



Coleção Mundo da Leitura
ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA

Linguagem quadrinizada

5º e 6º anos do ensino fundamental

Tania M. K. Rösing
Eliana Teixeira

2010





UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Rui Getúlio Soares

Reitor

Eliane Lucia Colussi

Vice-Reitora de Graduação

Hugo Tourinho Filho

Vice-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

Adil de Oliveira Pacheco

Vice-Reitor de Extensão e Assuntos Comunitários

Nelson Germano Beck

Vice-Reitor Administrativo

UPF Editora

Simone Meredith Scheffer Basso

Editora

CONSELHO EDITORIAL

Alexandre Augusto Nienow

Altair Alberto Fávero

Ana Carolina Bertoletti de Marchi

Andrea Poletto Oltramari

Angelo Vitorio Cenci

Cleiton Chiamonti Bona

Fernando Fornari

Graciela René Ormezzano

Renata Holzbach Tagliari

Rosimar Serena Siqueira Esquinsani

Sergio Machado Porto

Zacarias Martim Chamberlain Pravia

Copyright © Editora Universitária

Maria Emilse Lucatelli

Editoria de Texto

Sabino Gallon

Revisão de emendas

Giancarlo Rizzi

Projeto gráfico e ilustração da capa

Fábio Luis Rockenbach

Diagramação

Este livro no todo ou em parte, conforme determinação legal, não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa e por escrito do autor ou da editora. A exatidão das informações e dos conceitos e opiniões emitidos, bem como as imagens, tabelas, quadros e figuras, são de exclusiva responsabilidade dos autores.

R8211 Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker
Linguagem quadrinizada : 5º e 6º anos do ensino fundamental /
Tania M. K. Rösing, Eliana Teixeira ; [Giancarlo Rizzi, projeto
gráfico e ilustração da capa]. – Passo Fundo : Ed. Universidade de
Passo, 2010.
32 p. : il. ; 24 cm. – (Coleção Mundo da Leitura. Roteiro de
práticas leitoras para a escola).

Inclui bibliografias.
ISBN 978-85-7515-458-8

1. Leitura – Desenvolvimento. 2. Crianças – Livros e leitura. 3.
Incentivo a leitura. 4. Histórias em quadrinhos. I. Teixeira, Eliana.
II. Rizzi, Giancarlo, ilustrador. III. Título. IV. Série.

CDU: 028.1

Bibliotecária responsável Angela Saadi Machado - CRB 10/1857

ISBN 978-85-7515-458-8

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

EDITORA UNIVERSITÁRIA

Campus I, BR 285 - Km 171 - Bairro São José

Fone/Fax: (54) 3316-8373

CEP 99001-970 - Passo Fundo - RS - Brasil

Home-page: www.upf.br/editora

E-mail: editora@upf.br

Editora UPF afiliada à



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias



APRESENTAÇÃO

Vivemos novos tempos em relação à leitura. Não nos encontramos mais atrelados apenas aos textos impressos. Isso não significa que está decretado o fim do livro. Pelo contrário. O livro permanece com seu grande valor enquanto divulgador da cultura gerada ao longo dos séculos. E se revitaliza a cada nova produção.

Estamos conscientes, também, de que a compreensão na leitura abrange textos apresentados em diferentes suportes, orientando as práticas de leitura mais inovadoras. A internet invade a nossa vida, seduzindo especialmente os jovens, constituindo-se numa ferramenta importante para ser utilizada não apenas no processo de comunicação, mas como rico e variado material de leitura interativa.

O Centro de Referência de Literatura e Multimeios – Mundo da Leitura – na condição de laboratório de ações de leitura do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo, seja na graduação, seja no Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Letras, cumpre o seu papel de promover ações de leitura multimídiais para despertar o gosto pela leitura em diferentes suportes, em distintas linguagens.

