeiçoadas ao longo dos séculos vindouros, mas nelas já se veem características bem mais delineadas do que se tornariam os HQs. Sua obra é fruto da Revolução Industrial, das transformações sociais que ocorreram com o processo intenso de urbanização, o crescimento da marginalização social e o invento da imprensa, da comunicação e do entretenimento de massa.

Figura 1 – *Cunicularii or the wise men of Godliman in consultation.* William Hogarth, 1726



Disponível em: < <https://austenonly.files.wordpress.com/2011/01/vas1436-correction.jpg> > Acesso em 13 out. 2016.

Além de Hogarth, na gênese moderna dos HQs também merece destaque a obra de Thomas Rowlandson (1756-1827), artista e caricaturista inglês que produziu algumas gravuras as quais se assemelham à produção de Hogarth.

Figura 2 – Exemplo da obra de Rowlandson retratando uma cena londrina.

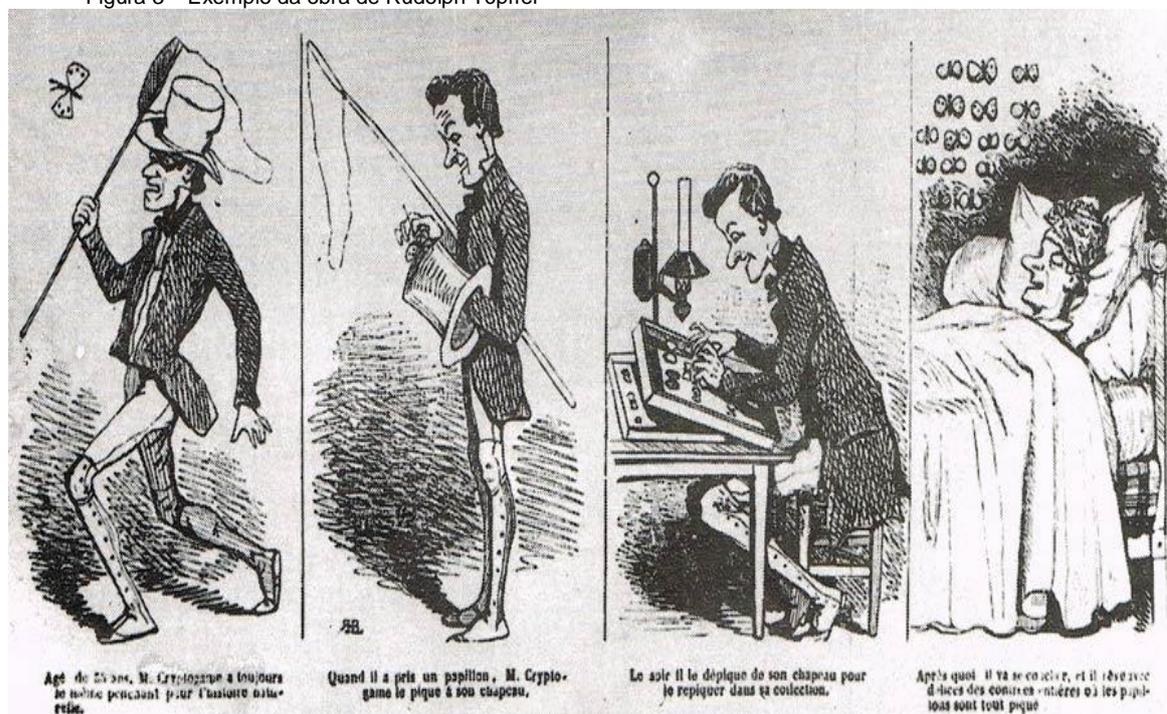


Disponível em: < <https://austenonly.files.wordpress.com/2011/01/vas36-correction.jpg> > Acesso em 13 out. 2016.

Álvaro de Moya, no entanto, aponta a obra do artista suíço Rudolph Töpffer (1799-1846) como sendo um marco dos mais significativos para o surgimento das

HQs. Elogiado por homens como o bardo alemão Johann Wolfgang Von Goethe, o próprio Töpffer definiria o seu trabalho da seguinte maneira: “Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria” (MOYA, 1993, p. 9).

Figura 3 – Exemplo da obra de Rudolph Töpffer



Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/image/topffer/topffer_cryptogramme.jpg> Acesso em 13 out. 2016.

Também são apontados por Moya como precursores dos quadrinhos o francês Georges Colomb (1856-1945) e o alemão Wilhelm Busch (1832-1908). Sob o pseudônimo de Christophe, em 1889 Colomb “criou a *Famille Fenouillard*, que alguns consideram a primeira história em quadrinhos moderna” (MOYA, 1993, p. 12). Embora ele nunca tenha usado balões, característicos das HQs atuais, o autor francês foi um inovador em relação a muitas técnicas de desenho utilizadas ainda hoje e também se destacava por produzir um texto que, segundo alguns críticos, é de “qualidade literária”.

Figura 4 – Exemplo da obra de Georges Colomb.

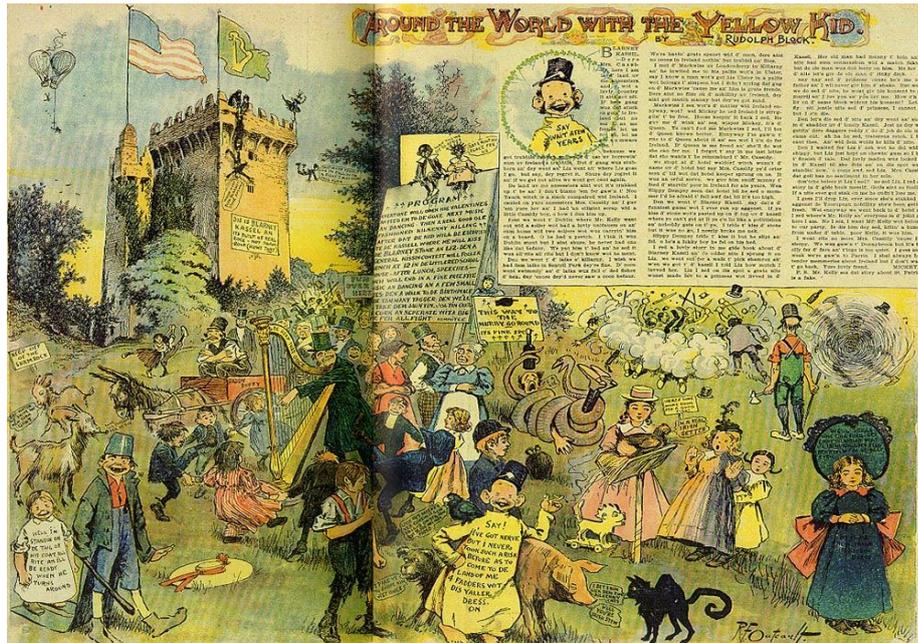


Disponível em: <http://konkykru.com/cristophe-baron.cram-petit.f.i-16.nov.1901.jpg> Acesso em 10 de out. 2016.

Já Busch é geralmente lembrado pela criação das personagens *Juca* e *Chico*, originalmente nomeados *Max und Moritz*, surgidos numa revista lançada em 1865. Segundo Moya (1993), a obra de Busch foi criticada tanto pelo seu próprio editor quanto por pedagogos, embora tenha feito sucesso e influenciado outros tantos artistas.

Antes disso, porém, tornar-se realidade, “no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal *World*, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos” (MOYA, 1993, p. 18). Falamos do Menino Amarelo, criado pelo artista Richard Fenton Outcault. *The Yellow Kid* (O menino Amarelo), tal personagem ficou conhecido pelo público por causa do “camisolão amarelo do menino pobre dos guetos nova-iorquinos”. *The Yellow Kid* foi um sucesso de público, sendo que “deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outras artistas fizeram no passado, propiciando assim nascimento à linguagem dos *comics*” (MOYA, 1993, p. 18).

Figura 5 – Página de uma edição de *The Yellow Kid*.



Disponível em: < http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_ireland.htm > Acesso em 09 de set. 2016.

Nesse âmbito, o desenvolvimento técnico e econômico da sociedade gerou também o incremento de novas relações na esfera cultural.

Nesse âmbito, a evolução da indústria tipográfica pode ser destacada, e a ela podemos aliar:

O “surgimento de grandes cadeias jornalísticas, fundamentados em uma sólida tradição iconográfica, criaram as condições s necessárias para o aparecimento das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa” (VERGUEIRO, 2012, p. 10).

Particularmente, foram os Estados Unidos que primeiro consolidaram a publicação das “tiras”. Estas se caracterizavam pelos aspectos cômicos, satíricos e caricaturais, sendo voltadas principalmente para a população de migrantes, muito provavelmente mais pobre, marginalizada e sem instrução escolar.

Levados a todo o mundo pelos *syndicates*, grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais de todo o planeta, essas histórias disseminaram a visão de mundo norte-americana, colaborando, juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país [grifado no original] (VERGUEIRO, 2012, p. 10).

Ainda no início da história das HQ, merece ser citado Angelo Agostini. Nascido na Itália em 1843, mas tendo vivido grande parte de sua vida no Brasil, até sua morte em 1910, ele foi o criador de *As Cobranças*, histórias ilustradas publicadas em jornal a partir de 1867. Segundo Moya, “sua primeira historieta com personagem fixo surgiu na *Vida Fluminense*, no dia 30 de janeiro de 1869. O título era: *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte*” (MOYA,1993, p. 16). Agostini ainda foi o criador d’*As Aventuras de Zé Caipora*, história seriada que começou a aparecer em 27 de janeiro de 1883. Sendo assim, podemos colocá-lo como um dos criadores das HQ modernas, já que muito antes até mesmo de Richard Fenton Outcault lançar seu *The Yellow Kid*, o ítalo-brasileiro já lançara histórias com personagens fixas e aparições regulares em jornais.

Figura 6 – Quadrinhos de Angelo Agostini.



Disponível em: < http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_ireland.htm> Acesso em 09 de set. 2016.

No início do século XX, principalmente no período da chamada “Grande Depressão”, compreendido entre o final dos 20 até o início da Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos as Histórias em Quadrinho atingiram o seu ápice de popularidade. Até mesmo os autores depois consagrados dentro do cânone literário ocidental forjado por acadêmicos, como Isaac Asimov, Agatha Christir e H. P. Lovecraft, publicaram obras em revistas *pulp*. Dentre publicações originalmente lançadas nessas publicações, destacam-se *Flash Gordon*, *Zorro* e *Tarzan*.

Contudo, é importante ressaltar como um contexto de crise econômica coincide com o crescimento da popularidade de revistas *pulp* e HQs, que se influenciaram mutuamente. Para Sonia M. Bibe-Luyten (1985, pág. 23), o lazer das massas foi afetado pelas dificuldades financeiras, de modo que a ficção “barata” dessas publicações obteve uma oportunidade de ascender, devido às mudanças de gosto e hábitos das pessoas, no que estão implicados sentimentos como fuga e necessidade de compensação. Se as chamadas *pulp magazines* apelavam para histórias de fantasia e ficção científica sem grandes pretensões artísticas – de onde surge o termo *pulp fiction* –, as HQs começam a recorrer a narrativas sobre heróis, personagens que conseguem vencer os inimigos num contexto adverso.

Ainda na época do pós-guerra, enquanto o mundo ainda mantinha a sensação de pavor imposta pela disputa bélica, surgiram quadrinhos que destacavam justamente o “terror e o suspense, que enfocavam temáticas de gostos duvidosos e traziam representações extremamente realistas” (VERGUEIRO, 2012, p. 11).

Também na mesma época, viu-se o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos. Então os quadrinhos já estavam bastante consolidados entre esse público.

Sendo as histórias em quadrinhos um gênero direcionado às camadas mais baixas e numerosas da sociedade, o caráter de disputa ideológica que nele ocorre, ou seja, de luta por influência entre sistemas de pensamento distintos através, dentre outros meios, das próprias tramas narrativas, fica bastante evidente.

Sendo um gênero menos formal, cujo um de seus aspectos é a simulação dos diálogos, a individualidade dos seus produtores pode revelar-se mais abertamente (BAKHTIN, 2003), o que também pode facilitar a visão com mais clareza dos artifícios ideológicos.

No entanto, se tais argumentos serviram um dia para detratar os quadrinhos, hoje os mesmos podem servir para que os apontemos como produtos potencialmente capazes de despertar a consciência crítica dos leitores.

No livro *A sedução dos Inocentes*, escrito por Fredric Wertham e publicado pela primeira vez em 1954, “que acusava os quadrinhos de provocar anomalias de comportamento em crianças e adolescentes” (VERGUEIRO, 2012, p.11). Um

“Código de Ética dos quadrinhos” chegou a ser elaborado e legislado em diversos países, inclusive no Brasil.

Tais críticas, apoiadas por grande parte da sociedade, geraram, entre outras coisas, uma crise na indústria editorial quadrinhística e, logicamente, um retrocesso criativo forçado aos produtores desse gênero. Mas foi logo após esse percalço que surgiram novas obras de qualidade artística e técnica muito mais aceitas por diversos setores da sociedade.

A produção de quadrinhos aproximou-se bastante à produção de, por exemplo, gêneros literários como contos ou novelas, na medida em que as suas tramas narrativas passaram a preocupar-se muito mais com a estética e a envolver conflitos éticos, morais, históricos e sociais muito mais complexos e críticos.

Exemplos são as adaptações de obras literárias clássicas à linguagem dos quadrinhos ou mesmo obras originais, como destacamos *Maus*, de Art Spiegelman, que “utiliza com eficácia o antigo recurso dos animais antropomorfizados, tão comum nas fábulas infantis, para construir uma fábula adulta – os judeus são retratados como ratos, e os nazistas, como gatos” (BARBOSA et al.,2012, p. 117).

Vale ressaltar que *Maus* “foi a primeira história em quadrinhos a ganhar um Prêmio Pulitzer de Literatura, conquistado em 1992”, o que pode provar a excelência narrativa da obra ou, ao menos, a “oficialização” desse gênero por certos setores da sociedade.

Atualmente, devemos citar ainda o grande público consumidor, espalhado por todo o mundo, dos quadrinhos japoneses, mais conhecidos como *Mangás*. Isso pode ser prova de como o processo de globalização tem rompido as barreiras econômicas ou culturais entre o ocidente e o oriente.

De uma outra perspectiva, notemos também que os quadrinhos passaram a ser valorizados pelos próprios governos que um dia o haviam combatido. Em todo o mundo, folhetos de caráter educativo, os quais, entre outras coisas, promoviam campanhas de saúde pública, por exemplo, adotaram a forma do gênero para transmitir as mensagens desejadas.

Quanto à esfera de ensino, é fato que, no Brasil, os próprios PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) de 1998 apontam o uso dos quadrinhos como forma de motivação e investigação textual, explicitando as qualidades e vantagens que o gênero leva sobre outros ao menos no contexto de sala de aula atual.

2.1 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO GÊNERO.

Os estudos do pensador russo Mikhail Bakhtin (2003, 2004) acerca da linguagem levaram-no a concebê-la como elemento de uma relação em que a história e a sociedade são imprescindíveis. Combatendo as tendências idealista e estruturalista que prevaleciam no início do século XX e lançando mão de uma teoria materialista realmente dialética, ele revelou como é a interação entre indivíduos historicamente situados que produz a linguagem, sendo esta, portanto, constituidora e constituinte da realidade social.

Se, para o idealismo, a realidade interior do indivíduo, na qual surgiria a linguagem, não poderia ser explicada, mas apenas interpretada em termos de “significação”, como apreender um objeto de estudo no campo do signo e da ideologia? Se, para o estruturalismo, “a língua opõe-se ao indivíduo enquanto norma indestrutível, peremptória, que o indivíduo só pode aceitar como tal” (Idem, 2004, p. 78), como entender as diferenças e as transformações ocorridas mesmo num único sistema linguístico, num único período histórico?

