

SALTO PARA O
FUTURO

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM RECURSO DE APRENDIZAGEM

Ano XXI Boletim 01 - Abril 2011

SUMÁRIO

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM RECURSO DE APRENDIZAGEM

Apresentação da série	3
<i>Rosa Helena Mendonça</i>	
Introdução	5
<i>Sonia M. Bibe Luyten</i>	
Texto 1: Origens das histórias em quadrinhos	10
<i>José Alberto Lovetro (JAL)</i>	
Texto 2: Quadrinhos além dos gibis	15
<i>José Alberto Lovetro (JAL)</i>	
Texto 3: Quadrinhos na sala de aula	21
<i>Sonia M. Bibe Luyten</i>	

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM RECURSO DE APRENDIZAGEM

APRESENTAÇÃO DA SÉRIE

Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas.

Nestor Canclini¹

Faz tempo que os quadrinhos estão presentes nas escolas. Houve uma época em que circulavam, sorrateiramente, por baixo das carteiras ou eram camuflados entre as páginas do livro de estudos. E se fossem descobertos, era confusão na certa: confisco, castigo, bilhete para casa e até ameaça de ser mandado para a tão temida Secretaria!

Mas os tempos mudaram, as escolas se transformaram. Ainda que não com a rapidez de muitas transformações sociais e tecnológicas, as novidades da chamada indústria cultural vão aos poucos entrando no ambiente escolar. Os próprios alunos, alguns professores, determinados projetos, enfim, são variados os portadores das mudanças. Como uma fileira de pequenas formigas diligentes e carregadeiras, crianças, jovens e adultos, todos, vão levando nas pastas, mo-

chilas, bolsas e, sobretudo nas conversas e na imaginação, as experiências vividas além dos muros das escolas.

São redes que se tecem a partir das conversas e das trocas que acontecem cotidianamente, nos pátios, nos refeitórios, nas bibliotecas escolares, nas salas de aula.

Hoje as histórias em quadrinhos são valorizadas como gênero literário que conjuga imagem e palavra, símbolos e signos. Sua linguagem se insere nos campos da cultura e da arte. Autores como Humberto Eco e Nestor Canclini, citado em epígrafe, entre outros, estudiosos da chamada cultura de massa valorizam o potencial das HQ.

Nas escolas, os quadrinhos integram os livros didáticos e fazem parte do acervo das

1 CANCLINI, Nestor García. *Culturas híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora da USP, 2000 (p.339).

salas de leitura. Projetos pedagógicos elegem os quadrinhos como gênero textual a ser desenvolvido nas classes.

Muitos professores e professoras buscam formação para melhor trabalhar com as revistas e também com as tiras que “frequentam” os cadernos culturais dos jornais.

É para atender a essa demanda que a TV Escola, por meio do programa Salto para o Futuro, apresenta a série *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem*, com a consultoria de Sonia M. Bibe Luyten (Pesquisadora de Histórias em Quadrinhos, que em 1972 iniciou o primeiro curso regular de HQ na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e presidente do Troféu HQMIX).

Nos textos que compõem essa publicação, professores e professoras encontrarão informações e sugestões de atividades. Nos programas televisivos poderão conhecer pesquisadores e alguns dos principais quadrinistas brasileiros, além de espaços destinados à arte dos quadrinhos.

Esperamos, assim, contribuir para as infinitas aprendizagens possibilitadas pelo trabalho com os quadrinhos nas escolas!

Rosa Helena Mendonça² 4

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM RECURSO DE APRENDIZAGEM

INTRODUÇÃO

Sonia M. Bibe Luyten¹

*“A mente que se abre a uma nova
ideia jamais volta ao seu tamanho original”
(Albert Eistein).*

A série *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem* tem como proposta discutir este gênero, tendo em vista sua ampla difusão tanto no Brasil como na maioria dos países do mundo. Esta modalidade de comunicação – considerada a “nona arte” – tem colaborado para as atividades didáticas e constitui um poderoso meio auxiliar nos diversos segmentos da comunicação de massa, que também podem ser considerados sistemas educativos.

Ao apresentar esta série, o programa Salto para o Futuro tem como objetivo auxiliar o professor de várias maneiras. Uma delas é proporcionando a oportunidade de que ele se familiarize com a linguagem desta arte, pois nem todos conhecem seu valor. Alguns

estigmas ainda prevalecem, por causa deste desconhecimento e de ideias que foram espalhadas pelo mundo a partir da década de 1950.

Gerações e gerações de crianças cresceram lendo histórias em quadrinhos furtivamente, escondidas dos pais e dos professores, que viam nesta arte um desperdício de tempo e um perigo às mentes dos jovens.

Isto foi devido ao livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente), cujo autor, o psiquiatra Fredric Wertham, não mediu esforços para acabar com a oitava arte, numa série de textos que se propunham demonstrar que os quadrinhos propiciavam a violência, além das atividades danosas em

1 Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, com tese sobre mangá, os quadrinhos japoneses em 1988. Foi professora do Departamento de Jornalismo e Comunicações da ECA/USP (1972-1984) e professora convidada de várias universidades no exterior como no Japão, Holanda e França. Autora de livros sobre este tema como: *O que é Histórias em Quadrinhos; Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica; Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses; Cultura Pop Japonesa – mangá e animê*. Atualmente é presidente do Troféu HQMIX – premiação considerada o “Oscar” das Histórias em Quadrinhos e Humor Gráfico no Brasil. Consultora da série.

toda a juventude. Logo estas ideias foram ao encontro da posição do Senado norte-americano na pessoa de Joseph McCarthy. Ele dirigiu uma cruzada censurando toda atividade que acreditava fomentar o comunismo, a violência e tudo aquilo tido como antiamericano. Todos os meios de criação e seus criadores foram submetidos à censura, ou seja, os quadrinhos não fugiram à regra das perseguições do chamado macartismo. As revistas deveriam conter um selo com os dizeres: *Aprovado pela autoridade do código dos quadrinhos*. O Brasil também teve um selo semelhante no começo dos anos 1960.

O livro deste autor só se popularizou quando foi colocado em forma de reportagens pela revista *Seleções Reader's Digest*, traduzida em dezenas de idiomas, em vários países, reforçando a ideia de que pais e professores deveriam proibir que as crianças lessem quadrinhos. Embora hoje não existam mais radicalismos como esse, o preconceito ainda se manifesta de várias formas.

O que devemos lembrar, contudo, é que, sem sombra de dúvida, as Histórias em Quadrinhos formam a linguagem do século XX e continuam sendo a deste novo milênio. Esta afirmação está baseada na complexidade da simbologia e da terminologia criadas ao longo do desenvolvimento de sua criação. É injusto, portanto, afirmar que os quadrinhos são subarte e subliteratura. Eles são um meio de expressão com um código ideo-

gráfico que não precisa de uma chave para ser interpretado. A imagem é complexa, mas pessoas inteligentes, como as crianças e os adolescentes, conseguem vislumbrar isto sem restrições.