No contexto das realizações desenvolvidas pelo Mundo da Leitura emerge a série de publicações **ROTEIROS DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA**, elaboradas para o atendimento de públicos específicos – educação infantil, 1º e 2º anos, 3º e 4º anos, 5º e 6º anos, 7º, 8º e 9º anos do ensino fundamental e ensino médio – po-

Linguagem quadrinizada



dendo ser utilizadas por professores, por bibliotecários, por agentes de leitura. Cada volume privilegia um dos públicos referidos, totalizando, nesta primeira edição, seis propostas de roteiros distintas

A metodologia desenvolvida na elaboração dos roteiros partiu da seleção do tema gerador – Arte e tecnologia: novos desafios –, dando continuidade às discussões desenvolvidas em 2009, por ocasião da 13ª Jornada Nacional de Literatura e da 5ª Jornadinha Nacional de Literatura, quando o foco dos debates girou em torno do tema “Arte e tecnologia: novas interfaces”.

Na sequência, foram elaborados os roteiros para os públicos específicos a partir do trabalho da equipe do Mundo da Leitura. Na primeira etapa, os roteiros são desenvolvidos no espaço do Mundo da Leitura e, numa segunda, são sugeridas atividades leitoras a serem desenvolvidas na escola, na biblioteca, em espaços culturais, por professores, bibliotecários, agentes de leitura e alunos que participaram da primeira etapa enquanto experiência inicial. Pretendemos que esses roteiros possam contribuir com o trabalho dos usuários do Mundo da Leitura, estimulando a continuidade de práticas de leitura na escola a partir da experiência de leitura multimídia vivenciada no espaço do Centro de Referência de Literatura e Múltiplos Meios.

Prezado leitor, distinta leitora, desejamos compartilhar com cada um e com todos nossas preocupações. O que nos falta são leitores. O que nos falta é entrar em contato com as experiências daqueles que já estão envolvidos pela magia em que se constitui o ato de ler. O que nos falta são dinamizadores de leitura dos acervos existentes nas escolas, no espaço da biblioteca, na família. O que nos falta é a coragem de transformar as bibliotecas na perspectiva de centros culturais multimídiais. O que nos falta são atitudes po-



Linguagem quadrinizada





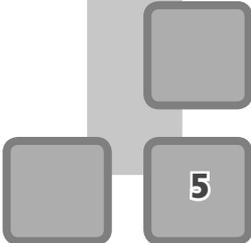
sitivas em relação à leitura para o aprimoramento do ser humano como fundamento de construção de sua cidadania.

Precisamos despertar o interesse dos leitores em formação pela leitura da música, da pintura, do teatro, da dança, da escultura, da arquitetura. Precisamos mostrar o valor das histórias em quadrinhos, das charges, dos cartuns, do grafitti, formando públicos interessados nessas manifestações artísticas. Precisamos valorizar as manifestações da cultura popular, ampliando nosso conhecimento e nossa sensibilidade pela pluralidade de vozes em que se constitui a cultura em toda a sua complexidade e em toda a sua diversidade. Precisamos renovar o interesse desses leitores por lendas, fábulas, mitos. Precisamos levantar interesses e necessidades dos neoleitores, leitores da internet, apreciadores das ferramentas eletrônicas disponíveis na atualidade pelos avanços tecnológicos. Precisamos considerar os assuntos com os quais estão envolvidos, os temas que lhes trazem preocupação e os que propiciam construir sonhos, construir um olhar otimista para a vida com o intuito de vencer os obstáculos que tentam impedir experiências vivenciais no contexto de um mundo melhor.

Prof. Dr. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

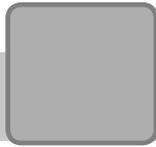
Coordenadora do Centro de Referência
de Literatura e Multimeios

Linguagem quadrinizada



5





SUMÁRIO

Apresentação.....	3
Introdução	9
Prática Leitora no Mundo da Leitura	11
Prática Leitora na Escola.....	13
Atividade 1: Compreendendo a linguagem dos quadrinhos.....	13
Atividade 2: A origem das histórias em quadrinhos	14
Atividade 3: Conhecendo Santos-Dumont por meio dos quadrinhos.....	14
Atividade 4: Quadrinhos e linguagem de animação	16
Atividade 5: Humor nos quadrinhos	18
Atividade 6: Conhecendo os quadrinhos japoneses - mangás.....	18
Atividade 7: Escrevendo ou desenhando quadrinhos.....	19
Anexos	21
Referências	29







INTRODUÇÃO

A prática leitora sobre a linguagem dos quadrinhos a ser aplicada para alunos do 5º e do 6º ano mostra-se oportuna não só pelo tema “Arte e tecnologia: novos desafios”, mas, especialmente, porque a partir de 2006 o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) incluiu na lista de compra de livros obras em quadrinhos para compor o acervo distribuído para as escolas de ensino fundamental e médio.