Partindo de tais questionamentos, concluímos com Bakhtin (2004) que cada signo compõe-se de uma materialidade que é tanto física quanto sócio-histórica. A primeira, porque mesmo a mente humana estrutura-se, por exemplo, através de ressonâncias verbais acústicas; a segunda, porque estas representações originam-se do contexto histórico ou horizonte social no qual cada indivíduo está inserido. Logo, “*não pode deitar no domínio da ideologia, tomar forma e aí deitar raízes senão aquilo que adquiriu um valor social*” [grifado no original] (BAKHTIN, 2004, p. 45)

A linguagem origina-se, portanto, no social, e o indivíduo só a adquire estando em sociedade. Ou seja, o indivíduo só se constitui estando em interação com outros indivíduos através da linguagem, na medida em que é ela a estruturadora das suas próprias mentes:

O indivíduo enquanto detentor dos conteúdos de sua consciência, enquanto autor dos seus pensamentos, enquanto personalidade responsável por seus pensamentos e por seus desejos, apresenta-se como um fenômeno puramente sócio-ideológico. Esta é a razão porque o conteúdo do psiquismo e, por sua vez, a própria etapa em que o indivíduo se conscientiza de sua individualidade e dos direitos que lhe pertencem é ideológica, histórica, e inteiramente

condicionada por fatores sociológicos. Todo signo é social por natureza, tanto o exterior quanto o interior. (BAKHTIN, 2004, p. 58).

Bakhtin (2003) percebeu também que a linguagem, como instrumento de comunicação, é utilizada por indivíduos provenientes de diferentes classes sociais. Assim, por ela traduzem-se interesses conflitantes; ela é a “arena da luta de classes” e, logo, caracteriza-se pela alteridade, pela polifonia, pelo dialogismo e pela transformação, e não por ser um fato de consciências individuais, por estabilizar-se de forma monolítica. A linguagem não é alheia às ocorrências históricas.

A construção de um sentido de um discurso qualquer, por exemplo, seria determinada pela ocorrência nele de diversas vozes, as quais podem definir-se como outras manifestações discursivas proferidas por outros indivíduos, mesmo em épocas passadas. A compreensão comunicativa envolve o diálogo de consciências pela linguagem, e esta interconecta os mais variados grupos sociais e os mais diversos períodos históricos, criando em cada indivíduo uma memória discursiva que o permite comunicar-se (BAKHTIN, 2003, 2004).

Sendo assim, é a posição que cada indivíduo ocupa na estrutura social que dotará o signo por ele utilizado de um aspecto valorativo e, logo, ideológico. Considerando que “um signo não existe apenas como parte de uma realidade; ele também reflete e refrata um outra... ele pode distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico, etc.” (BAKHTIN, 2004, p. 32), a idéia de ideologia relaciona-se à idéia de poder.

Ao passarem pelos mesmos signos, ideias e valores advindos de diferentes classes sociais, ocorre, na esfera da linguagem, uma luta por significados, uma luta por dominá-la de acordo com as ideias e os valores de cada classe que a utiliza (BAKHTIN, 2004). A linguagem move-se numa relação dialética em que forças sociais opostas, que dela se servem igualmente, lutam por moldá-la de acordo com os próprios interesses.

Nesse contexto, “a classe dominante tende a conferir ao signo ideológico um caráter intangível e acima das diferenças de classe, a fim de abafar ou de ocultar a luta dos índices sociais de valor que aí se trava” (BAKHTIN, 2004, p. 47). A classe dominante, em prol da manutenção de um estado de coisas que lhe é benéfico, insiste na tentativa de manter o signo “imóvel”, muito embora outras forças sociais ajam em sentido contrário.

Enfim, a partir de Bakhtin (2003, 2004) e de suas críticas aos estudos que caracterizam a linguagem como formas “imobilizadas”, “retidas”, presas a uma esfera estrutural ou psíquica auto-suficiente, focamos a “transformação”, o “movimento”, a “variabilidade” e o “hibridismo”; concluímos que a língua constitui-se como uma superestrutura particularmente complexa.

A interação social, produtora da linguagem, revelou a Bakhtin à necessidade de redefinirem-se os estudos sobre os gêneros discursivos. Ele percebeu que são os diferentes usos feitos da linguagem que determinam o caráter dos gêneros.

O dialogismo, como prática e manifestação de pluralidade no domínio discursivo, caracteriza-se como um processo que ocorre sobre “*tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos gêneros discursivos” [grifado no original] (BAKHTIN, 2003, p. 262).

Desta forma, toda comunicação linguística bem sucedida só se dá através de um gênero discursivo. Se em qualquer que seja a situação, os nossos enunciados estarão orientados a formarem-se levando em conta o contexto extraverbal, este determinará a comunicação fazendo com que nos inseramos num único parâmetro, isto é, num único gênero.

Como observa Machado (2005, p. 151), havia, antes de Bakhtin, a classificação dos gêneros através da “observação das formas no interior de um único meio: a voz”. Centrado nas formas poéticas, a teoria clássica aristotélica distinguia os gêneros de primeira voz como *lírico*, de segunda voz como *épico* e de terceira voz como *dramático*.

Apesar de existir também outra teoria, proposta por Platão, foi realmente a formulação de Aristóteles que ficou consolidada, como atesta “o fato de a [sua] teoria dos gêneros ter se tornado a base dos estudos literários desenvolvidos no interior da cultura letrada” (MACHADO, 2005, p. 152).

No entanto, “a emergência da prosa passou a reivindicar outros parâmetros de análise das formas interativas que se realizam pelo discurso” (MACHADO 2005, p. 152.). Ao invés da *Poética* de Aristóteles, as transformações sociais exigiram aos estudos discursivos a *Prosaica* de Bakhtin, isto é, o entendimento da prosificação da cultura letrada.

Por um lado, com a emergência enorme de produções em prosa na sua época, Bakhtin (2003) percebeu que havia um descompasso entre o que se definia

academicamente como gêneros e o que se produzia na realidade social discursiva e cultural. Por outro lado, a sua teoria, ao priorizar a interação e a polifonia, não admitia a fixação nem a rígida divisão dos gêneros como estabilizações categóricas.

Dividindo os gêneros em primários (simples) e secundários (complexos), Bakhtin (2003) apenas facilitou a compreensão do dialogismo como ocorrido sempre através de um agrupamento de enunciados em formas relativamente estáveis, mas sempre passíveis de transformação.

A historicidade da teoria bakhtiniana não é compatível com uma restrição rígida dos fenômenos da linguagem. “Os enunciados e seus tipos, isto é, os gêneros discursivos, são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2003, p. 268).

Sendo assim, compreendamos os gêneros primários como aqueles mais próximos à comunicação oral, menos formais, mais espontâneos e próximos à realidade concreta. Eles situam-se num oposto aos gêneros secundários, mais próximos à escrita, mais técnicos, formais, organizados e ideológicos (BAKHTIN, 2003).

Porém, entre os gêneros primários e os secundários não há uma barreira que os impeça dialogarem. Eles não se dividem em partes tão bem definidas e delimitadas. Entre eles há um *continuum*, permitindo que as formas de ambos os lados influenciem-se mutuamente. No processo de formação dos gêneros secundários, incorporam-se “diversos gêneros primários (simples), que se formaram nas condições da comunicação discursiva imediata” (BAKHTIN, 2003, p. 263).

Ainda podemos dizer que tal *continuum* não se restringe às relações de linguagem e comunicação verbal, pois esta:

Entrelaça-se inextricavelmente aos outros tipos de comunicação e cresce com eles sobre o terreno comum da situação de produção. Não se pode, evidentemente, isolar a comunicação verbal dessa comunicação global em perpétua evolução. Graças a esse vínculo concreto com a situação, a comunicação verbal é sempre acompanhada por atos sociais de caráter não verbal (gestos do trabalho, atos simbólicos de um ritual, cerimônias, etc.), dos quais ela é muitas vezes apenas o complemento, desempenhando um papel meramente auxiliar (BAKHTIN, 2004, p. 124).

Mesmo sendo a teoria bakhtiniana sobre os gêneros, voltada principalmente para a esfera da linguagem verbal, o próprio autor, como vimos, não

exclui a relação de interdependência que essa forma de linguagem mantêm com outras, “criando um lugar para manifestações discursivas da heteroglossia, isto é, das diversas codificações não restritas à palavra” (MACHADO, 2005, p. 152).

Com as novas relações sociais de um mundo globalizado e marcado pela emergência de um vasto universo sógnico tão volátil, o dialogismo da teoria de Bakhtin (2003) serve com muita propriedade à investigação das várias relações de linguagem advindas com a (pós) modernidade.

Afinal, ao refletir sobre o diálogo como forma elementar de comunicação, Bakhtin [...] abriu caminho para as realizações que estão além dos domínios da voz como, por exemplo, os meios de comunicação de massa ou as mídias eletrônico-digitais (MACHADO, 2005 p. 163).

Ao estudarmos a linguagem como instituição dinâmica e viva, portanto, não podemos omitir que o processo dialógico ocorre mesmo nas relações entre signos diferentes, sejam verbais, imagéticos ou sonoros. A compreensão de um gênero discursivo não pode dar-se sem que percebamos a propriedade dos enunciados que o compõem, sendo produtos de relações sócio-históricas.

Como advoga Bakhtin (2003), cada época tem as suas próprias concepções de como se implicam os diferentes elementos envolvidos no processo de interação. “O estudo histórico das mudanças dessas concepções é uma tarefa interessante e importante” (BAKHTIN, 2003, p. 305). Por conseguinte, sejamos claros quanto à observação da nossa própria realidade atual.

O endereçamento dos enunciados, isto é, a concepção de quem e como será o receptor da produção de gêneros secundários, como a literatura ou as histórias em quadrinhos, por exemplo, reflete as características dos próprios gêneros enquanto esferas vivas e dinâmicas de comunicação social.

Embora tenha privilegiado a análise dos gêneros literários, principalmente o romance, Bakhtin (2003) formulou uma teoria bastante profícua à compreensão de outros gêneros discursivos. Ao inquirir as relações dialógicas, o pensador russo abriu possibilidades de encararmos diversos contextos comunicativos e deles depreendermos diversas formas de manifestação da linguagem. Segundo o próprio pensador (BAKHTIN, 2003, p. 262):

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo.

Sendo a interação humana determinada por fatores históricos, a comunicação verbal, ou mais precisamente as suas características, passam a ser também entendidas como resultados de processos históricos. Por sua vez, sendo a história marcada pelas lutas e pelas diferenças entre os sujeitos humanos que a fazem, a linguagem caracteriza-se também pela manifestação, em sua própria composição, de vozes que atestam tais lutas e diferenças.

Nesse sentido, devemos entender a linguagem das histórias em quadrinhos como o resultado da interação entre homens; como produto marcado por discussões que, mesmo no momento de seu desenvolvimento primitivo, operaram-se num determinado contexto de transformações sociais. Devemos, portanto, encarar as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo.

Enquanto gênero constituído a partir da interação de duas linguagens, icônica e verbal, sabemos que o seu estudo pode implicar-se no percurso de outras manifestações humanas que também se apóiam nos mesmos sistemas. Pode, por exemplo, ser efetivado sob uma ótica tanto dos estudos da arte visual quanto dos estudos da linguagem. Tendo em vista os objetivos propostos neste trabalho, fiquemos com a última abordagem.

Sabemos que, à semelhança das pinturas rupestres, as histórias em quadrinhos demonstram a importância da imagem gráfica como elemento de comunicação humana (VERGUEIRO, 2012, p. 9). Aliás, se considerarmos mesmo a criação dos alfabetos como forma de escrita simbólica, veremos que esta guarda estreita relação com a imagem, tal qual atestam mais evidentemente os hieróglifos e a escrita japonesa, por exemplo (VERGUEIRO, 2012, p. 9).

Assim, embora admitamos que o desenvolvimento da escrita fonética, de forma cada vez mais abstrata, tenha sido fundamental para o progresso da humanidade, depreendemos que ocorreu durante tal ação uma distinção valorativa na qual se correlacionam com as linguagens imagética e verbal a divisão de classes sociais. Ou seja:

o acesso à palavra escrita ocorreu de forma paulatina, atingindo inicialmente apenas as parcelas mais privilegiadas da população, o que garantiu a permanência da imagem gráfica como elemento essencial de comunicação na história da humanidade (VERGUEIRO, 2012, p. 9).

Portanto, ao falarmos de uma linguagem em que o aspecto icônico é determinante, deduzimos já um pouco do caráter popular que caracteriza as histórias em quadrinhos. Sabemos que historicamente esse gênero sempre esteve mais presente nas esferas culturais de classes mais baixas. Inferimos que talvez tenha sido por isso que, durante várias décadas do século XX, quando estava em processo de franco desenvolvimento, tenha sido um gênero tão criticado, como trataremos logo adiante.

No tocante aos aspectos, ao menos os mais importantes, que as distinguem de qualquer outro gênero discursivo, afirmamos que as histórias em quadrinhos compõem-se da relação de duas formas de linguagem distintas, sendo difícil precisar se há ou não alguma que prevaleça sobre a outra: a linguagem icônica, ou imagética, e a linguagem verbal escrita.

Salientamos que “cada um desses [códigos] ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude” (VERGUEIRO, 2012, p. 31). Uma abordagem que insista em dividi-los pode fazê-lo apenas como formalidade investigativa.

Embora possamos apontar outros gêneros discursivos que se servem da mesma linguagem imagética também em interação com a linguagem verbal, como a caricatura, a charge, o cartum e as tiras (MENDONÇA, 2002), é certo que todos estes interagiram com os quadrinhos a própria evolução enquanto gêneros afins, além do fato de que permaneceriam ainda muito próximos um ao outro caso fizéssemos uma classificação categórica.

Quanto à linguagem imagética, podemos apontá-la como sendo a principal ao menos no que tange ao fato de ser ela o que distingue tal gênero de qualquer outro. Ou seja, as histórias em quadrinhos servem-se das imagens de tal forma que por causa delas tornam-se histórias em quadrinhos, e não outro gênero.

Para os que insistem em defender que o código visual prevalece sobre o verbal, há o argumento de que em certas passagens a comunicação pode ser

estabelecida apoiando-se unicamente nele, sem a necessidade de palavras. Em várias histórias, principalmente as mais antigas, o código verbal é totalmente inexistente.

Por outro lado, sabemos que o processo produtivo de uma história em quadrinhos inicia-se com um roteiro. Este, por sua vez, traça os parâmetros que orientam a produção subsequente, inclusive dos próprios desenhos. Eis então um argumento que pode beneficiar aos que veem a supremacia da linguagem verbal.

No entanto, se insistirmos na discussão de separar os signos verbal e não-verbal, arriscamo-nos a descaracterizar o nosso próprio objeto de estudo, ou seja, a linguagem dos quadrinhos enquanto produto de interação constante. Ressaltemos que “a grande maioria das mensagens dos quadrinhos... é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre os dois códigos” (MENDONÇA, 2002, p. 31), e é durante a leitura, ou seja, a fase de interação entre um determinado produtor e um determinado receptor de um produto cultural, que o gênero se consolida.