Os quadrinhos estão ganhando também, já há algum tempo, uma respeitabilidade na escola graças a um programa cada vez mais popular e criativo, visando aos novos leitores, incentivando as crianças para criar e, em muitos casos, usando temas de suas próprias vidas.

No plano pedagógico, os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante.

As Histórias em Quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura. Elas os envolvem num formato literário que eles conhecem. E também as HQs “falam” com eles de uma forma que entendem e, melhor do que isto, se identificam. Mesmo para os alunos que

já estão com o hábito de leitura formado, os quadrinhos dão a oportunidade de ler um material que combina a imagem com texto para expressar simbolismos, pontos de vista, drama, humor, sátira, tudo isto num só texto.

Muitos alunos leem fluentemente, mas têm dificuldades para escrever. Eles têm muitas ideias, mas lhes falta habilidade para criar um começo, seguir uma sequência e, depois, terminar com uma conclusão lógica. É exatamente esta aparência lúdica das Histórias em Quadrinhos que as torna um veículo de comunicação poderoso, bem aceito por estudantes, que se sentem estimulados a refletir e a se expressar por meio delas.

Este é o outro objetivo deste programa: fazer o professor ver mais um benefício dos quadrinhos que é o de escrever, pesquisar e criar em qualquer área de conhecimento. Muitos alunos, frequentemente, perguntam se podem desenhar enquanto estão escrevendo. Eles buscam por imagens para dar apoio à sua escrita. Portanto, neste outro passo, a permissão de usar imagens e palavras vai resolver problemas relacionados à narrativa de uma ideia. Para colocar o texto num balão, é preciso habilidade de síntese e domínio completo da língua. O erro não será permitido, uma vez que o texto será lido por mais pessoas e não só o professor.

Além disso, os quadrinhos contêm uma riqueza tanto no conteúdo das histórias como

no desenvolvimento dos personagens. São extensamente lidos em todo o mundo, especialmente no Japão, onde os mangás (quadrinhos japoneses) perfazem 25% das publicações do mercado editorial.

Minha experiência profissional com quadrinhos já atinge quatro décadas. Comecei como leitora e meu pai me dava livros e quadrinhos para ler. Não deixei nem os livros, nem os quadrinhos, ao longo de minha vida. Ambos completaram minha formação.

Iniciei o primeiro curso universitário sobre Histórias em Quadrinhos na Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo em 1972 e, como pesquisadora, em todos estes anos, procurei mostrar aos alunos o potencial das Histórias em Quadrinhos em todos os seus segmentos.

Em 1983 lancei o livro *Histórias em quadrinhos e leitura crítica*, em que já abordava, num dos capítulos, o uso de HQ como prática pedagógica. Serve de roteiro para os professores explorarem ao máximo em suas disciplinas itens como: uso dos quadrinhos como tema de discussões, na linguagem escrita e oral, identificação projetiva da personalidade do aluno e dicas para avaliar se alguns livros didáticos empregam corretamente a sua linguagem.

Nesta série de textos para o programa Salto para o Futuro, os docentes encontrarão

novas possibilidades para motivar, ensinar e obter resultados em sala de aula. Os equívocos da década de 1950 são coisas do passado. Tanto os professores como os pais já estão prontos para uma nova geração de materiais educativos que ensinem através dos quadrinhos.

Acredito que o objetivo de todo professor é educar, mesmo se o método parecer não convencional. Consequentemente, se as Histórias em Quadrinhos melhorarem as habilidades da leitura, compreensão, imaginação, pesquisa e até disciplina em sala de aula, elas devem transformar-se numa ferramenta de trabalho para ele.

TEXTOS DA SÉRIE *HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM RECURSO DE APRENDIZAGEM*²

A série *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem* visa discutir este gênero, que constitui um poderoso meio auxiliar nos diversos segmentos da comunicação de massa e, ainda, destacar a importância de sua ampla utilização na sala de aula e em outros espaços educativos e culturais.

8

TEXTO 1: ORIGENS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No Texto 1, o autor comenta que a linguagem que hoje chamamos de quadrinhos foi criada no início de nossa civilização e, por incrível que pareça, continua sendo a linguagem do século XXI. Observa que temos exemplos de arte sequencial nos hieróglifos egípcios, nos panôs e desenhos nas igrejas da Via Sacra de Jesus, difundidos na Idade Média, e até nos túmulos de reis, onde havia sequências de sua dinastia em alto relevo. Apresenta, também, alguns autores que se destacaram na produção das histórias em quadrinhos no mundo, em especial nos EUA, e os mais conhecidos autores de histórias em quadrinhos no Brasil, como Mauricio de Sousa e Ziraldo, destacando que os personagens criados por eles se tornaram verdadeiros ícones de nossa cultura.

² Estes textos são complementares à série *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem*, com veiculação no programa Salto para o Futuro/TV Escola de 04/04/2011 a 08/04/2011.

TEXTO 2: QUADRINHOS ALÉM DOS GIBIS

No Texto 2, o autor observa que a linguagem dos quadrinhos vai muito além dos gibis. Procura demonstrar os diversos caminhos que uma HQ pode trilhar fora de sua comercialização em bancas, como por exemplo: quadrinhos de informação empresarial; quadrinhos para a área publicitária; quadrinhos paradidáticos; quadrinhos jornalísticos; quadrinhos terapêuticos; quadrinhos religiosos; quadrinhos de vanguarda; quadrinhos no design e na decoração; quadrinhos no cinema, entre outros. Destaca, ainda, que a linguagem dos quadrinhos tem em sua base a diversidade de outras artes, em especial o cinema, a literatura, o teatro, as artes plásticas.

TEXTO 3: QUADRINHOS NA SALA DE AULA

O Texto 3 tem como objetivo motivar os professores a utilizar as Histórias em Quadrinhos como uma ferramenta de trabalho na sala de aula, visando desenvolver as habilidades de leitura e de compreensão de textos e, ainda, ensinar a alfabetização visual para os pequenos e jovens leitores do século XXI. Destaca alguns elementos que entram na composição dos quadrinhos, como as onomatopeias, os balões e diversos outros recursos gráficos. A partir da análise dos elementos constitutivos deste gênero textual, são sugeridos exercícios de linguagem escrita e oral, como um incentivo para as criações literárias e artísticas dos alunos.

Os textos 1, 2 e 3 também são referenciais para as entrevistas do PGM 4: Outros olhares sobre História em quadrinhos e aprendizagem e para o PGM 5: História em quadrinhos e aprendizagem em debate.