Diante disso, os quadrinhos, que por anos foram rotulados de “leitura menor” ou acusados de gerar “preguiça mental”, passam a ser reconhecidos, pelo menos pelo governo federal, como uma leitura com potencial pedagógico. Para professores e alunos torna-se imprescindível conhecer a linguagem dos quadrinhos, seus recursos, suas temáticas, para que possam ser trabalhados de forma prática nas diferentes áreas do conhecimento.

Nesse contexto, apresentamos para professores e alunos a prática leitora “Linguagem quadrinizada”, com o objetivo de conhecer as características da linguagem dos quadrinhos em seus diferentes gêneros (cartuns, charges, tiras cômicas, histórias em quadrinhos mais longas de aventuras, adaptações de obras literárias, biografias, mangás, entre outras), procurando, assim, contribuir com a formação de leitores desta linguagem.

Linguagem quadrinizada



PRÁTICA LEITORA NO MUNDO DA LEITURA

■ Materiais e recursos

- ▶ Histórias em quadrinhos
- ▶ Projetor multimídia
- ▶ Internet

■ Etapas propostas

1. Distribuir aos alunos cartuns, charges, tiras cômicas, histórias em quadrinhos mais longas (adaptações de obras literárias, biografias, mangás). Solicitar-lhes a leitura do material e propor a análise de forma coletiva dos textos, identificando as suas principais características.

2. Exibir, com o auxílio do projetor multimídia e da internet, charges, cartum, tiras cômicas, entre outros) com o intuito de precisar as características dos diferentes gêneros dos quadrinhos.

Cartum: narrativa humorística, expressa através da caricatura e normalmente destinada à publicação em jornais e revistas. O cartum é uma anedota gráfica. Seu objetivo é provocar o riso do espectador; sendo uma das manifestações da caricatura, chega ao riso através da crítica mordaz, satírica, irônica e principalmente humorística do comportamento do ser humano, das suas fraquezas, dos seus hábitos e costumes.

Charge: representação pictórica, de caráter burlesco e caricatural, em que se satiriza um fato específico, em geral de caráter político e que é do conhecimento público.

Tiras cômicas: as tiras cômicas são um texto de humor e necessariamente curto, consequência das limitações do formato. A narrativa pode ser apresentada com ou sem personagens fixos, mas precisa ter um final inesperado, de modo a surpreender o leitor. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009)



3. Apresentar os recursos de fala, do pensamento, da oralidade, as onomatopeias nas histórias em quadrinhos.
4. Após a atividade desenvolvida na Arena, solicitar aos alunos, individualmente ou em duplas, que produzam uma charge, cartum ou uma tira cômica.
5. Disponibilizar, mediante o aceite dos alunos, a produção no *site* do Centro de Referência de Literatura e Multimeios.



12



Linguagem quadrinizada



Atividade 1: Compreendendo a linguagem dos quadrinhos

■ Objetivo

Capacitar os alunos para a compreensão dos diferentes gêneros de quadrinhos.

O professor poderá aprofundar o conhecimento dos alunos sobre os diferentes gêneros dos quadrinhos, solicitando-lhes que tragam para a sala de aula cartuns, charges e tiras selecionadas de revistas e jornais. Com os materiais em sala de aula e com o auxílio do professor, eles devem fazer a análise desses classificando-os por gênero. Para finalizar pode ser realizada uma exposição nas dependências da escola.

Atividade 2: A origem das histórias em quadrinhos

■ Objetivo

Conhecer a produção de quadrinhos no Brasil e no exterior.

Os alunos poderão realizar uma pesquisa sobre a origem das histórias em quadrinhos, as primeiras histórias, os principais escritores e desenhistas, as diferentes nomenclaturas (*comics*, *gibis*, *bebeteca*, *mangás*), formatos e, especialmente, como se

Linguagem quadrinizada



desenvolveu a produção dos quadrinhos no Brasil (Maurício de Sousa, Ziraldo, entre outros).