Ao falarmos em interação, tomamos esta palavra em seu sentido mais amplo, tal qual exige uma perspectiva tomada sob a ótica de Bakhtin (2003). Percebemos que há, em várias esferas, uma interação social geradora de interação entre linguagens e entre gêneros discursivos dos mais diversos tipos. Lembremos, por exemplo:

o meio que mais emprestou recursos de linguagem aos quadrinhos foi, sem dúvida, o cinema, do qual as histórias em quadrinhos aliás sempre estiveram muito próximas, tanto em termos históricos (ambos surgem como indústria na mesma época, final do século XIX) como de preferência de público (VERGUEIRA, 2012, p. 32).

Podemos mesmo falar que a sequência de quadros em que é apresentada a trama narrativa de uma história em quadrinhos busca, além da progressão temporal, a simulação dos movimentos empreendidos pelo cinema.

Também segundo uma ótica bakhtiniana, principalmente se nos detivermos na linguagem verbal, veremos aí pura interação. Por serem as tramas dos quadrinhos construídas principalmente através de diálogos, encaramos tal distinção como um grande exemplo da teoria segundo a qual os gêneros primários e os gêneros secundários estão a todo instante se influenciando mutuamente.

O fato de a linguagem verbal ser apresentada dentro de balões que simulam as falas das personagens, ou seja, o fato de a narrativa ser estruturada predominantemente em forma de discurso direto, faz-nos perceber a posição que a linguagem quadrinhística assume de aproximar-se tanto da esfera primária, da qual tenta simular certa informalidade, quanto da secundária.

Ressaltemos que todas as características dos quadrinhos foram sendo aprimoradas com o decorrer da sua consagração como produto cultural através do século XX. Hoje podemos falar que há uma verdadeira riqueza de recursos expressivos que operam na interação entre o leitor e o texto, proporcionando uma grande atividade cognitiva. Estes recursos serão explicitados no capítulo a seguir.

3 POR DENTRO DOS QUADRINHOS: ELEMENTOS PRESENTES NA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

As Histórias em quadrinho são uma “sobreposição de palavra e imagem”, segundo Eisner (1989), as quais exigem que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais (regências da arte) e verbais (leitura) mutuamente, pois a leitura das HQ “é um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (EISNER, 1989, p.08). Para tanto é preciso conhecer e entender os mecanismos composicionais deste gênero.

Ramos (2014) afirma que as histórias em quadrinho retiram recursos dos elementos típicos da narrativa, mas como gênero autônomo, têm aplicações próprias para estes recursos. “A linguagem dos quadrinhos” é o termo utilizado por Ramos (2014, p.18) para definir a utilização destes recursos no universo dos quadrinhos. Segundo Ramos (2014, p.18):

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadro anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto.

Estes elementos próprios das histórias em quadrinhos são o que a define como gênero e é crucial entender seu funcionamento para que o leitor possa abstrair tudo o que a obra deseja expressar.

3.1 BALÕES E LEGENDAS

Os balões nos quadrinhos são a representação direta das falas dos personagens. Segundo Eisner (apud RAMOS, 2014, pág. 32) “o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor”. Para Vergueiro (2012, pág. 57) é uma forma de indicar “eu estou falando”, mas também pode indicar “eu estou pensando”, isso depende do formato como o balão é desenhado. Conforme Ramos (2014, p. 36):

A chave para entender os diferentes sentidos está na linha que contorna o quadrinho. A linha preta e contínua (reta e curvilínea) do balão é tida como modelo mais “neutro”, que serve de referência para os demais casos. Esses moldes simulam a fala, dita em tom de voz normal. Por isso, convencionou-se chamar de balão de fala ou balão-fala.

O pesquisador Cagnir (apud RAMOS, 2014, p.38) propõe nomes para os diferentes tipos de balões, a cita alguns:

→Balão-fala: o mais comum e expressivo o mais neutro.

Figura 07- Balão de fala.



Fonte: A Espada selvagem de Conan Nº 21. Acervo pessoal

→Balão-pensamento: contorno ondulado e apêndice formado por bolhas, possui o formato de uma nuvem.

Figura 08.



Fonte: X-men : Deus ama, homens matam. Graphic Novel 01. Acervo pessoal

→Balão-cochicho: linha pontilhada, indicando voz baixa na conversa.

Figura 09-Balão cochicho



Fonte: A Espada selvagem de Conan Nº 21. Acervo pessoal.

→Balão-Berro: extremidade para fora, sugere voz alto.

Figura 10- Balão- berro ou grito



Fonte: Akira Nº 2. Acervo pessoal.

→Balão-trêmulo; linhas tortas; sugere medo ou voz tenebrosa.

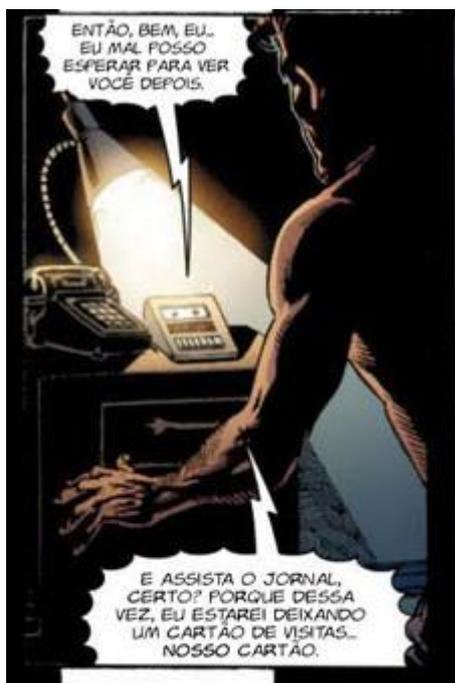
Figura 11-balão-trêmulo



Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/> Acesso: 28/02/2016

→Balão de linhas quebradas: para indicar fala vinda de aparelhos eletrônicos.

Figura 12- Balão indicando voz eletrônica.



Fonte: Crise de Identidade, capítulo 05. Acervo pessoal.

→Balão-glacial: desprezo por alguém ou choro, é glacial por que parece gelo derretendo.

Figura 13-Balão com aspecto de gelo derretendo.



Disponível em: <http://tirasdemafalda.tumblr.com/>. Acesso em; 28/02/2016

→Balão – uníssono: reúne a fala de diferentes personagens.

Figura 14-Balão ligado a vários personagens.



Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/> Acesso: 28/02/2016

→Balão-zero ou ausência de balão: é quando não há o contorno do balão. Tem um valor somente estético.

Figura 15-Balão-zero.



Disponível em : <<http://depositodocalvin.blogspot.com.br/>> Acesso em: 28/02/2016

→Balão-mudo: não contém fala; em geral aparece um sinal gráfico.

Figura 16-Balão-mudo



Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/> Acesso: 28/02/2016

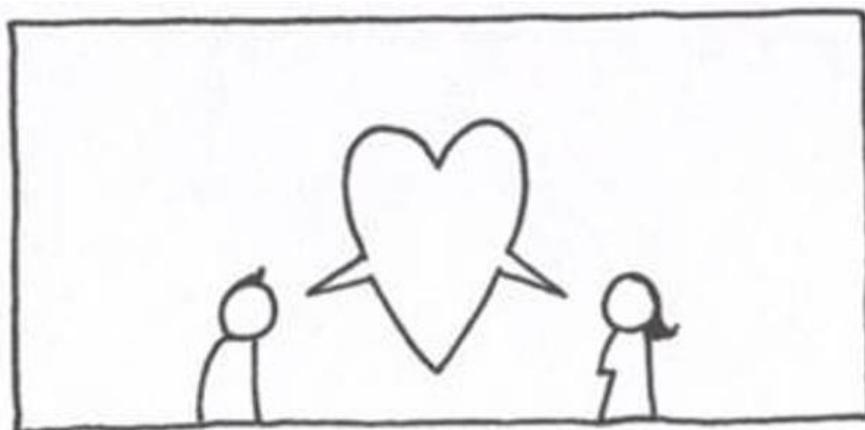
→Balões-duplos ou balões-compostas: indica dois ou mais momentos de fala. Figura 17- Balão-Duplo



Fonte: Camelot 3000. Acervo pessoal.

→Balão-especial: ocorrem quando assumem a forma de uma figura e conotam o sentimento visualmente apresentado.

Figura 18- Balão em formato especial.



Disponível em: <http://www.casadasrosas.org.br/nucleo-educativo/noticias-como-foi-oficina-de-carto-mudo>. Acesso em: 22/09/2016

Outro elemento constitutivo dos balões, além do contorno, é o conteúdo representado de forma verbal ou visual dentro dos mesmos.

Exemplos dos conteúdos visuais e verbais nos balões:

Figura 19 – Balão com conteúdo visual



Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/>. Acesso em: 22/09/2016

Figura 20- Balões com conteúdos verbais.



Fonte: All-new X-men. Acervo pessoal

As legendas marcam a fala do narrador na história. O recurso da legenda nos quadrinhos é geralmente marcado por um retângulo nas extremidades da vinheta. Assim defini Vergueira (apud RAMOS, 2014, 49) “a legenda aparece no canto superior do quadrinho, antes da fala dos personagens, para representar a voz do narrador onisciente”.

Figura 21-Legenda com voz do narrador onisciente.



Fonte: Demolidor, Homem sem Medo. Acervo pessoal.

Mas o formato da legenda pode ser modificado a vontade do autor. Ramos (2014, p. 50) menciona:

“Defendemos que não é apenas o narrador onisciente que tem o direito ao uso da legenda. O narrador-personagem também pode se apropriar do recurso.

Figura 22-Legenda com a voz do narrador-personagem



Fonte: Demolidor, Graphic Novel Nº 02. Acervo pessoal.

A legenda também é muito utilizada como recordatório, sintetizando e lembrando as ações de uma história anterior ou indicando informações sobre simultaneidade de eventos (RAMOS, 2014, p. 53).

Figura 23-Legenda recordatório.



Fonte: X-mem : Deus ama, homens matam. Graphic Novel 01. Acervo pessoal.

3.2 ONOMATOPEIAS

O dicionário Aurélio de língua portuguesa define Onomatopeias como “Palavra cuja pronúncia imita o som natural da coisa significada (murmúrio, sussurro, chiado, pum, reco-reco, tique-taque)”. Tanto em outros gêneros como nas histórias em quadrinhos, é este o uso dado ao recurso das onomatopeias. Mas “Não há regra para o uso e a criação das onomatopeias”. O limite é a criatividade de cada artista

(RAMOS, 2014, p. 78); são infinitos os sons existentes, então são infinitas as formas de representá-los.

Existem algumas representações que já estão automáticas na memória do leitor. Como exemplo a palavra “BUUM”, que foi diversas vezes utilizada para indicar o som de explosões. A associação entre a palavra e a ação de uma explosão é espontânea e automática.

As palavras usadas como onomatopeias podem vir dentro ou fora dos balões. Dependendo de como são utilizadas, podem indicar, além de som, movimento ou ação. Também são associadas à língua do país onde estão sendo utilizadas. Segundo Vergueiro (apud RAMOS, 2014, p.79):

Elas variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação.

As possibilidades de onomatopeias são vastas. A cita algumas utilizadas no Brasil:

Fig. 24-Som de choro

SNIF
SNIF

Fig. 25-Menino arrotando



Disponível em:< <http://educoprof.blogspot.com.br/2013/09/entendendo-melhor-o-uso-dos-baloes-e.html>> Acesso em 28/09/2016.

Entre outros: atchim! (espirro), blá-blá-blá (conversa fiada), brrr! (frio), glub, glub! (beber rapidamente), nhoc-nhoc! (mastigando), plaft! (tapa;bofetada), trimmm! (toque do telefone), trommm (trovão), tum! (pancada, batida), Uau! (surpresa; alegria), Uff! (cansaço), Uuuu! (vaia; reprovação), vruum! (arranque de carro; saída), Zzzzzzzzz! (dormir).

3.3 PERSONAGENS

Várias são as formas de representação de um personagem nas histórias em quadrinhos. Cagnin (apud RAMOS, 2014, p. 122) defende que os personagens podem ser desenhados de maneira realista, estilizada ou caricata. Outra categoria é também citada pelo autor é a ultra ou hiper-realista (RAMOS, 2014, p. 122).

Fig. 26- Mulher- maravilha Caricata

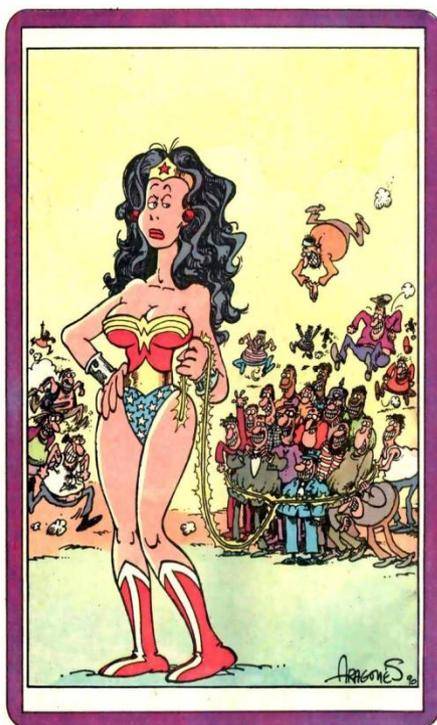


Fig. 27- Mulher-maravilha Estilizada



Fonte: Sergio Aragonés Destrói A DC nº 1-Acervo pessoal. Disponível em:< [https://br.pinterest.com/explore/liga-da-justi C3%A7a-896922093765/](https://br.pinterest.com/explore/liga-da-justi%C3%A7a-896922093765/)> Acesso: 28/09/2016

Fig. 28- Mulher-maravilha Realista



Fig. 29- Mulher-maravilha Ultra-realista



Disponível em:<http://mundo-geek1.blogspot.com.br/2015/08/resenha-mulher-maravilha-os-novos-52.html>. Acesso: 28/09/2016

A representação dos personagens é importante, pois ela decide a categoria que a história será enquadrada. Cartuns e charges têm estilos parecidos de representação de personagens. Já as revistas de super-heróis e de histórias cômicas têm estilos diferentes de representar seus personagens.

Segundo Ramos (2014, p. 123) “as tiras cômicas trabalham em sua maioria com o recurso das caricaturas e as de super-heróis como modelo realistas”. O estilo do personagem diz muito sobre a história a ser contada.

3.4 AÇÃO E AS FORMAS DE APRESENTAÇÃO DOS QUADRINHOS

As ações nas HQs são contidas em retângulos organizados sequencialmente nas páginas, ou seja, a história em quadrinho acontece nos “quadrinhos”. Também denominado de vinheta; é, segundo Eisner (1989, p.39):

A representação dos elementos dentro dos quadrinhos, a disposição das imagens dentro dele e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Um quadrinho é uma cena congelada, o desenhista tenta encapsular o momento como se fosse uma fotografia, como explana Fresnault-deruelle (RAMOS apud, 2014, p. 89) “os desenhistas criam nesse espaço uma síntese coerente e representativa da realidade”.

O formato mais comum é retângulo, mas a vinheta pode vir em diferentes formatos (oval, triangular, esférico, etc.), ou até mesmo a falta total de vinheta sendo um desenho em espaço aberto. Como podemos observar na seguinte página da história de Chico Bento:

Figura 30 - Quadrinhos do Cascão.



Disponível em : <<http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/>>. Acesso em; 22/09/2016

A primeira e a quarta vinheta estão abertas, sem traços que a contenha, a segunda e a terceira parte da sequencia está demarcada por traços que formam retângulos.

Para Ramos (2014, p. 910) “a escolha da vinheta ideal vai depender muito da intenção do artista e do espaço físico utilizado para produzir a história”. Os quadrinhos assumem um valor expressivo muito maior do que só enquadrar a história e conduzir a leitura. A vinheta faz parte das estratégias visuais para contar a história.

4 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO: DA ALFABETIZAÇÃO AO LETRAMENTO.