TEXTO 1

QUADRINHOS ALÉM DOS GIBIS

José Alberto Lovetro (JAL)¹

Quem já desenhou alguma vez na vida? Essa pergunta, talvez, nem seja necessária. Mesmo que em rabiscos ou formas primárias, todos nós desenhamos em algum momento em nossas vidas. Mas rabisco não é desenho! Errado. Rabisco é instintivo e nos faz escolher cores e formas. Mesmo que ininteligíveis, estão representando algo que criamos em nossa cabeça e nossa mão, ainda não domada pela prática, esboça uma criação.

Qualquer criança rabisca algo se dermos para ela um lápis e papel. Isso não é de graça. Nos primórdios da civilização humana, algum anônimo se atreveu a rabiscar nas paredes de sua caverna. Não era uma brincadeira, mas sim uma necessidade. Naquela época, os seres humanos morriam cedo. As dificuldades de sobrevivência eram muitas e a medicina não era das mais avançadas. Quem chegasse aos 35 anos já poderia ser considerado um dos mais velhos da tribo.

O que fazer, então, para ensinar aos filhos pequenos as lições da sobrevivência em um ambiente selvagem? A solução poderia ser desenhar a sequência de uma caça ao antílope, ou como obter fogo, ou até como gerar filhos. E aquele homem das cavernas pegou uma pedra e começou a rabiscar algo nas paredes de sua moradia. Depois, utilizou tintas tiradas de plantas e assim por diante.

Antes disso, a linguagem era a do gestual ou os sons de uma língua própria que apenas era entendida pelos membros do grupo. O conhecimento, então, era transmitido de um para o outro e poderia se perder no processo dessa comunicação. E se os pais da criança morressem quando ela ainda estivesse com cinco anos de idade? Haveria alguém para adotá-la e dar continuidade aos ensinamentos? Nem sempre. Eram mais bocas para alimentar e, muitas vezes, as crianças acabavam abandonadas. Se não fosse

A linguagem dos balões dos quadrinhos é tão coloquial e econômica como a do twitter e seus 140 caracteres.

¹ Jornalista e cartunista, presidente da Associação dos Cartunistas do Brasil – ACB e fundador do Troféu HQMIX das Artes Gráficas.

esse alguém anônimo criando a linguagem sequencial, talvez não houvesse o acúmulo de informação na história da humanidade para sua evolução.

Essa linguagem criada no início de nossa civilização é hoje chamada de quadrinhos ou arte sequencial. E, por incrível que pareça, é a linguagem também do século 21. A linguagem dos balões dos quadrinhos é tão coloquial e econômica como a do twitter e seus 140 caracteres. Isso sem contar a força visual que vem, a cada ano, sendo preponderante e necessária na comunicação moderna.

Se veio dos primórdios e continua moderna até hoje, a linguagem dos quadrinhos não pode ser considerada arte menor, como há muito tempo vinha sendo taxada. Sua história nos conta o quanto ela está inserida no estímulo à leitura e ao desenvolvimento de outras linguagens que vieram depois.

Temos exemplos de arte sequencial nos hieróglifos egípcios, nos panôs e desenhos nas igrejas da Via Sacra de Jesus, difundidos na Idade Média, e até nos túmulos de reis, onde havia sequências de sua dinastia em alto relevo. A Tapeçaria de Bayeux é uma obra feita em bordado (século XII), para comemorar os eventos da batalha de Hastings (14 de Outubro de 1066) e o sucesso da Conquista Normanda da Inglaterra, levada a cabo por Guilherme II, Duque da Normandia. Mede cerca de setenta metros de comprimento

por meio metro de altura, com os textos incorporados aos desenhos, de tal forma que se torna uma verdadeira tira de quadrinhos gigante. Em alguns panôs impressos em xilogravura no século XVIII, na cidade de Épinal (França), temos até a invenção do balão saindo da boca de personagens com as falas coloquiais da época. Linguagem escolhida por Jean-Charles Pellerin para popularizar histórias da Revolução Francesa, novelas e histórias de santos. Até o século XVII poucas pessoas eram alfabetizadas. Por isso, a imagem foi tão importante. Até um analfabeto consegue absorvê-la. Surdos-mudos entendem. Crianças entendem. Homens das cavernas entendiam.

Mas foi após a invenção da prensa por Gutenberg (século XV) que a difusão da imagem impressa começou a invadir o mundo. O texto escrito pôde ser finalmente difundido para as massas. Na área do desenho, começou com a impressão das charges criticando a monarquia e sua pomposidade diante da pobreza de seus súditos. Os desenhos eram impressos e distribuídos pelas praças como uma forma de resistência aos desmandos do poder.

Foi apenas no século 19 que os desenhistas começaram a contar histórias através da linguagem dos quadrinhos. Em 1827, o suíço Rudolph Topffer publicava *M. Vieux-Bois*, considerado por Goethe, pensador e escritor alemão, um romance caricaturado. Interes-

sante que esse precursor das histórias em quadrinhos impressas em estampas era um professor. Demonstra o quanto essa profissão tem, em suas características, não apenas formar informando mas criar novas linguagens de comunicação para sua comunidade.

Em 1865, uma dupla de moleques cheios de travessuras “Max und Moritz” era criada pelo alemão Wilhelm Busch, que não economizava na violência ao transformar os meninos em bolos indo aos fornos. Nada aprovado pelos pedagogos da época. Mais tarde, seriam a inspiração para a série “Sobrinhos do Capitão”, de Dirks, em 1897.

O Brasil se tornou um dos pioneiros na criação da linguagem moderna dos quadrinhos com o italiano radicado no país, Angelo Agostini. Esse anarquista de formação começou a publicar quadrinizações de fatos jornalísticos em *Diabo Coxo* (1864) e *O Cabrião* (1866) – revistas paulistas.

Depois, em 1869, esse autor entrou para a história criando o que seria a primeira novela gráfica em capítulos do mundo, na revista semanal *Vida Fluminense*. Tratava-se de “As aventuras de Nhô Quim”. Tem sequências

lindas, que chegam a lembrar um desenho animado. Em capítulos semanais, mostravam a viagem do personagem-título de Minas Gerais até a corte no Rio de Janeiro. A importância desse feito hoje é eternizada com a criação do Dia do Quadrinho Brasileiro, 30 de janeiro, incluído oficialmente no calendário do país. Neste data, em 1869, foi publicado o primeiro capítulo da história.

O Brasil se tornou um dos pioneiros na criação da linguagem moderna dos quadrinhos com o italiano radicado no país, Angelo Agostini.

Depois disso vieram vários artistas invadindo os jornais e revistas. No Brasil foi criada a revista *Tico-Tico*, que durou cerca de 57 anos (1905 a 1962) e nos trouxe

os quadrinhos do excelente J. Carlos e de Luiz Sá, entre outros. Foi a primeira revista que trazia, além dos quadrinhos, várias atividades para as crianças como joguinhos e “recorte e monte”. Já era uma linguagem para utilização dentro das escolas. Essa dinâmica recebeu elogios até de Rui Barbosa, leitor da revista.