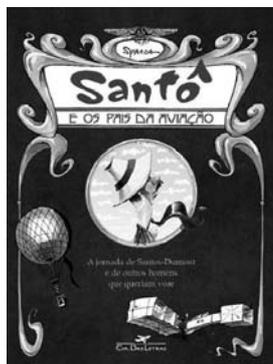
Atividade 3: Conhecendo Santos-Dumont por meio dos quadrinhos

■ Objetivo

Desenvolver com os alunos a interdisciplinaridade da obra *Santô e os pais da aviação*.

Os professores de história, educação artística e língua portuguesa poderão apresentar e propor a leitura do livro *Santô e os pais da aviação*: a jornada de Santos-Dumont e de outros homens que queriam voar, do escritor e ilustrador Spacca.

Após a apresentação da obra e do autor, os professores poderão trabalhar a interdisciplinaridade da obra, estimulando que pesquisem sobre o período histórico em que viveu Santos-Dumont (Primeira Guerra Mundial). Analisar os desenhos de Spacca, comparando-os com fotos, imagens disponíveis da época. Exibir o filme *14 Bis*, curtametragem brasileiro de 2006, com direção de André Ristum. Apresentar as características do texto biográfico.



Santô e os pais da aviação – a história de Santos-Dumont e de outros homens que queriam voar é uma HQ de 144 páginas, em preto e branco. O álbum todo tem 168 páginas, com *making-of* e informações adicionais.



Texto do autor Spacca sobre a obra

Inicialmente, a história tinha um caráter ufanista. A biografia de Santos-Dumont costuma ser contada por aqui com muita dor-de-cotovelo. A maioria dos livros segue a noção popular de que o avião foi inventado por um brasileiro, mas só nós sabemos disso. Segundo essa versão dominante, os americanos roubaram a nossa glória, dizendo que quem inventou o avião foram os irmãos Wright (cujo avião só decolava com o auxílio de uma traquitana composta de torre, peso e trilhos). Com o passar dos anos, fui estudando outras histórias da aviação, comparando os documentos, como que uma visão mais relativizada se impôs. Os outros pioneiros tinham também histórias interessantíssimas, inclusive os “vilões” Wright. Surgiu uma rede de pesquisadores e pioneiros fanáticos, engenheiros profissionais e amadores, *geeks* obcecados pela ideia de construir uma máquina voadora. E Santos-Dumont era o que tinha mais condições financeiras, mais facilidades, talento e dominou o cenário da aeronáutica durante cinco anos sem concorrentes. Numa certa fase da criação da história, comecei a implicar com Santos-Dumont... me pareceu o mais privilegiado, o menos heróico, pois o heroísmo se mede pelas dificuldades que o herói tem que vencer. Este impasse foi importante, porque me levou a investigar qual teria sido o seu “demônio”, o seu conflito interno (para salvar o personagem...). E, creio eu, achei. Especulei que o maior desafio para Santos-Dumont era o interior: fazer jus ao presente que seu pai, engenheiro e rico fazendeiro de café, lhe dera: “eu lhe dou o futuro... esta é a sua parte na herança, vá para Paris, estude mecânica... o futuro está na mecânica...”. Isto possibilitou ao rapaz dedicar-se integralmente à questão do voo. Mas pode ter sido também um fardo, uma missão pesada que ele se auto-impôs.

Santos-Dumont não admitia ser menos do que perfeito; era-lhe insuportável o fracasso ou mesmo o sucesso mediano. Ele tinha que ser o primeiro. O pai de Santos-Dumont, Henrique, morre antes de ver o sucesso do filho. Ele se tornaria campeão da aeronáutica duas vezes, com o balão dirigível e fazendo o primeiro vôo oficial do mundo, adquirindo fama internacional. Alberto Santos-Dumont, que brilhou nas competições científicas do início do século XX, que lembravam muito eventos esportivos, e ainda lançou moda com o relógio de pulso e o chapéu panamá desabado. Um personagem brilhante, solitário e trágico, que seguiu quase ao pé da letra o destino de Ícaro: ganhou as asas do pai, e voou perto demais do sol.