Um dos maiores incômodos na profissão de professor de língua portuguesa é o fato de o aluno não gostar de ler, ou melhor, não gosta daquilo que é imposto a ele ler. Visto isso, questiona-se aqui: de que forma o professor de língua materna pode motivar a leitura?

Os quadrinhos vêm para motivar à leitura, é indescritível o prazer de entender por completa as histórias daqueles heróis com suas fantasias coloridos (Super-homem, Capitão América, entre outros) e suas incríveis façanhas para manter o bem. Desde que o profissional assume a missão de ser professor é dever dele torna o aprendizado da leitura prazeroso.

Outro questionamento que vem sobre o uso dos quadrinhos em sala de aula: os alunos vão realmente gostar de ler histórias em quadrinhos? Este questionamento é logo sanado ao observar alunos fazerem leituras de pequenas tirinhas vinculadas pelas redes sociais. É uma leitura espontânea e prazerosa praticada por eles. E, o que é a tirinha senão uma história contada quadro a quadro?

Após está constatações, é irrefutável afirma que o gênero história em quadrinhos deve ser utilizado em sala de aula, mas como utilizar o gênero HQ para melhorar a aprendizagem, contribuindo com o letramento de alunos do ensino fundamental?

Ou seja, como fazer o aluno entender características composicionais da HQ e tomar para si este gênero discursivo?

Para tanto, o aluno precisa ser “letrado em história em quadrinhos”, sendo então a tarefa de ensinar este gênero um evento de letramento. Kleiman (2007) vê um evento de letramento como uma atividade que não se diferencia de outras atividades da vida social, e a leitura de histórias em quadrinho está inserida na vivência do aluno no seu dia a dia. Também está na vivência escolar, pois as instituições escolares passaram a ser orientadas para que fizessem uso de diferentes meios e linguagens, com isso as escolas passaram a introduzir diversos recursos em suas salas de aula, e um desses foi a HQ.

Tendo em vista estes questionamentos sobre o uso do HQ na sala de aula, observa-se o quanto é importante discutir as melhores formas de ensinar todas as características pertinentes ao gênero para que o aluno se empodere e se forme

como leitor de HQ, seja um letrado em histórias em quadrinhos, pois como o próprio nome defini Letramento é o estado, condição, ou qualidade de ser *literate*, e *literate* é definido como educado, especialmente, para ler e escrever.

O uso das histórias em quadrinhos no âmbito escola é incontestável. Porém o uso deste material nas escolas é relativamente recente, somente em meados dos anos 90 que o Ministério da Educação começou a incluir as HQ nos materiais didáticos distribuídos para a educação básica. Segundo Vergueiro (2012, p.21), os documentos oficiais que regulamentam a educação, entre eles estão a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9394/96) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997), passaram a reconhecer o uso dos HQ no currículo escolar. Desse modo, a linguagem dos quadrinhos passou oficialmente a fazer parte do material a ser utilizado pelos professores.

A partir de 1997, com a sanção da LDB e os PCN, foi ditado que as escolas utilizassem os mais diferentes meios e linguagens nas aulas de língua portuguesa, a citar os PCN (1997, p. 72):

Gêneros adequados para o trabalho com a linguagem escrita:

- receitas, instruções de uso, listas;
- textos impressos em embalagens, rótulos, calendários;
- cartas, bilhetes, postais, cartões (de aniversário, de Natal, etc.), convites, diários (pessoais, da classe, de viagem, etc.);
- **quadrinhos**, textos de jornais, revistas e suplementos infantis: títulos, lides, notícias, classificados, etc.;
- anúncios, *slogans*, cartazes, folhetos;
- parlendas, canções, poemas, quadrinhas, adivinhas, trava-línguas, piadas;
- contos (de fadas, de assombração, etc.), mitos e lendas populares, folhetos de cordel, fábulas;
- textos teatrais;
- relatos históricos, textos de enciclopédia, verbetes de dicionário, textos expositivos de diferentes fontes (fascículos, revistas, livros de consulta, didáticos, etc.).

E a história em quadrinhos faz parte dessa nova geração de meios para a educação. Outra demonstração da importância que aprender HQ começou a ter foi à inserção do gênero em grande parte das provas de concursos e seleções no Brasil.

As contribuições deste gênero no ensino/aprendizagem crítico e reflexivo de língua Portuguesa são apoiadas por diversos pesquisadores da educação, como o escritor Ramos (2012, p.66), que assim cita:

“os quadrinhos são, sem dúvida, um riquíssimo material de apoio didático. Sendo bem trabalhados (o que poucas vezes acontece), propõem aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa.”

O autor reflete sobre o bom uso das HQ no ensino e discorre sobre como hoje este gênero está incluso nas atividades acadêmicas, Ramos (2012, p.14), também cita:

“Vê-se uma relação entre quadrinhos e educação bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, sua inclusão no PCN (Parâmetros Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor”.

Segundo Vergueiro (2012, p.26) “pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”. Para Vergueiro (2012, p.21) existem vários motivos para levar as HQ para dentro das salas de aula, dentre eles estão:

Os estudantes querem ler quadrinhos; palavras e imagens juntas ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura; os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos têm um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Outros fatores são citados por Vergueiro (2012, p.22), dois se destacam: a acessibilidade e o baixo custo.

Porém, para que o aluno possa aproveitar todo o conteúdo utilizado nas Histórias em Quadrinhos, é necessário que ele entenda, primeiramente, a informação que o desenhista queria passar para o público. Por que o desenhista utilizou um estilo mais sombrio, ou um estilo mais caricatural? Por que fez a tirinha em um único quadrinho ou em três quadrinhos? Por que existem balões pontilhados e outros com figuras no lugar das palavras?

Estas e outras nuances das HQ é o que o pesquisador Vergueiro (2012, p. 30) chama de “uma alfabetização no quadrinho”, á salientar suas palavras (2012, p.31):

A ‘alfabetização’ na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização.

Não obstante, uma “alfabetização” seria pouco para que o aluno extraia das histórias em quadrinhos todo o seu potencial discursivo, é preciso um letramento que conduza o aluno a entender o papel social na leitura e escrita dos HQ. O ato de modificar “alfabetização” para “letramento” se faz necessário, pois alfabetizar seria somente a decodificação (leitura) e codificação (escrita), estaria nos limites da aquisição, enquanto que o letramento diz respeito ao uso social da leitura e escrita.

E letramento, como esclarece Kleiman (2007, p.02):

O letramento no contexto do ciclo escolar implica adotar na alfabetização uma concepção social da escrita, em contraste com uma concepção tradicional que considera a aprendizagem de leitura e produção textual como a aprendizagem de habilidades individuais. Essa escolha implica, ainda, que a pergunta estruturadora/estruturante do planejamento das aulas seja: “quais os textos significativos para o aluno e para sua comunidade”, em vez de: “qual a sequência mais adequada de apresentação dos conteúdos.

A escola deve inserir os alunos nas práticas textuais mais significantes em suas vidas. Segundo Rojo (2009, p.107):

Um dos objetivos principais da escola é justamente possibilitar que seus alunos possam participar das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática.

O mundo é formado por textos que possibilitam seu entendimento e comunicação, entender as nuances e ensinar para os alunos, faz parte do trabalho do professor, Segundo Cardoso (2005, p. 21):

A leitura (de mundo) em diferentes textos e suportes é realizada no dia-a-dia de nossos aprendizes, uma vez que, de diferentes classes sociais, eles têm acesso a diferentes formas de textos orais e escritos, vêem televisão, lêem a oração dos cultos religiosos, poemas nos ônibus, em camisetas, recebem folhetos, encartes e outras formas de propagandas, em sua própria casa. Isto auxilia no acesso ao código e ajuda-o a compreenderem-no, sendo esta uma função inicialmente desempenhada pela escola. Então, cabe ao professor, além de alfabetizar, realizar o letramento de seus alunos, isto é, habilitá-los à descoberta, ao uso e à aprendizagem, exercendo amplamente a condição que decorre do fato de terem-se apropriado da leitura e da escrita existentes em diversos ambientes sociais, porque não se pode separar alfabetização de letramento.

Sendo, portanto a “alfabetização” um passo, mas o letramento a verdadeira caminhada que o professor terá que trilha com aluno para habilitá-lo como leitor consciente de HQ, ou qualquer outro gênero. Algumas destas “caminhadas” serão descritas nos escritos da próxima seção.

4.1 DESENVOLVENDO O LETRAMENTO COM BASE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ALGUMAS PERSPECTIVAS.

Inicialmente as HQs foram criadas e concebidas para o público infantil, mesmo que hoje existam publicações voltadas para o público adulto (caso do selo “Vertigo”), a criança e os adolescentes ainda são os principais leitores de HQ. Vendo isto, por que não utilizar esta linguagem tão próxima do discente, na sala de aula?

O tempo atual é bastante propício ao ensino das HQ, tanto os documentos formais (LDB e PCN) como a inserção do gênero em grande parte das provas de seleções no Brasil, provam isso. O conhecimento da composição das Histórias em quadrinhos é necessário para que o aluno seja conhecedor da linguagem utilizado neste gênero, consiga entendê-la e utilizá-la. Neste panorama, o professor tem que levar este ensinamento para ao ambiente escola. E isto tem acontecido. Ensaios, oficinas, artigos, dissertações estão sendo feitos com o intuito de demonstrar como inserir o HQ nas práticas pedagógicas.

Uma dessas práticas é o projeto “Mamute”, uma série de oficinas ministradas em uma escola municipal de São Paulo, com a premissa de pesquisa e publicação de HQs, como relata Pessoa (2006, p. 139):

O Projeto Mamute tem por objetivo produzir e refletir conhecimento, capacitar crianças e adolescentes nas áreas de histórias em

quadrinhos através de cursos de livre frequência e duração, incentivar a publicação de trabalhos por iniciativa própria ou pelo site do projeto, orientação para a pesquisa de novos meios de estruturas nos Quadrinhos e a busca pela colocação desses profissionais no mercado de trabalho.

Há pesquisas mais incisivas na implantação dos HQs nos processos educacionais. Dentre elas, a realizada pelo professor Waldomiro Vergueiro se destaca. Defensor de uma “alfabetização” em histórias em Quadrinhos, Vergueiro vê a HQ como recurso não só para o ensino de língua portuguesa, mas para as mais diversas disciplinas escolares. Começando pela disciplina Língua portuguesa, onde o professor pode trabalhar as interpretações dos HQ, podendo pedir produções textuais delas. Passando para as ciências exatas, onde o professor de matemática pode trabalhar os formatos das vinhetas e a diagramação de uma página. Indo até as ciências naturais, onde o professor de química ou biologia pode utilizar as HQ para criar campanhas de reciclagem ou de informação sobre os mais diversos temas. A “quadrinização”, isto é, a representação de conteúdos diversos em linguagem quadrinhística, pode despertar o interesse dos próprios alunos, na medida em que consideramos a grande capacidade interativa das linguagens imagética e verbal age em prol da atividade cognitiva do aluno.

Desta forma, os próprios alunos podem ser produtores de suas próprias histórias, englobando nelas os conhecimentos discutidos e adquiridos com as disciplinas em questão. A atividade, prática em si, pode então ser ainda mais proveitosa para a fixação dos conteúdos por parte do aluno.

Como explana Vergueiro (2012, p. 21) “As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico”. Vergueiro (2012, p. 21) ressalta:

A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula.

A “arte sequencial”, como denomina Eisner (1989), pode ser utilizada como geradora de vários temas que pode ser trabalhados em sala de aula, do mais simples ao mais sofisticado, atendendo as diversas disciplinas do contexto escolar.

Mas é preciso que o professor entenda da linguagem dos quadrinhos, para poder fazer uso do mesmo em sala de aula. A pesquisadora Lopes (2012) durante sua pesquisa para dissertação de mestrado em Comunicação, fez várias oficinas em Histórias em quadrinho e mídiaeducativa. Nas entrevistas, um dos professores relatou a seguinte dificuldade em utilizar a HQ (LOPES, 2012, p. 187):

Ainda que exista o interesse em trabalhar os quadrinhos não apenas como recurso didático, mas também agrupando a educação sobre e através desta linguagem midiática, uma das professoras da turma afirmou que a falta de conhecimento sobre o universo das narrativas quadrinizadas impede um trabalho mais sistematizado junto aos alunos.

Por isso, o letramento em HQ é tão importante, o aluno responde bem e aprender com este recurso, mas o professor precisar estar preparado para poder utilizá-lo corretamente. Vergueiro ressalta (2012, p. 29):

Por fim, na utilização de 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 de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis. Ao dominar adequadamente todos esses elementos, qualquer professor estará apto a incorporar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático, dinamizando suas aulas, ampliando a motivação de seus alunos e conseguindo melhores resultados de ensino e aprendizagem.

Segundo Vergueiro (2012, p. 29), no campo dos HQs as possibilidades de ensino são infinitas. Uma destas possibilidades foi a adotada para a intervenção que agora será relatada.

5 A PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

O presente trabalho foi alicerçado na pesquisa qualitativa e intervencionismo para evidenciar a importância do trabalho com o gênero Histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental. A prática da leitura e produção de histórias em quadrinhos na sala de aula permite ao aluno o contato com esse gênero textual. Como dita os PCN (1997, p. 33):

[...] é necessário que a escola garanta um conjunto de práticas planejadas com o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira crítica e construtiva.

A presente intervenção tem como intuito apresentar as características composicionais deste gênero discursivo sendo que os mesmos serão destacados e discutidos no processo de intervenção para levar os aprendizes a desenvolver leitura e escrita na linguagem dos HQs de forma dinâmica e lúdica.

A escola que serviu para a coleta de dados é pertencente à rede de escolas do estado do Rio Grande do Norte. A classe onde ocorreu a intervenção foi uma turma do 9º ano do turno vespertino. Este relato diz respeito à nossa atuação junto à citada turma do ensino fundamental para desenvolver um letramento em História em Quadrinhos. A intervenção ocorreu em 12 (doze) aulas de 50 (cinquenta) minutos cada.