Nos EUA, em 1895, era criado o personagem “Yellow Kid”, na verdade uma charge de um garoto de bairro periférico de Nova York, que fazia crítica social. O feito desse personagem, criado por Richard F. Outcault para o *Sunday New York Journal*, foi a inclusão dos textos para dentro dos quadrinhos. Até en-

tão, os textos vinham separados, na parte de baixo dos quadrinhos. As falas do Yellow Kid estavam na bata que ele vestia. Anos mais tarde, essa charge se transformaria em quadrinhos. Alguns historiadores americanos logo aclamaram que aí estaria o nascimento das histórias em quadrinhos. Isso por ser a primeira vez que o texto entrou dentro dos quadrinhos. É o mesmo que dizer que o cinema mudo não é cinema. Sabemos bem que os americanos reivindicam para si muitas coisas como, por exemplo, a invenção do avião. Não seria diferente com as ditas HQs.

Nas décadas de 20, 30 e 40 do século passado, os quadrinhos viraram febre nos EUA e no mundo com a criação de suplementos infantis dos jornais e revistas. Centenas de novos heróis e personagens de humor surgiram. Já havia uma produção de desenhos animados, para onde alguns desses heróis migraram, demonstrando que vieram para ficar.

Em 1929, em plena crise na Bolsa de Wall Street, nos EUA, surgiam os primeiros personagens de aventura. Buck Rogers e Tarzan iniciariam a era de ouro das HQs americanas e invadiriam o mundo. Eram publicados nos jornais e ajudaram no crescimento de leitores, de tal forma que a imprensa começou a ter seus suplementos de quadrinhos. Depois surgiram O Príncipe Valente, Flash Gordon, Agente X-9, Mandrake, Super-Homem, Fantasma, Batman e toda uma saga de super-heróis que chegaram até os dias de hoje.

No Brasil, em 1934, Adolfo Aizen, da Editora Ebal, traz dos EUA esses personagens para serem publicados no Brasil. Surge, então, o “Suplemento Juvenil”, que faria o mesmo sucesso dos suplementos americanos. O jornalista Roberto Marinho criaria, logo em seguida, “O Globo Juvenil”, para não ficar para trás nessa nova onda. Eram publicados em cores. Foram anos de grande disputa entre as editoras, o que ajudou a esquentar mais ainda a febre de leitura que contaminava os jovens de então. As tiragens eram grandes e também alavancaram a descoberta de novos autores brasileiros. A criação da Editora Abril em 1950 nos traria os primeiros gibis da Disney pelas mãos de Vitor Civita. Todo o conglomerado em que se transformou a pequena editora foi resultado do primeiro sucesso: o “Pato Donald”. Vitor Civita editava suas revistas e, para distribuí-las nas bancas de jornal, utilizava seu velho carro. Podemos ver por aí a força dos quadrinhos para formar leitores, que depois migraram também para outras revistas e livros.

Mas a área de HQs infantis teria outras boas consequências desse sucesso. Nos anos 60, surgiam os personagens de Mauricio de Sousa (*Turma da Mônica*) e Ziraldo (*Pererê*), entre outros. Não é preciso dizer como esses personagens ganharam o gosto popular. Ziraldo ainda criaria o Menino Maluquinho, em 1980, que já vendeu mais de 5 milhões de livros nas escolas e entrou para o cinema e para a TV com o mesmo impacto. Mauricio

de Sousa já vendeu mais de um bilhão de revistas da Turma da Mônica e publica em cerca de 30 países a saga dos personagens brasileiros. Os dois artistas são ícones para os professores, que costumam utilizar seus gibis e livros para ajudar na alfabetização das crianças nas salas de aula.

São tantos os autores de quadrinhos brasileiros que seriam necessárias várias páginas para descrever suas criações. Podemos falar de um Jayme Cortez, desenhista de estilo próprio, e que comandou a era de ouro da HQ nacional nos anos 50 com a força dos quadrinhos de terror e aventura. A nova geração com Angelí, Laerte e Glauco, com seus personagens de humor. Os artistas que produzem até para o mercado estrangeiro, principalmente americano, como Ross, Gabriel Bá, Fabio Moon e Ivan Reis. Enfim, temos os melhores do mundo.

Nos anos 60, surgiam os personagens de Mauricio de Sousa (*Turma da Mônica*) e Ziraldo (*Pererê*), entre outros.

Portanto, a origem da linguagem dos quadrinhos se confunde com a história da humanidade. É tão atual quanto os rabiscos feitos por aquele homem das cavernas. É nosso momento de criação. Como pequenos deuses dando vida ao nosso mundo. Com um papel e lápis podemos recriar o universo, assim como Da Vinci e os grandes inventores. Assim como nas histórias de Flash Gordon

prevendo as naves espaciais e viagens interplanetárias nos anos 30, que foram acontecer na década de 60. Assim como os heróis que vieram mostrar que alguns milagres são possíveis. Assim

como um simples desenho de uma criança, que não desenha mais nas cavernas, mas sim nas paredes de casa ou no computador.

O quadrinho está em nossa vida não apenas para dar margem à nossa diversão, mas para deixar fluir o que mais temos de humano – a ideia. E quem tem a ideia tem o poder no mundo.

TEXTO 2

QUADRINHOS ALÉM DOS GIBIS

José Alberto Lovetro (JAL) ¹

Os professores costumam utilizar a linguagem dos quadrinhos para alguns exercícios básicos e de forma criativa. Alguns fazem uma fotocópia de uma página de HQ com os textos eliminados. Apenas os desenhos. Na sala pedem para os alunos completarem os balões de fala como um exercício de criação e desenvolvimento de texto. Esse exercício ajuda a passar a estrutura de início, meio e fim de uma história para uma boa redação. Os professores estão certos nessa criação espontânea e empírica. Mas esta ferramenta pode render mais. Muito mais.

Não podemos imaginar os quadrinhos apenas como estímulo de leitura, mas sim como estímulo para qualquer outra área cultural.

Na atualidade, a tecnologia veio com tudo para o mundo dos jovens e das crianças. Um jovem pode estar com o computador ligado nos portais de relacionamento, conversando com um ou mais amigos. Ao mesmo

tempo, pode estar com um aparelho MP4 ligado aos ouvidos. E, ainda, jogando game e atendendo celular. Tudo ao mesmo tempo. É uma prática que o faz mais ágil, mas também produz a falta de atenção que não ajuda nem um pouco a que ele consiga fixar o que recebe.

Quando esse mesmo jovem procura ler uma revista em quadrinhos, há um exercício de concentração em um veículo. Pode até ouvir música ao mesmo tempo mas, com certeza, estará educando seu cérebro para a necessária ação de concentração. Isso é fundamental para que o jovem se interesse em leitura de forma concentrada. Ajuda no trabalho do professor para passar informações.

Portanto, podemos observar que essa linguagem vai muito além dos gibis, como diz o título deste texto. Vamos, então, demonstrar os diversos caminhos que uma HQ pode trilhar fora de sua comercialização em bancas.

¹ Jornalista e cartunista, presidente da Associação dos Cartunistas do Brasil – ACB e fundador do Troféu HQMIX das Artes Gráficas.

- **QUADRINHOS DE INFORMAÇÃO EMPRESARIAL:** Toda empresa necessita de um projeto de comunicação interna. Informações de organização, implantação de novos sistemas internos, Cipa (cuidados com acidentes do trabalho), projeto social da empresa e todo tipo de tema necessário. A linguagem dos quadrinhos é a mais significativa em estímulo à leitura. Atinge todo tipo de funcionário. Do mais simples ao diretor da empresa.
- **QUADRINHOS PARA SERVIÇO PÚBLICO:** As empresas governamentais procuram implantar campanhas de saúde, de educação, de cunho social e outras informações que, geralmente, são distribuídas para a população mais carente.
- **QUADRINHOS PARA A ÁREA PUBLICITÁRIA:** Campanhas de empresas direcionadas para os jovens e crianças são acompanhadas de personagens e historinhas que explicam sobre o produto à venda ou, simplesmente, buscam agregar valor ao produto. Campanhas em jornais e revistas também se utilizam de personagens de quadrinhos já conhecidos ou criados especificamente para esse fim.
- **QUADRINHOS PARA PROFISSIONAIS LIBERAIS:** Médicos, engenheiros, advogados, jornalistas, empreendedores e diversos outros profissionais podem utilizar revistas em quadrinhos para apresentação de seus serviços. Já houve o uso de quadrinhos por um advogado do Rio Grande do Sul, para explicar como ocorreu no caso julgado para distribuição ao júri daquele evento.
- **QUADRINHOS PARADIDÁTICOS:** São adaptações de livros famosos, biografias de personagens da história e textos diversos do currículo escolar desenvolvidas nessa linguagem.
- **QUADRINHOS JORNALÍSTICOS:** Jornalistas que desejam publicar sua matéria em quadrinhos, como Joe Sacco, autor que criou uma série de reportagens quadrinizadas de suas andanças por guerras e locais de conflito.
- **QUADRINHOS TERAPÊUTICOS:** Profissionais da psiquiatria e psicanálise podem desenvolver criação de quadrinhos em grupo como terapia de aproximação e entendimento de amigos, familiares e comunidades.
- **QUADRINHOS RELIGIOSOS:** Várias publicações já foram produzidas para catequizar ou simplesmente difundir a vida de santos, crenças, seitas e grandes personagens religiosos, geralmente para buscar o interesse do público jovem e infantil.
- **QUADRINHOS DE VANGUARDA:** Artistas que desejam extrapolar a linguagem de diversos tipos de arte se utilizam dos quadrinhos como inspiração para seus qua-

dros de pintura, seus grafites, poemas, esculturas, vídeos e eventos culturais.

- **QUADRINHOS NO DESIGN E DECORAÇÃO:** A rica linguagem das HQs - com as onomatopeias, balões, grafismos de ação e personagens famosos - são inspiração constante para utilidades domésticas, decoração de ambientes e formas de design inovadoras e bem-humoradas.
- **QUADRINHOS NO CINEMA:** Atualmente toda a parte de pré-produção, com desenhos de roupas, personagens e ambientes, é desenvolvida com desenhos para que o roteiro seja todo quadrinizado nos planos e na forma que o diretor de imagem deseja. O diretor de cinema Alfred Hitchcock já utilizava a quadrinização em cenas como a do filme “Os Pássaros”, na década de 60. Os grandes filmes de heróis dos quadrinhos é que ainda levam multidões aos cinemas.
- **QUADRINHOS NO RÁDIO:** Novelinhas, programas de humor e jornalísticos criam personagens e se utilizam da linguagem dos quadrinhos com suas frases de efeito e suspense.

Essas são apenas algumas das possibilidades

da aplicação dos quadrinhos nas mais diversas áreas de atuação profissional. Falando mais sobre o que a linguagem dos quadrinhos nos proporciona, basta demonstrar que tem em sua base a diversidade de outras artes.

- **TEATRO** – O leitor de HQ é basicamente um coautor da história, pois interpreta os personagens. O desenhista dá a imagem e o leitor escolhe a voz que aquele per-

sonagem ou aquela onomatopeia terá. O quadrinho respeita também o “time” de cada um. Uma pessoa pode ler uma página em segundos ou, se quiser, em

minutos. Depende do entendimento e da assimilação de cada leitor. Diferente de um filme que passa em quase duas horas, sem interrupção, impondo o “time” de entendimento. Essa interpretação do leitor é uma linguagem teatral. Por isso, a leitura das histórias em quadrinhos interessa ao ensino. Cada um terá seu tempo de entendimento respeitado. A absorção do conteúdo é mais eficaz. O cérebro, criando junto a interpretação, faz com que o leitor sinta-se envolvido na história.

- **CINEMA** – Nem precisa dizer o quanto os quadrinhos e o cinema são próximos.

O diretor de cinema Alfred Hitchcock já utilizava a quadrinização em cenas como a do filme “Os Pássaros”, na década de 60.

Como dissemos antes, o roteiro de um filme é desenvolvido em quadrinizações, hoje em dia. Além disso, os planos do cinema são os mesmos usados na composição dos desenhos dos quadrinhos. Temos o plano geral para início de uma cena, onde são mostrados os personagens dentro de uma paisagem, depois o plano americano, onde o personagem é enquadrado da base do peito para cima, e os planos em “close”, onde o enquadramento é nos detalhes da cena. O desenhista é um diretor de cinema que escolhe as cenas para induzir o leitor a criar as imagens em movimento em sua cabeça. Sem esquecer que em uma história em quadrinhos pode-se utilizar de qualquer imagem de efeito especial que seria de alto custo em uma produção cinematográfica.

- MODA – Um desenhista é também estilista. Cria as roupas dos personagens já imaginando a ação em que se enquadrarão. Não é por acaso que os super-heróis usam aquelas roupas coladas ao corpo, mais fáceis de enfrentarem lutas e a ação dessas aventuras. É preciso até um estudo técnico da roupa, além de sua forma visual agradável. Alguns personagens inspiraram a moda ou foram inspirados pela

moda. Quem assiste aos desfiles pode ver claramente algumas criações de estilistas que só funcionam na passarela e não na vida real. De outra forma, a atual febre de Festivais Cosplay (pessoas que se vestem como os heróis) demonstra o quanto essa moda pega! Um ótimo exercício para quem quer ser estilista.