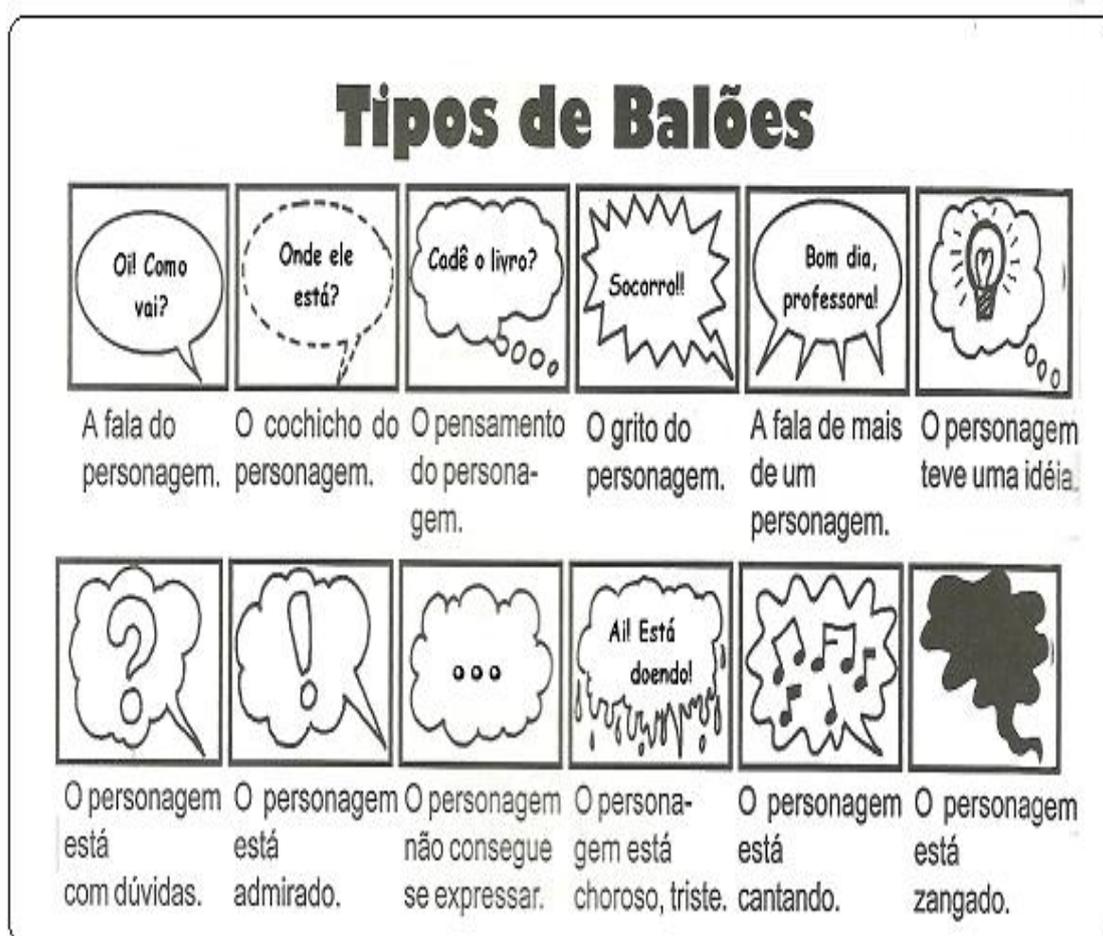
5.1 DESCRIÇÃO DO PROJETO DE INTERVENÇÃO: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para que o aluno pudesse ter contato com o gênero história em quadrinho em suas mais diversas formas de atuação, houve uma aula inicial só para leitura dos mais diversos formatos das histórias em quadrinhos, que sejam: revistas (gibis), tirinhas, charges, cartuns, entre outras. O material foi disponibilizado pelo professor de língua portuguesa, o docente em questão tem uma vasta biblioteca do gênero. A leitura foi feita em sala, logo após foram esclarecidas as diferentes formas de apresentação das histórias em quadrinhos destacando seus suportes. No final desta aula, foi orientado ao aluno que selecionasse e levasse para casa uma das leituras à disposição. Este momento durou um bloco de aula (duas aulas).

No segundo encontro, foi destinado ao relato das histórias lidas. Momento prazeroso onde os discentes relataram o que tinha lido com empolgação e energia. Após todos terem falado sobre suas leituras, foi indagado à turma se sentiram prazer ao ler as HQ. Todos responderam prontamente que “Sim!”. Esse segundo encontro durou uma aula de 50 (cinquenta) minutos.

As características composicionais do gênero histórias em quadrinhos foram apresentadas paulatinamente nas aulas seguintes. Começando pelas várias formas de balões utilizados na apresentação das falas e pensamentos das personagens:

Figura 31-Tipos de balões



Disponível em: < <http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com.br/2014/08/historias-em-quadrinhos-e-tirinhas.html> > Acesso em 27/02/2016

Para melhor compreensão, alguns slides com as tirinhas “Balões” foram mostrados:

Figura 32



Disponível em: < <http://pigarts.blogspot.com.br/2013/07/baloes-sergio-barreto.html>>Acesso em 27/02/2016

Figura 34



Disponível em: < <http://pigarts.blogspot.com.br/2013/07/baloes-sergio-barreto.html>>Acesso em 27/02/2016

Figura 35

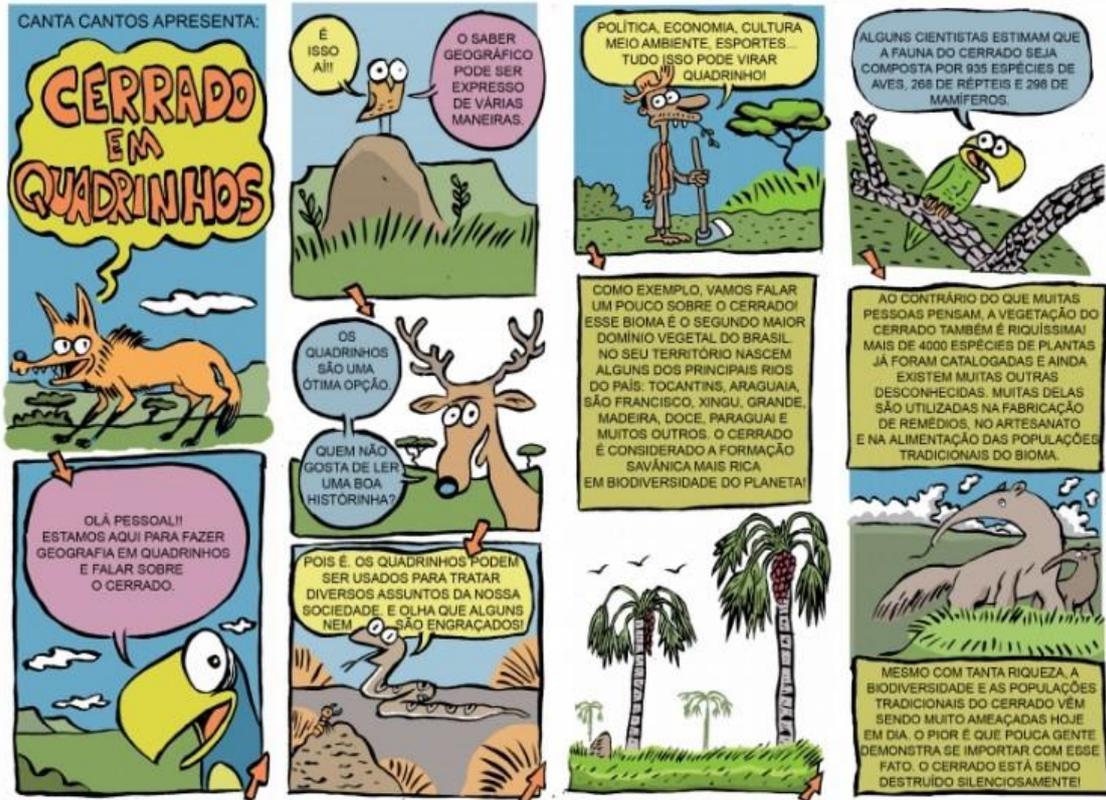


Disponível em: < <http://pigarts.blogspot.com.br/2013/07/baloes-sergio-barreto.html>>Acesso em 27/02/2016

As legendas foram apresentadas e explicadas nesta aula, através dos seguintes slides:

→As legendas que delimitam a voz do narrador:

Fig 36- O cerrado em quadrinhos



Disponível em:< <http://www.cantacantos.com.br/blog/wp-content/uploads/2009/10/geografia-em-quadrinhos-1-750x527.jpg>

Acesso em 27/02/2016

→As legendas que contêm os pensamentos do personagem:

Fig. 36- Tirinha



Disponível em:<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/livrariadafolha/814399-orlandeli-mudou-jeito-de-contar-historias-das-tiras-brasileiras-leia-entrevista.shtml>>Acesso em 27/02/2016

→as recordatórias:

Figura 37-Legenda recordatória



Fonte: Sadman- Acervo pessoal

Um bloco de aula foi o tempo utilizado para a apresentação dos balões e legendas.

A sexta e sétima aula foram para a apresentação e discussão dos mais diversos rótulos das histórias em quadrinho, suas semelhanças e diferenças.

Sendo exposta, a partir das explicações de Ramos (2014) as definições de para Charge, Cartum e As tiras cômicas e as tiras cômicas seriadas :

A charge: texto humorístico caracterizado por recriar de forma ficcional uma notícia atual e de fácil recuperação intertextual com o fato que a originou.

Figura 38-Charge



Disponível em: <<http://www.ivancabral.com/2015/06/charge-do-dia-zika-economica.html>> Acesso em 27/02/2016

Cartum: parecido com a charge, se distingue dessa por não apresentar vinculação com uma notícia ou fato real. Porém, o formato e o humor são parecidos.

Figura 39-Cartum



Disponível em: < <http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/salmonelas/author/admin/> page/16/> Acesso em 27/02/2016

Sobre os cartuns também foi esclarecido que neles há situações corriqueiras do cotidiano, mas elas não precisam estar atreladas a uma notícia.

As tiras cômicas e as tiras cômicas seriadas: o formato do cartum em tiras é tão comum que o mesmo ficou denominado no Brasil como tiras. Como o suporte das tiras foi por muito tempo só os jornais, ela ficou conhecida como tiras de classificados, mas atualmente a vinculação deste gênero está difundida nas mais diversas mídias, como:

→Tiras cômicas em jornais:

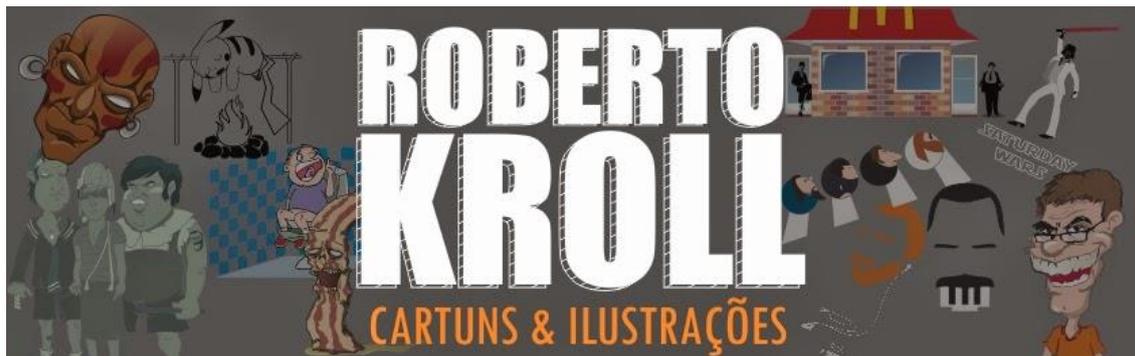
Figura 40- Tirinha Turma da Mônica



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos/>. Acesso: 27/02/2016

→Tiras cômicas em blogs e páginas da web:

Figura 41-Blog de Roberto Kroll



Disponível em:< <http://www.robertokroll.com.br/> > Acesso em 27/02/2016

No facebook :

Figura 42- Quadrinhos nas mídias digitais



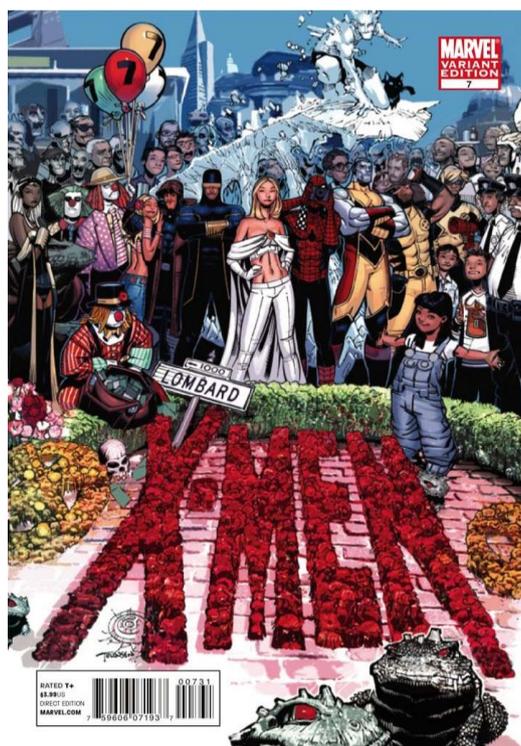
Disponível em : https://www.facebook.com/suricateboso/?hc_ref=NEWSFEED&fref=nf. Acesso em 27/02/2016

Quando estas tiras são publicadas em “histórias mais longas” e em suportes que permitam uma narrativa maior, recebem outra denominação. É o caso das revistas em quadrinhos, dos álbuns e almanaques, nesse caso a nomenclatura do gênero depende da intenção do autor, o nome como é comumente conhecido pelo público e a forma como a editora rotula a história em quadrinhos.

Figura 43- Capa de Heróis da TV.



Figura 44- capa de X-men



Disponível em: <<http://essb-nero.blogspot.com.br/2011/01/x-men-hq-tem-capas-especiais-e-mega.html>> Acesso em 27/02/2016

O esclarecimento sobre os rótulos dos HQ duraram duas aulas de 50 minutos cada.

A aula posterior foi destinada a definição do que são onomatopeias e sua utilização nas histórias em quadrinhos.

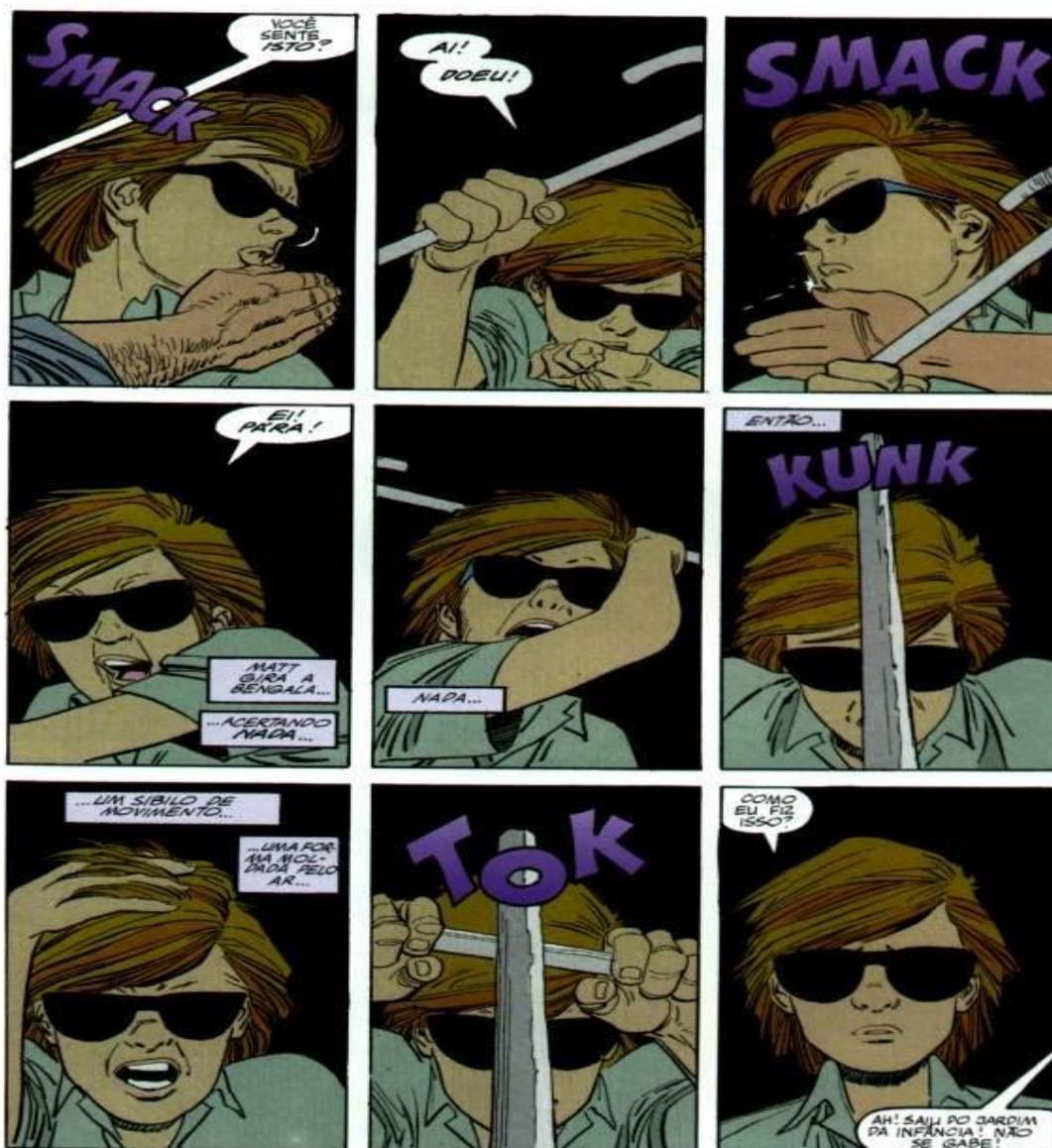
Figura 45- Tipos de onomatopeias



Foi explicado aos alunos o que são onomatopeias e as diversas formas que elas podem aparecer nas histórias em quadrinhos.