- LITERATURA – Se alguém algum dia quiser ser um escritor, pode desenvolver sua dramaturgia, estrutura de uma história e ter idéias fazendo quadrinhos. Ao trabalhar criação de personagem, sua concepção intelectual, sua forma física e como será colocado em uma situação criada, a pessoa tem a base para contar uma boa história. Há falta de criatividade nos textos vistos em trabalhos escolares. O estímulo pode ser desenvolver quadrinhos.

- ARTES PLÁSTICAS – Os quadrinhos já foram vanguarda nas artes visuais desde seu início. Primeiro, por trazer o movimento aos traços de um desenho e, depois, por nos dar variantes incríveis de plasticidade. Vai de um desenho linha clara, bem simples, ao uso de colagens ou pontilhismo. A visualização do som através das onomatopeias é uma criação artística

O leitor de HQ é basicamente um coautor da história, pois interpreta os personagens.

sensacional e inédita entre as linguagens visuais. A era da Pop Art, nas décadas de 60 e 70, foi toda montada sob a forma dos quadrinhos. Roy Lichtenstein foi um dos artistas que se notabilizaram por essa valorização dos quadrinhos em suas litografuras. Atualmente, temos HQs nos mais diversos modos de arte e técnicas que usam de pincéis a computadores. Não há limite na criação dessas obras.

- **PSICOLOGIA** – Basta dizer que criar personagens e testá-los nas mais diversas situações já é um exercício de pesquisa do intelecto. Só há uma boa história se houver bons personagens. Para isso, o conhecimento de pensadores como Freud e Carl Jung pode ajudar bastante e faz com que o autor se aprofunde na matéria. Heróis em crise, como os da série X Men, revigoraram o modo de contar aventuras, justamente por aproximar esses heróis das fraquezas humanas.
- **ARQUITETURA** – Para contar uma história visualmente é preciso que os personagens entrem em cenários. Pode ser uma floresta, mas também uma cidade. Moradias, ruas, cidades criadas através de pesquisas de lugares. Se a história acontece no futu-

ro, é preciso prever e criar novas formas que podem acontecer nos próximos anos. Um desenhista também tem que ser um arquiteto.

- **DESIGN** – Da mesma forma, copos diferentes, móveis únicos e objetos que depois podem ser produzidos em merchandising para os fãs dos heróis que colecionam tudo. É preciso saber unir a forma com a praticidade.

O desenhista é um diretor de cinema que escolhe as cenas para induzir o leitor a criar as imagens em movimento em sua cabeça.

- **CIÊNCIA** – As histórias de ficção científica acabam sendo concretizadas tempos depois nas invenções da humanidade. A clonagem veio antes nos quadrinhos e hoje é re-

alidade. Agentes do serviço secreto que se comunicavam através de um relógio de pulso nas historinhas, hoje, estariam defasados. Mas fizeram parte do processo de engenharia que fez com que pudéssemos falar por microfones em lapelas. Está provado que a ciência e a tecnologia buscam transformar esses sonhos em realidade, mais cedo ou mais tarde.

Podemos ficar aqui desenvolvendo mais temas, à proporção que estudamos o que há nessa mágica das HQs. Por essa razão, a linguagem dos quadrinhos é essencial para a utilização na educação. Ao entrar na expe-

riência de criar uma história, entra-se nesse mundo de alternativas e conhecimento. Depois de tantos exemplos que passamos nesse texto, talvez o melhor de todos seja o aproveitamento desse processo para fixar informação, colaborando assim para a formação dos estudantes. Os professores já sabem que isso é possível, mas podem ser orientados para perceber qual é o modo mais prático, que atenda às diversas disciplinas escolares, sem complicação. O trabalho em sala

de aula com os quadrinhos cria uma nova etapa no relacionamento entre professor e aluno. Aproxima os dois de uma forma colaboracionista. Facilita o ensino sem qualquer investimento a não ser lápis, papel, borracha e o próprio professor.

Os dois nunca mais olharão para um gibi achando que é apenas um objeto de diversão e lazer. Muito além do gibi.

QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Sonia M. Bibe Luyten ¹

Professor, professora, vocês estão procurando um jeito de motivar seus alunos, envolvê-los na sala de aula, desenvolver as habilidades de leitura e de compreensão de textos, ensinar a alfabetização visual para os pequenos e jovens leitores do século XXI ?

Vocês já consideraram as Histórias em Quadrinhos como uma ferramenta de trabalho na sala de aula?

Alguns professores podem ainda pensar que o uso das Histórias em Quadrinhos na escola não atende às suas propostas educacionais. Há outros, contudo, que entendem que o ensino começa com a obtenção da atenção dos estudantes e resolvem experimentar as Histórias em Quadrinhos.

Nos últimos quinze anos, em muitos países e também no Brasil, está comprovado que muitos professores estão usando os quadri-

nhos como um meio eficaz para o ensino e as necessidades de aprendizagem.

Muitos pensam, contudo, que é só deixar uma revista na carteira e dizer: “leia”. Ou então, “desenhe algo”. O que se precisa, na realidade, é inserir as Histórias em Quadrinhos num plano já preestabelecido de uma determinada disciplina antes do início do ano letivo para poder usufruir seus resultados.

O primeiro passo para um professor usar os quadrinhos em sala de aula é não ter medo e começar a se familiarizar com sua linguagem. Os quadrinhos, numa definição bastante simples, são formados por dois códigos de signos: a imagem e a linguagem escrita.

Entre os elementos que entram na composição dos quadrinhos, dando-lhes muito dinamismo, destacam-se os balões. Em sua forma tradicional, o balão indica a fala

¹ Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, com tese sobre mangá, os quadrinhos japoneses em 1988. Foi professora do Departamento de Jornalismo e Comunicações da ECA/USP (1972-1984) e professora convidada de várias universidades no exterior como no Japão, Holanda e França. Autora de livros sobre este tema como: *O que é Histórias em Quadrinhos*; *Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica*; *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*; *Cultura Pop Japonesa – mangá e animê*. Atualmente é presidente do Troféu HQMIX – premiação considerada o “Oscar” das Histórias em Quadrinhos e Humor Gráfico no Brasil. Consultora da série.

coloquial entre os personagens em tempo presente. Ele também expressa sentimentos variados, como raiva, medo ou alegria. Os desenhistas são muito criativos para encontrar efeitos visuais e comunicativos no formato do balão: existe desde o balão-berro, ao balão-transmissão, balão-cochicho, balão-nuvem entre muitos outros. Em todos eles o texto é drasticamente reduzido, o que possibilita um aproveitamento sintético da linguagem, podendo ser lido até mesmo por leitores de escolaridade inicial.