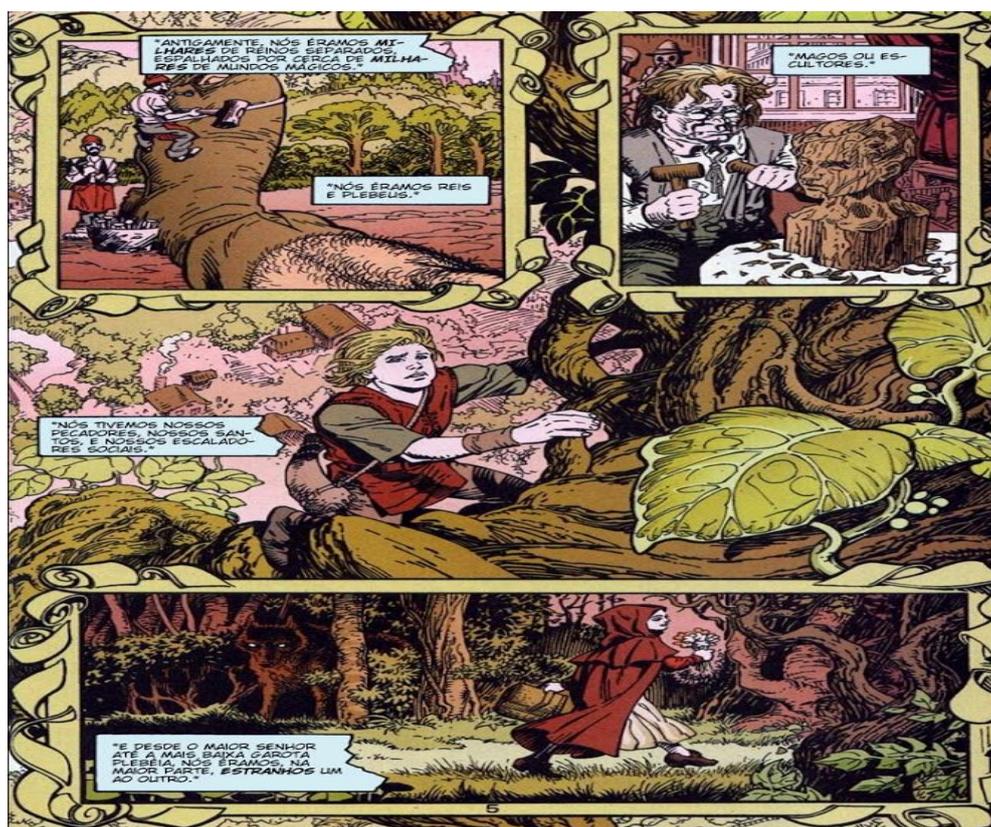
Também foi feita a exposição das formas de apresentação dos “quadrinhos”, os retângulos que formam o foco narrativo nas cenas dos quadrinhos, também denominado de vinhetas. Dependendo do estilo do autor e da função do quadro podem assumir os mais diversos formatos. Do tradicional quadro a quadro com os contornos bem definidos:

Figura 46- Vinheta quadro a quadro.



Vinhetas em formatos especiais:

Figura 47- Quadrinhos em formato especial.



Disponível em: <http://filifelix.com.br/2012/10/review-fabulas-vol-1-lendas-no-exilio.html> Acesso em: 27/02/2016.

Há formatos que usam um único quadrinho:

Figura 44-único quadro por página.



Disponível em: <http://www.fanpop.com/clubs/spawn-comic/images/31409360/title/spawn-photo>. Acesso: 27/02/2016.

Há total falta de quadros e contornos que delimitem a narrativa:

Figura 45- Monstro do Pântano



Disponível em:< <http://www.planocritico.com/critica-a-saga-do-monstro-do-pantano-livro-2-monstro-do-pantano-28-a-34-anual-2/>> Acesso em 27/02/2016.

A nona aula começou com a leitura da história “Chico Bento-Distraído demais” (Anexo 1), antes da leitura explanamos quem era o personagem Chico Bento, criado pelo desenhista Maurício de Sousa e tem a peculiaridade de ser a representação de um menino da zona rural, com o falar regional das áreas rurais do estado de São Paulo. Enfatizamos que a história retrata um dia de aula e o cotidiano de um estudante que não consegue terminar as atividades escolares por não conseguir se concentrar nelas. Os elementos composicionais do gênero foram elencados no texto que estava sendo lido. Os discentes prontamente respondiam quando lhes era indagado sobre os balões, legendas, onomatopeias e vinhetas que estavam na história. Após a explanação e leitura, ao fim da aula, foi dado a cada aluno duas folhas de papel ofício (Apêndice 01), uma com cinco quadros delimitados, sendo o primeiro quadrado maior tanto em largura quanto altura e a segunda folha com oito quadros delimitados (sendo que o aluno poderia pedir mais folhas se precisa-se), para que o discente faça uma história em quadrinho de tema livre.

Também foi pedido aos alunos que trouxessem na próxima aula histórias em quadrinhos (gibis, tirinhas, charges, cartum, etc.), sendo esclarecido que as mesmas podem ser adquiridas pela *internet*, jornais ou revistas.

O próximo encontro foi realizado em uma aula em bloco (duas aulas), totalizando assim 11 (onze) aulas e nela recolhemos os textos dos alunos e conversamos sobre os HQ que eles trouxeram para a sala de aula. Fizemos uma comparação entre as estrutura dos HQ que os alunos trouxeram, com as produções dos mesmos.

Os alunos observaram que elementos da linguagem dos HQ (legenda, balões, vinheta e onomatopeias) que apareciam nas produções deles, também estavam presentes nos HQ que eles trouxeram.

Após esta primeira análise, foi observado que algumas produções continham palavras com erro de ortografia, sendo então proposto para turma fazer a reescrita das produções, todos aceitaram a proposta.

O professor condutor da aula entregou de volta as histórias em quadrinhos com os apontamentos de onde poderiam melhorar o texto.

A décima segunda aula da intervenção foi marcada pela exposição das histórias em quadrinhos que eles produziram e os empréstimos das produções na sala de aula.

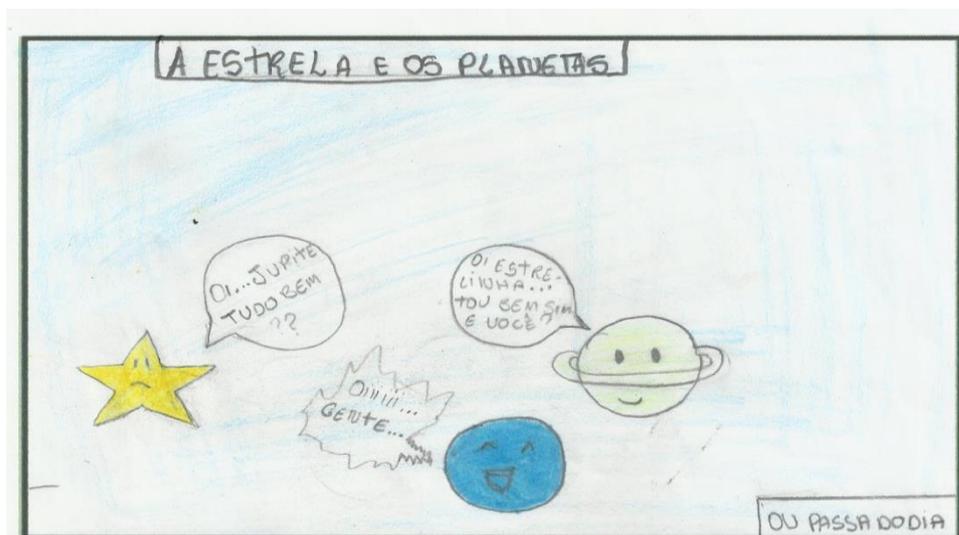
Ficou decidido que os melhores textos farão parte de uma coletânea que será apresentada na Mostra cultural que ocorre anualmente na escola.

5.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A análise e discussão dos resultados acontecem em duas etapas. Na primeira observamos todas as produções e delas ressaltados os aspectos composicionais do gênero HQ que foram utilizados pelos alunos.

Na segunda etapa, foram selecionados 6 produções (Anexo 2), para fazermos uma coletânea de quadrinhos que será confeccionada em formato de revista, junto com algumas produções de autores de renome local e apresentada ao corpo discente da escola na Mostra cultural anual.

Observando os quadrinhos, foi fácil ver que os alunos souberam fazer a distinção do título da história para os demais trechos verbais da mesma. Como é nítido nos quadros abaixo:



Fonte: Produção discente.



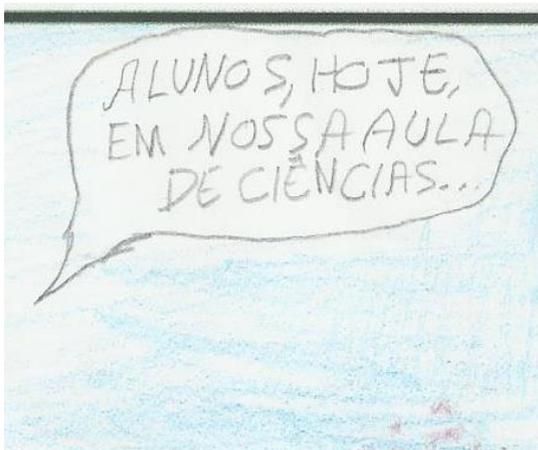
Fonte: Produção discente

É louvável a criatividade de alguns, como a do quadro abaixo, onde o aluno usa a lousa para escrever o título da história:



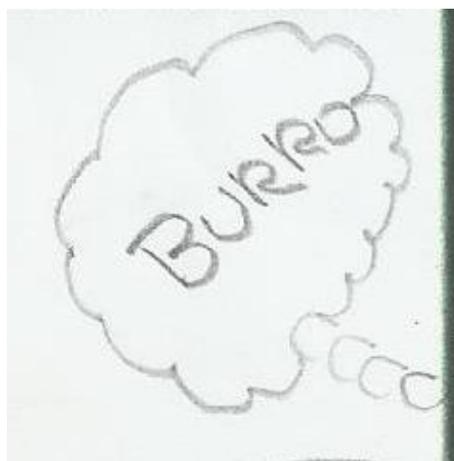
Fonte: Produção discente

Balões e legendas dos mais diversos tipos foram utilizados nas produções. Desde o simples balão de fala, ao balão de pensamento, cochicho, grito, balão com desenho indicando ideia e de fala conjunta de mais de um personagem (uníssonos).



Balão de fala

Fonte: Produção discente



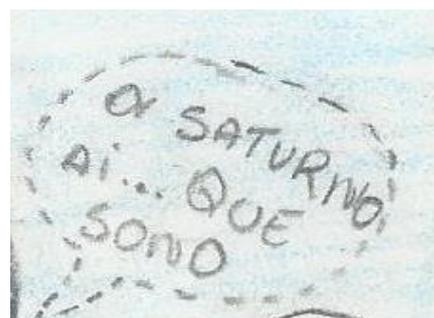
Balão de pensamento

Fonte: Produção discente



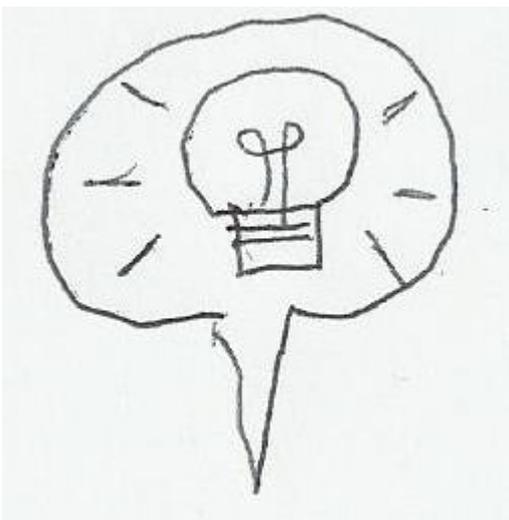
Balão de fala de mais de um personagem

Fonte: Produção discente

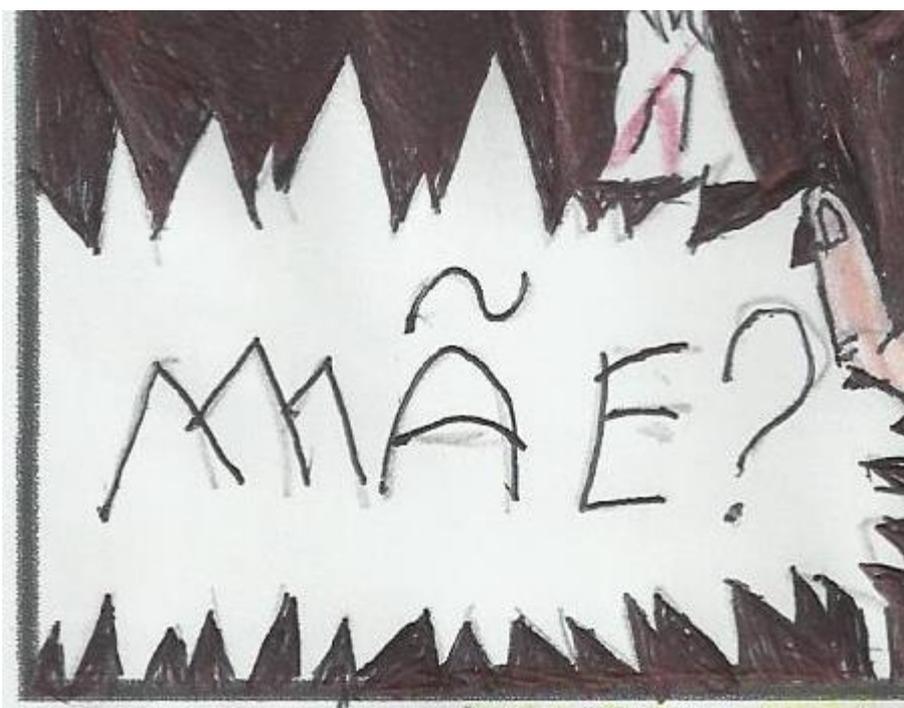


Balão de cochicho ou fala baixa

Fonte: Produção discente



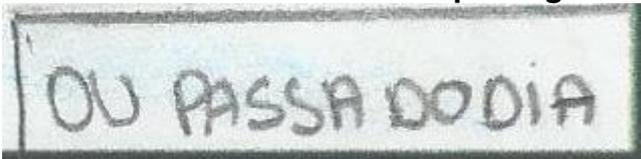
Balão com desenho indicando ideia
 Fonte: Produção discente

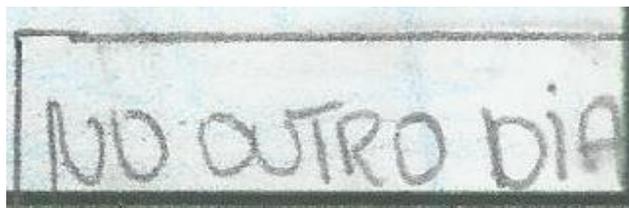


Balão de grito
 Fonte: Produção discente

As legendas foram amplamente utilizadas pelos alunos nas mais diversas situações possíveis.

Para o narrador determinar a passagem do tempo (recordatórias):

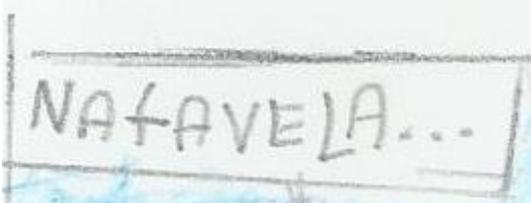




NO OUTRO DIA

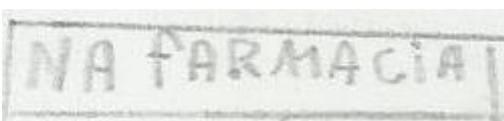
Fonte: Produção discente

Ou o local de acontecimentos da história:



NA FAVELA...

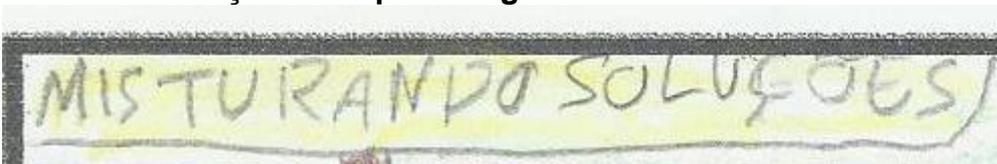
Fonte: Produção discente



NA FARMACIA

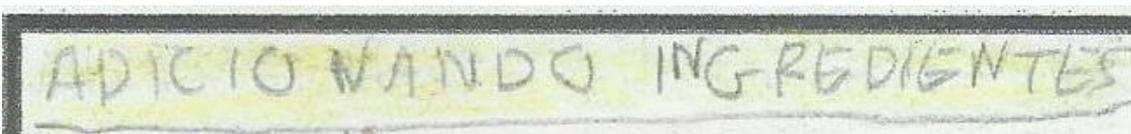
Fonte: Produção discente

Indicando as ações dos personagens:



MISTURANDO SOLUÇÕES

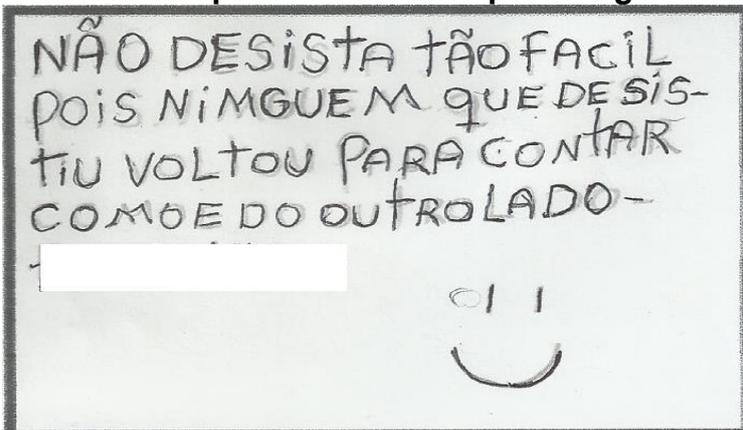
Fonte: Produção discente



ADICIONANDO INGREDIENTES

Fonte: Produção discente

Até mesmo para o narrador-personagem falar diretamente com o leitor:



NÃO DESISTA TÃO FACIL
POIS NINGUEM QUE DESIS-
TIU VOLTOU PARA CONTAR
COMO E DO OUTRO LADO-
☺

Fonte: Produção discente.

Foi comprovado que os alunos aprenderam a utilizar as onomatopeias em suas produções. Em quase todos os textos há o uso deste recurso do gênero.



Fonte: Produção discente.



Fonte: Produção discente.



Fonte: Produção discente.



Fonte: Produção discente.

É bom suscitar que, mesmo sendo de tema livre, a atividade de fazer quadrinhos teve como o principal tema escolhido pelos alunos o âmbito escolar, principalmente a sala de aula. Nos quadrinhos produzidos, comprova-se a apropriação da linguagem das histórias em quadrinhos, Elementos como a legenda, as onomatopeias e os balões foram devidamente utilizados pelos alunos. O objetivo de ensinar aos aprendizes a linguagem “quadrinhística” foi alcançada, ou seja, os alunos que fizeram parte do processo de intervenção entendem, satisfatoriamente, os elementos que compõem as HQ.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações alcançadas ao fim da pesquisa apontam para a constatação de se ter obtido sucesso e formado leitores e produtores criativos de Histórias em quadrinho.

O presente trabalho traçou um meio de como compreender as histórias em quadrinhos e como as mesmas podem auxiliar no desenvolvimento escolar. A caracterização deste gênero foi uma das principais metas. E, observados os textos produzidos pelos discentes, reconhecemos êxito no empreendimento e sua benesse para o ensino.

A leitura e comparação dos pesquisadores do gênero em questão nortearam e forneceram base para a construção da pesquisa, além de indicar que o texto em questão está em sintonia com os ditames da educação atual. A HQ é um gênero muito utilizado nos meios midiáticos correntes e sua leitura de forma correta é imprescindível para o aluno. Sendo, portanto, necessário que ele saiba os elementos que compõem este gênero.

Além do mais, o trabalho com o gênero HQ é prazeroso, sua leitura e utilização é algo lúdico e agradável, tanto para o discente como para o docente. Ler Histórias em quadrinhos é realmente um prazer.

Os professores devem perceber nas histórias em quadrinhos grandes possibilidades de conquistarem os seus alunos e despertarem neles o desejo e a motivação pelo aprendizado. Insistimos no cuidado ao ignorar a realidade dos alunos, a realidade discursiva, a existência de certos gêneros como formas estabilizadas de práticas concretas, ativas na construção de sentidos e experiências dos indivíduos que compõem a sociedade e, portanto, a própria realidade.

Convém ressaltar, que o objetivo de transmitir como se compõem uma história em quadrinhos, seus elementos, estilos e linguagem foram alcançados, os alunos foram, satisfatoriamente, inseridos neste gênero. Porém, o trabalho com HQ não termina ao fim deste trabalho. Muitas outras formas de explorar a HQ podem ser feitas durante o decorrer das aulas, como foi constatado na pesquisa, outras disciplinas podem utilizar as HQ em suas aulas. Como foi dito por Vergueiro (2012, p. 29), no campo dos HQs as possibilidades de ensino são infinitas.

As produções dos alunos serão expostas em conjunto com produções de artistas de renome na cidade. Isso será feito para demonstrar que no universo das HQs, a liberdade e espaço para todos que tenham uma boa ideia e façam um HQ criativo.

Por fim, o trabalho com HQ em sala de aula foi prazeroso tanto para aluno como para o professor que o desenvolveu.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**; introdução e tradução do russo Paulo Bezerra; 4. ed. São Paulo: Martins Fontes. 2003 (Biblioteca Universal).

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. São Paulo: 11. ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

BARBOSA, Alexandre et al. In RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2012.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRAIT, Beth e MELO, Rosineide de. **Enunciado/ Enunciado Concreto/ Enunciação**. In: **BRAIT, Beth (org.) Bakhtin: Conceitos Chaves**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

CARDOSO, Maria Angélica. **Letramento e gêneros textuais: estudo das embalagens de lanches como suporte de textos não-escolares na atividade pedagógica**. Tubarão: UNISUL, 2005.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Trad. Leandro Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário eletrônico Aurélio versão 5.0**. Curitiba: Positivo, 2004.

FERREIRA, Mariana. **Histórias em quadrinhos e mídiaeducação: a experiência de oficinas midiáticas sobre HQ com alunos da 4ª série de uma escola de Cambé-PR**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina-PR, 2012.

OLIVEIRA, Maria do Socorro, TINOCO, Glícia Azevedo SANTOS, Ivoneide Bezerra de Araújo. **Projetos de letramento e formação de professores de língua materna**. Natal: EDUFRRN, 2014.

KLEIMAN, Angela B. **O conceito de letramento e suas implicações para a alfabetização**. In: Projeto Temático Letramento do Professor. Campinas, 2007. Disponível em: http://www.letramento.iel.unicamp.br/publicacoes/artigos/Letramento_AngelaKleiman.pdf> Acesso em: 14/06/2015.

MAGDA, Soares. **Letramento: Um tema em três gêneros**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

MACHADO, Irene. **Gêneros Discursivos**. In: BRAIT, Beth (org.) **Bakhtin: Conceitos Chaves**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

MATEUS, Anabela. **As Pulp Magazines**. Babilônia, número 5, p. 57-65, 2007. Disponível em: <revistas.ulusofona.pt/index.php/babilonia/article/download/876/710>. Acesso em 28 de fevereiro de 2015.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Um Gênero Quadro a Quadro: A História em Quadrinhos**. In: PAIVA, Ângela. **Gêneros Textuais e Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MOYA, Álvaro. **História da História em Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica**. (2006): 183-f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Artes Visuais) - Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, 2006.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2014.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial.2009.

SANTOS, Roberto; ROSSETTI, Regina (Org.). **Humor e riso na cultura midiática**. São Paulo: Paulinas, 2012.

TAVARES, Mayara Barbosa. **O uso das histórias em quadrinhos no contexto escolar: contribuições para o ensino/aprendizado crítico-reflexivo**. IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino. 2011. Disponível em: www.lettras.ufscar.br/linguasagem/edicao16/ic_003.pdf. Acesso em: 11/10/2016.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Editora Contexto, 2012.

VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na internet; abordagens e perspectivas**. 2. ed. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2010.

ANEXOS.

1- Chico Bento-Distraído demais.