Outro elemento muito importante nas HQs são as onomatopeias, que são os sons que procuram imitar os ruídos, dando-lhes também uma beleza visual. Os mangás, quadrinhos japoneses, exploram ao máximo este recurso, pois os sons são colocados em alfabeto *katakana* ou *hiragana*, completando a estética da página.

Para dar mais dinamismo, são utilizadas muitas figuras convencionais, como linhas retas, indicando velocidade, imagens repetidas para movimento, estrelinhas indicando dor, poeirinhas para mostrar corrida ou velocidade e pequenas gotas dando a impressão de calor ou medo. Há muito mais exemplos, como notas musicais para canto, corações

para indicar amor, espirais na cabeça como sinal de tontura e assim por diante.

O próprio formato do quadrinho é um indicador de leitura. Temos assim o quadrinho convencional – quadrado, retangular ou poliforme. Se o quadrinho, no entanto, for desenhado com linhas contornadas ou pontilhadas, o desenhista quer mostrar uma narrativa de sonho ou algo que se passou em tempo

pretérito. Tudo isto é perfeitamente compreensível até mesmo por crianças não alfabetizadas, tamanho é o poder de comunicação.

Portanto, a melhor maneira de fazer com que os alunos

obtenham benefícios dos quadrinhos é ler também. Os olhos do professor e a compreensão de todos esses elementos citados podem auxiliar a prática pedagógica.

Há diversas formas de se usar os quadrinhos. Uma delas é com as revistas, tiras de jornal ou adaptações de romances para quadrinhos. Nestes casos, há inúmeras possibilidades para as diferentes disciplinas:

1. USO DE QUADRINHOS COMO TEMA DE DISCUSSÕES

A partir de uma reflexão sobre os conteúdos,

Os quadrinhos, numa definição bastante simples, são formados por dois códigos de signos: a imagem e a linguagem escrita.

fazer uma abordagem histórica, por exemplo, de personagens índios, negros, imigrantes, etc. Enquanto a maioria dos quadrinhos da década de 1950 até os anos 80 foi orientada para crianças mais jovens e adolescentes, a mudança de marketing na década de 1990 levou a uma explosão de material mais complexo que explora o mundo à nossa volta com mais profundidade. Neste sentido, a partir de características dominantes da personalidade desses heróis em questão, pode-se efetuar, também, um juízo crítico de valores que são aceitos ou não pela sociedade. Isto propicia debates como a violência, o racismo ou a tolerância.

2. USO DE QUADRINHOS NA LINGUAGEM ESCRITA E ORAL

As HQs podem estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para as criações literárias e artísticas dos alunos. No ensino de línguas estrangeiras, por exemplo, há oportunidades de propiciar a formação de diálogos nos balões em uma história já desenhada, recortada ou adaptada para esta finalidade.

As HQs podem estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para as criações literárias e artísticas dos alunos.

3. ANÁLISE DE CONTEÚDO

Análise das personagens a partir de heróis ou vilões no seu aspecto físico em combinação com o psicológico. Os alunos podem verificar o tipo de vocabulário que os desenhistas empregam, quais os sentimentos que despertam no leitor, como reagem às situações que enfrentam – como coragem, medo, amor, covardia, etc. Nos quadrinhos japoneses – mangás – podemos comparar como outras culturas reagem a estas situações.

Outro ponto que pode ser avaliado é se a história dá margem a estereótipos tais como: *familiares* (como são apresentadas as figuras da mãe, pai, avós); *profissionais* (conceito de certas profissões – médicos, operários, lixeiros, industriais); *sociais* (como são vistos os ricos, os pobres, os turistas, os marginais, as tribos urbanas); *nacionais* (em que circunstâncias aparecem os africanos, os asiáticos, os árabes); *culturais* (como é vista a família, o trabalho, a juventude, a velhice).

Estes são pontos importantes que devem ser desenvolvidos e analisados não só a partir de uma história, mas também do conjunto da

produção de algum determinado autor e desenhista de quadrinhos.

4. HQ E IDENTIFICAÇÃO PROJETIVA DA PERSONALIDADE

É possível numa sala de aula fazer muitas brincadeiras e testes com crianças, adolescentes e adultos a partir de certos critérios dentre uma gama de personagens: heróis, heroínas, vilões, animais e personagens secundários. No momento da escolha, pedir o porquê de sua preferência ou repúdio. E o mais importante: o que eles gostariam de ser. Com a ajuda da psicologia, isto se torna um instrumento para a identificação do leitor-personagem que, através da fantasia, projeta sua personalidade ou aquilo que almeja ser. É muito útil em sala de aula.

Outra forma de usar os quadrinhos é fazer uma História em Quadrinhos. Como nem todos têm habilidade para desenhar e/ou fazer roteiros, os próprios alunos é que vão escolher a partir de suas aptidões. Uma vez isto delimitado, há vários exercícios que podem ser feitos:

- Leitura de um texto e, posteriormente,

sua quadrinização, delimitando-se o tamanho da história (uma ou duas páginas). É neste ponto que o professor precisa estar familiarizado com a linguagem dos quadrinhos, pois poderá orientar os alunos no uso dos diversos tipos de balão para dar o tom das onomatopeias, as figuras convencionais de ação, movimento.

Aqui vão entrar os roteiristas. A partir de um texto que foi escolhido (livro didático, romance), é preciso elaborar um roteiro condizente para se tornar uma nova arte.

Se é na escola que a avaliação adquire materialidade, é na vida cotidiana de professores, estudantes e suas famílias que ela deposita seus desdobramentos.

- Criação de uma HQ sobre um tópico. Pode ser trabalho individual ou de grupo. Este item é aplicável a todas as disciplinas: Português, História, Geografia, Artes, Língua Estrangeira, Ciências, Física ou Matemática. Usando a linguagem sintética dos quadrinhos, é preciso que o aluno possa primeiro pesquisar, entender e depois explicar os conteúdos pesquisados.

- Ponto de vista. A partir de um tema qualquer, como por exemplo, um domingo no parque, os alunos deverão desenhar diferentes histórias sob o ponto de vista de cada personagem no parque: o pipo-

queiro, as crianças, os peixinhos no lago, o pedinte, o casal de namorados e assim por diante. Muito útil para possibilitar aos alunos novos enfoques para uma criação literária.

O PROFESSOR E OS LIVROS DIDÁTICOS COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Há muitos livros didáticos que contêm exercícios ou algum conteúdo na forma de quadrinhos. Muitos têm um objetivo puramente comercial e nem sempre estão preocupados se isto vai mesmo ajudar tanto o professor como o aluno. Neste caso, é importante o professor estar familiarizado com a linguagem dos quadrinhos e até tornar isto uma questão de aula, fazendo uma leitura crítica com os alunos. Juntos poderão observar alguns pontos:

- Quadrinhos com excesso de texto nos balões dificultando a leitura e, conseqüentemente, a assimilação do conteúdo.
- Imagens muito chamativas distraindo o aluno para o principal, que é a mensagem veiculada.
- Não se iludir com roupa nova para velhas imagens: há livros didáticos que, com o intuito só de vender, colocam alguns elementos dos quadrinhos (balões, onomatopeias) em velhas imagens conhecidas.