CHICO BENTO em DISTRÁIDO DEMAIS

MAURICIO





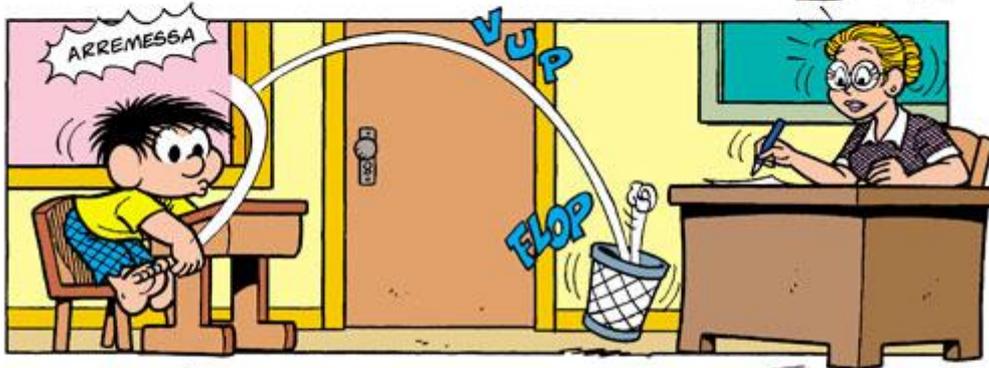


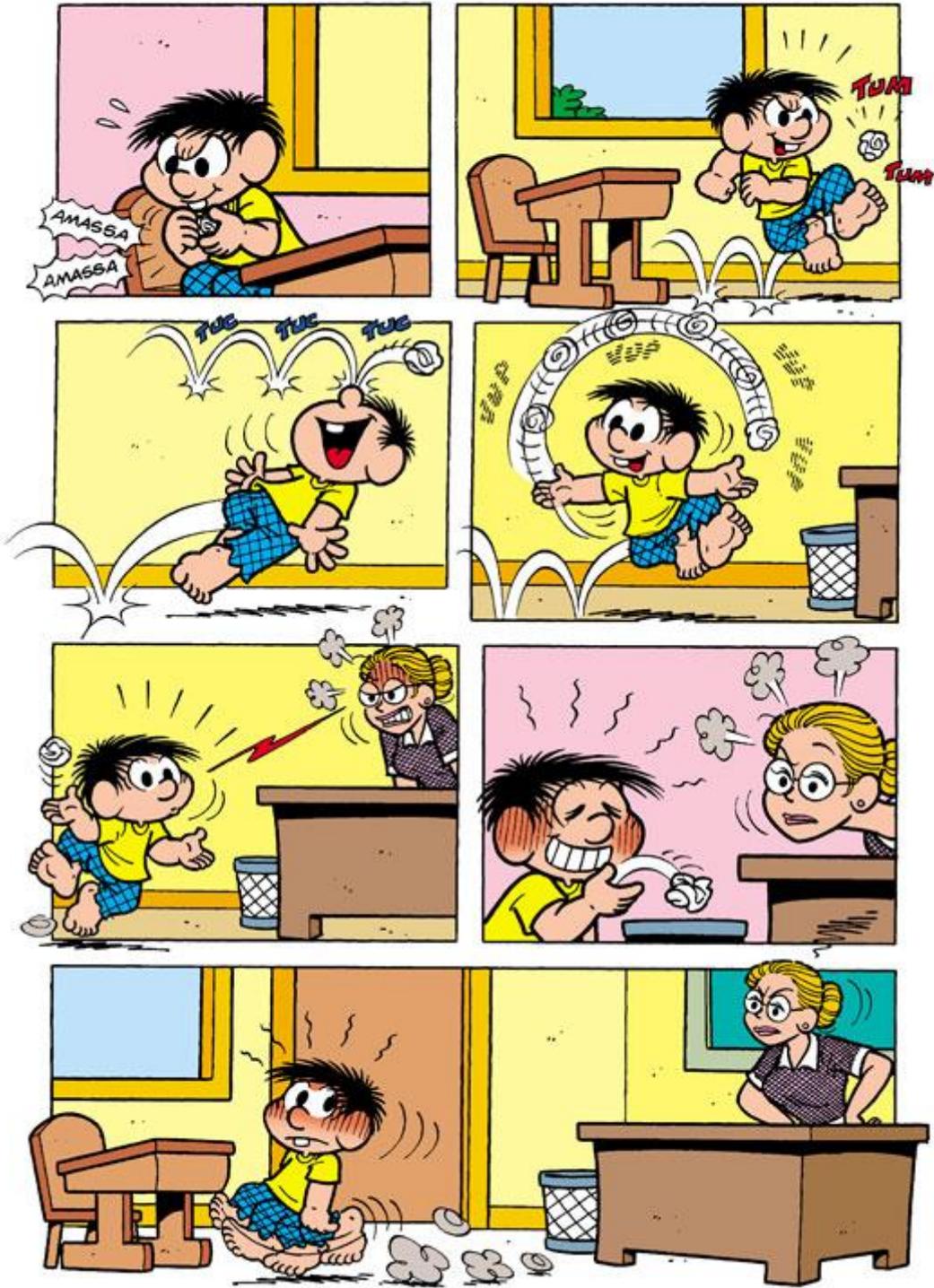










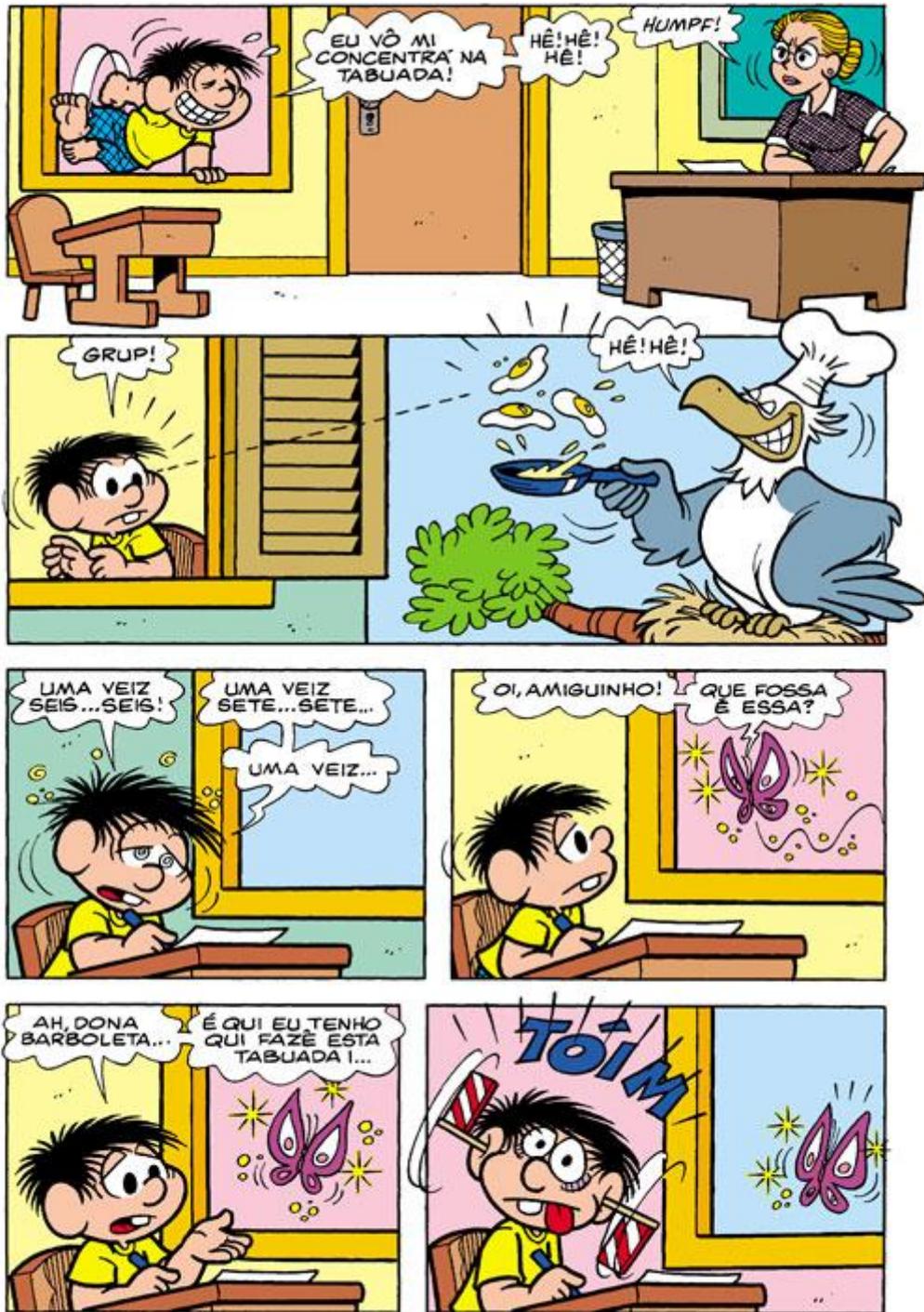
















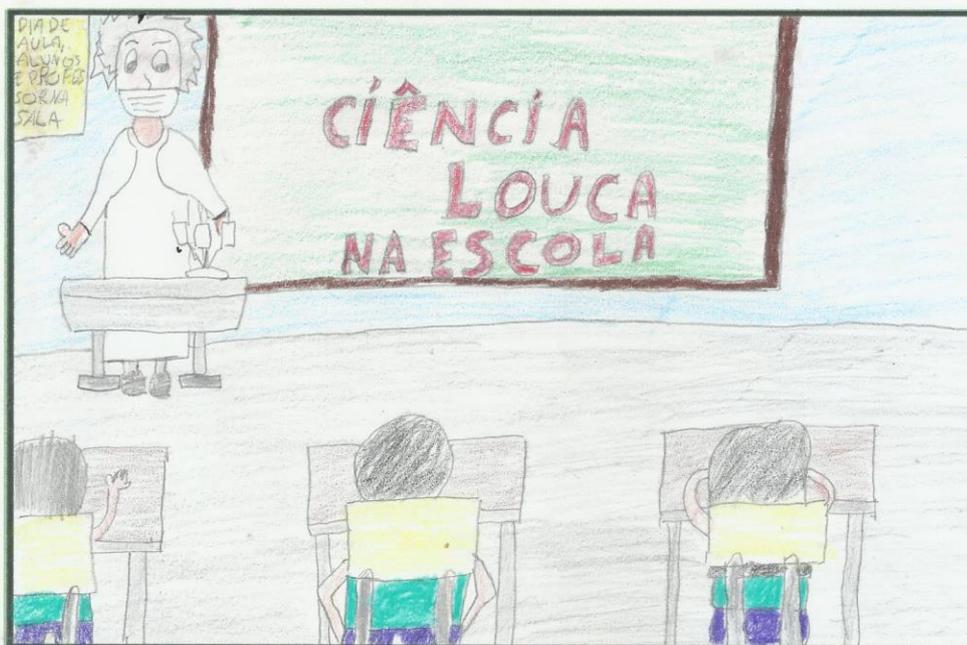


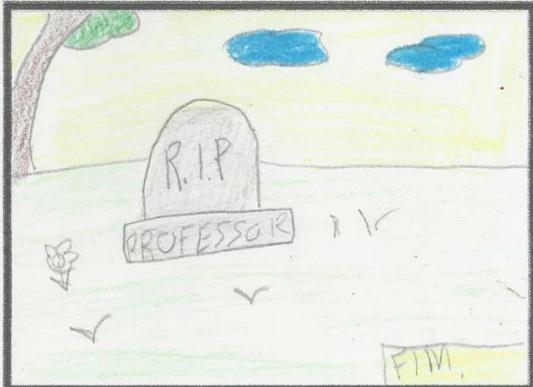
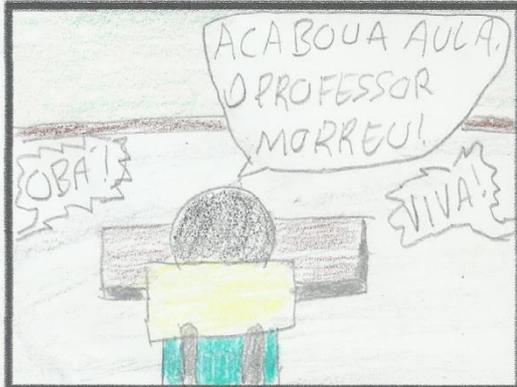
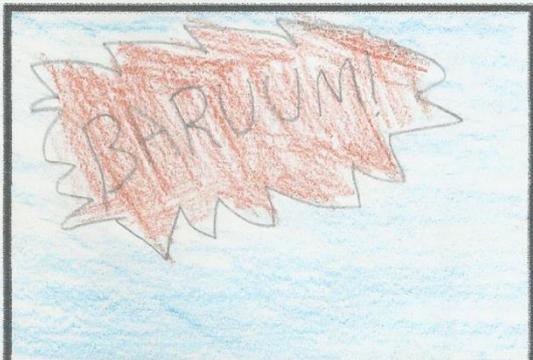












Autores:



Autores:



Autores

SE VOCÊS CONTINUAREM COM ESTE BARULHU, EU VOU EM AÇÓIA E TIRO PONTO DE TODOS VOCÊS!

PROFESSOR VA. PASSAR ATIVIDADE?

AFFI!

ESCREVAM!

ATIVIDADE

1- FAÇA UMA REDAÇÃO FAIANDO SOBRE PESSOAS BOAS E RUINS, E DEPOIS ESCREVA UMA REDAÇÃO FAIANDO SOBRE SUA VIDA.

2- VOCÊ GOSTA DO BEM OU DO MAL?!

NAM, NAM, NAM!

FACAM CALADES!

TERMINEI O MEU!

JÁ, SERIO?

TRAGA!

TO TERMINANDO JÁ!

FAITAM 3 MINUTOS

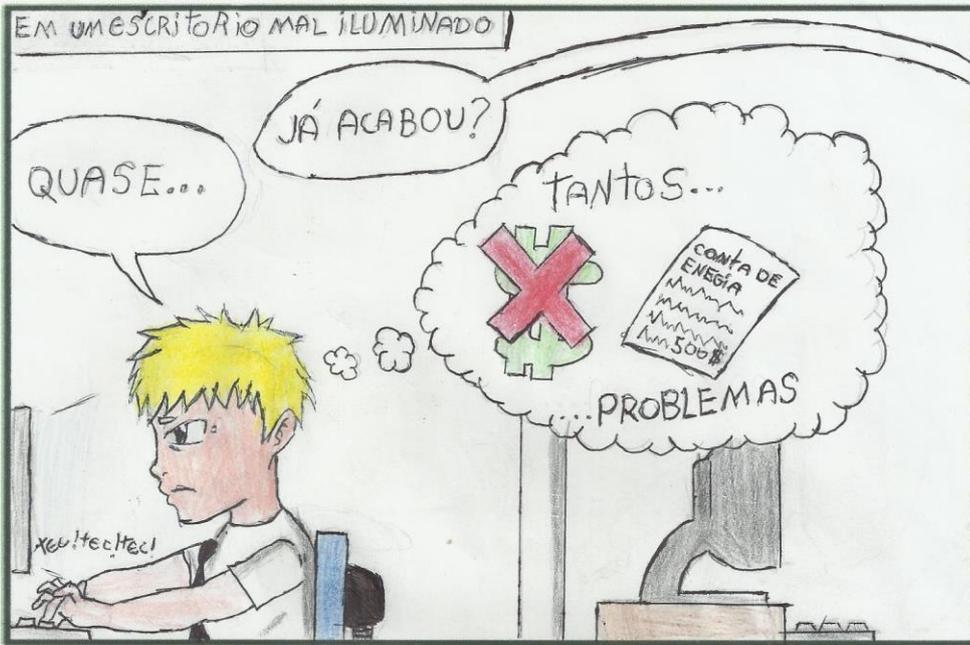
PODEM SAIR AGORA.

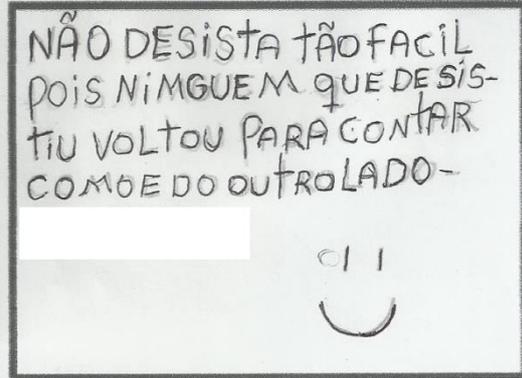
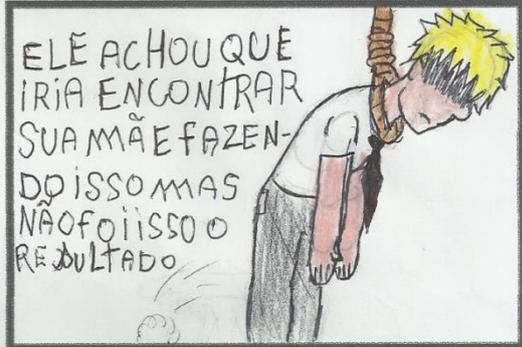
TE HAU.

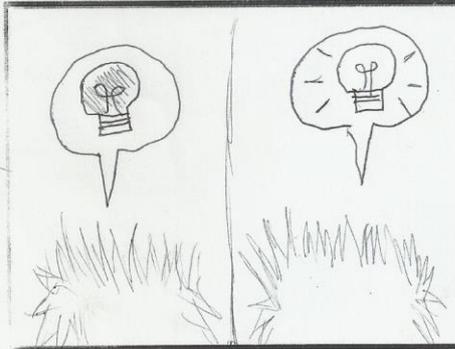


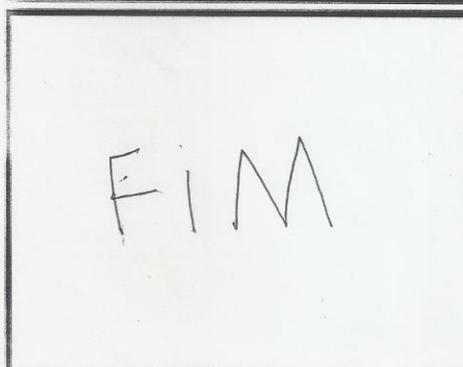
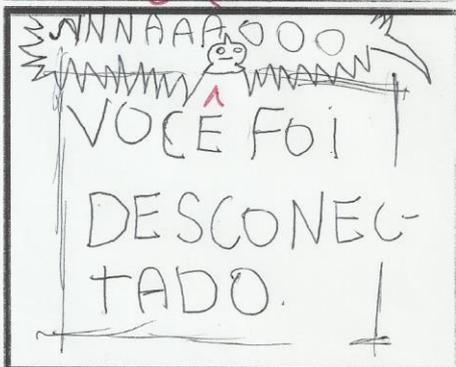
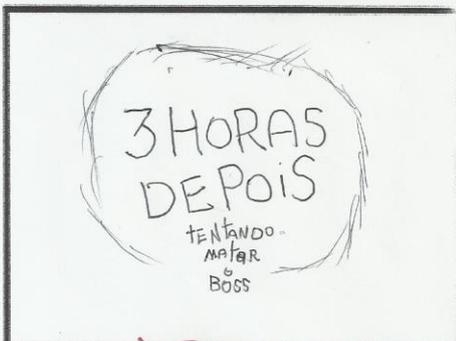
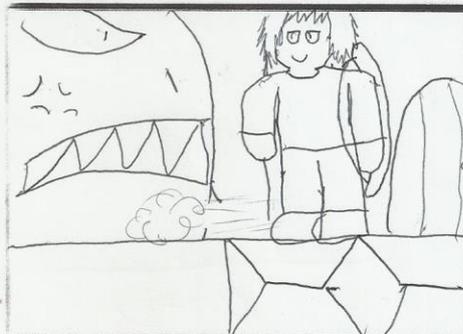
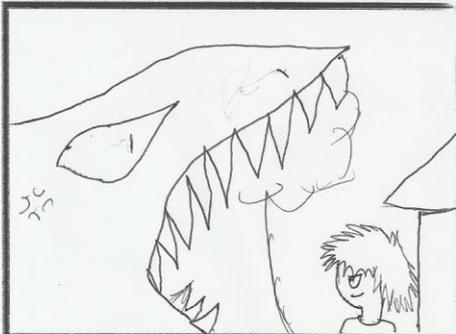
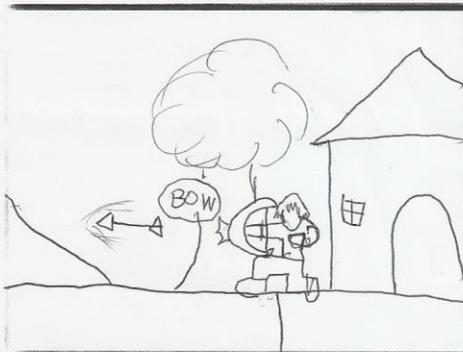
Autares:

m









APÊNDICE

1-Faça uma história em Quadrinhos.

The image shows a comic strip template. It consists of five panels arranged in three rows. The top row has one large rectangular panel. The second row has two smaller rectangular panels side-by-side. The third row also has two smaller rectangular panels side-by-side. All panels are empty, intended for drawing a story.