Por exemplo, a já conhecida estátua de D. Pedro I com o acréscimo de um balão dizendo “Independência ou Morte”.

- Personagens estereotipados. Como se apresentam as raças, as profissões, a maneira de falar, pessoas com deficiência, etc., reforçando apenas velhos conceitos em roupagem nova.

E, finalmente, se o livro não atender ao interesse dos alunos, eles podem quadrinizar uma nova versão com o objetivo de fazer uma leitura crítica sobre algum conteúdo que não acharem compatível com a realidade. Ou recontar a história sob outro ponto de vista, sempre com a ajuda do professor.

Todos estes itens devem estar dentro de um planejamento de aula. O uso de quadrinhos tem o objetivo de ajudar, motivar e estimular o aluno a desenvolver habilidades, além de ensinar de forma lúdica. Os benefícios serão muitos. As Histórias em Quadrinhos dão uma extraordinária representação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajudam na organização narrativa da história, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal.

E o mais importante: os quadrinhos, em sua estrutura, formam uma imagem descontínua. O espaço em branco entre um quadrinho e outro tem que ser preenchido rapidamente na mente do leitor para formar uma

imagem contínua, como se fosse um filme ou um desenho animado.

Este espaço em branco, ao qual ninguém dá importância, tem uma função extraordinária: ajuda o cérebro a pensar.

Professores, vocês ficarão surpresos com os resultados de um projeto envolvendo o uso de histórias em quadrinhos em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CIRNE, Moacy. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CIRNE, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Editora Europa-Funarte, 1990.
- ECO, Umberto, BONAZZI, Marisa. *Mentiras que parecem verdades*. São Paulo: Summus editorial, 1972.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LOVETRO, José Alberto. A Linguagem do futuro (texto): Revista *Idéias* nº17 - Fundação para o Desenvolvimento da Educação, 1993.
- LOVETRO, José Alberto. Quadrinhos, a Linguagem Completa. Revista *Comunicação e Educação* - ECA/USP - Editora Moderna, 1994.
- LOVETRO, José Alberto e COSTA, Gualberto: *A história do futebol no Brasil através do cartum*. Editora BomTexto, 2005.
- GROENSTEEN, Thierry. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. 2. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- LUYTEM, Sonia M. Bibe, LOVETRO, José Alberto (JAL). *HQ - ABC do professor*. (no prelo)
- MCCLLOUD, S. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. Nova Ed. Ampliada. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- RAMA, Angela et alii. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (orgs.). *O Tico-Tico: Centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. Vinhedo: Opera Graphica Editora, 2005.

SUGESTÕES DE OBRAS LITERÁRIAS QUADRINIZADAS

AMADO, Jorge e Spacca. *Jubiabá*. São Paulo: Cia. das Letras, 2009.

ASSIS, Machado, SRBEK, Wellington e MELADO, João Batista: *Memórias Póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Editora Desiderata, 2010.

AZEVEDO, Aluisio e ROSA, Rodrigo. *O Cortiço*. São Paulo: Editora Ática, 2009.

FREYRE, Gilberto, WASTH, Ivan e PINTO, Estevão. *Casa Grande & Senzala*, Editora Abec-graph, 2001.

MELO NETO, João Cabral de e FALCÃO, Miguel. *Morte e vida severina: auto de Natal pernambucano* (em quadrinhos). 2a. edição. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

SUGESTÃO DE SITES E BLOGS:

ÂMAGO

<http://www.quadrinhosdarkmarcos.blogspot.com>

AMBROSIA

<http://www.ambrosia.com.br>

ANIMA BLADE

<http://www.animeblade.com.br>

ANIME PRÓ

<http://animepro.com.br>

BANCA DE QUADRINHOS

<http://programabancadequadrinhos.com> (TV)

BIGORNA

<http://www.bigorna.net>

BLOG DO UNIVERSOHQ

<http://universohq.blogspot.com>

BLOG DOS QUADRINHOS

<http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br>

BRAZIL CARTOON

www.brazilcartoon.com

CABRUUUM!

<http://cabruuum.blogspot.com>

EMT CULTURA

<http://editoraemt.blogspot.com>

ESQUADRINHANDO HQ

<http://esquadrinhandohq.blogspot.com>

FÁBRICA DE QUADRINHOS

<http://fabricadequadrinhos.uol.com.br>

FAN SITE NEWS

<http://fansitenews.com.br>

FANBOY

<http://www.fanboy.com.br>

FANZINERIA

<http://fanzineria.blogspot.com>

G1

<http://g1.globo.com/pop-arte>

GIBI RASGADO

www.gibirasgado.blogspot.com

GIBITECA.COM

<http://gibitecacom.blogspot.com/2011/01/baptis-tao-no-sabados-da-memoria-das.html>

GIBIZADA

<http://oglobo.globo.com/blogs/Gibizada>

GRAPHIQ JORNAL

GUIA DOS QUADRINHOS

<http://guiadosquadrinhos.com>

HQ & CIA

<http://www.alltv.com.br> (TV)

HQ ALÉM DOS BALÕES

<http://hqalemDOSbaloes.com> (TV)

HQMANIACS HQMIX

<http://hqmix.com.br>

<http://hqmaniacs.uol.com.br>

IMPACTO QUADRINHOS

<http://impacto-quadrinhos.blogspot.com>

IMPULSOHQ

<http://impulsohq.com>

JBLOG

<http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php>

JUDÃO

<http://judao.mtv.uol.com.br>

Presidência da República

Ministério da Educação

TV ESCOLA/ SALTO PARA O FUTURO

Coordenação-geral da TV Escola

Érico da Silveira

Coordenação Pedagógica

Maria Carolina Mello de Sousa

Supervisão Pedagógica

Rosa Helena Mendonça

Acompanhamento Pedagógico

Ana Maria Miguel

Coordenação de Utilização e Avaliação

Mônica Mufarrej

Fernanda Braga

Copidesque e Revisão

Magda Frediani Martins

Diagramação e Editoração

Equipe do Núcleo de Produção Gráfica de Mídia Impressa – TV Brasil

Gerência de Criação e Produção de Arte

Consultora especialmente convidada

Sonia M. Bibe Luyten

E-mail: salto@mec.gov.br

Home page: www.tvbrasil.org.br/salto

Rua da Relação, 18, 4º andar – Centro.

CEP: 20231-110 – Rio de Janeiro (RJ)

Abril 2011