Atividade 4: Quadrinhos e linguagem de animação

■ Objetivos

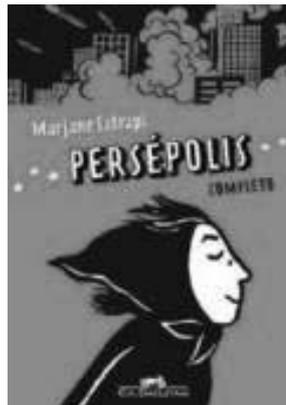
Desenvolver o conteúdo de história/geografia a partir da leitura da obra *Persépolis*.

Analisar as características da linguagem dos quadrinhos (estática) e do cinema (imagem em movimento).

Propor aos alunos a leitura do livro *Persépolis*, da escritora Marjane Satrapi.

Persépolis: era a antiga capital do Império Persa e é o principal sítio arqueológico do Irã

Juntamente com os professores de geografia, história, educação artística, incentivar os alunos a pesquisarem sobre o Irã ou República Islâmica do Irã contemporâneo (localização, população, atividades econômicas, forma de governo, religião, conflitos políticos, guerra Irã-Iraque, energia nuclear).



Marjane Satrapi tinha apenas dez anos quando se viu obrigada a usar o véu islâmico, numa sala de aula só de meninas. Nascida numa família moderna e politizada, em 1979 assistiu ao início da revolução que lançou o Irã nas trevas do regime xiita – apenas mais um capítulo nos muitos séculos de opressão do povo persa. Vinte e cinco anos depois, com os olhos da menina que foi e a consciência política à flor da pele da adulta em





que se transformou, Marjane emocionou leitores de todo o mundo com essa autobiografia em quadrinhos.

Os alunos também podem pesquisar a origem do Irã (antiga Pérsia), as guerras, os grandes nomes, como, por exemplo, o Rei Xerxes.

Os professores poderão propor, ainda, uma atividade com a exibição do filme de animação *Persépolis*, distribuído pela

Animação: refere-se ao processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado quer por computação gráfica, quer fotografando uma imagem desenhada, quer repetidamente fazendo-se pequenas mudanças num modelo.

Europa Filmes - Sony Pictures Classics. É um filme francês de animação de 2007, baseado no romance gráfico autobiográfico homônimo de Marjane Satrapi. O filme foi escrito e dirigido por Satrapi e Vincent Paronnaud.

Comparar os dois textos (quadrinhos – suporte estático e filme de animação – imagem em movimento) com o intuito de verificar como foi realizada a transposição de uma linguagem para outra. Ambos trabalham com palavras e imagens.

Atividade 5: Humor nos quadrinhos

■ Objetivo

Conhecer os principais escritores brasileiros de quadrinhos de humor.

O professor poderá propor aos alunos que conheçam, por meio de pesquisa, os autores de quadrinhos de humor brasileiros. Poderá proceder a um sorteio dos nomes dos autores representativos deste gênero e solicitar que em grupos realizem uma pesquisa sobre o autor (dados biográficos, bibliográficos, obras, principais personagens criados, entre outros). A pesquisa

Linguagem quadrinizada





deverá ser socializada com o grande grupo por meio impresso ou digital.

Sugestão de autores de quadrinhos de humor: Santiago, Luis Fernando Verissimo, Angeli, Laerte, Henfil, Glauco, Fernando Gonzalez, Edgar Vasques, entre outros.

Atividade 6: Conhecendo os quadrinhos japoneses – mangás

■ Objetivo

Ampliar o conhecimento da linguagem em quadrinhos, especialmente os quadrinhos japoneses.

Solicitar aos alunos que tragam para a sala de aula mangás (história em quadrinhos japoneses).

Mangás: a palavra em japonês significa “involuntário (man) e “desenho/imagem” (gá). No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

Caso não os tenham ou não os conheçam, o professor poderá montar uma sacola especial do Centro de Referência de Literatura e Multimeios - Mundo da Leitura com alguns mangás para realizar a atividade. A proposta é que os alunos conheçam as características desses quadrinhos: leitura da esquerda para a direita; desenhos estilizados, narrativa cinematográfica, olhos grandes.

Os japoneses consideram os olhos como “portais para a alma”; assim, os utilizam para transparecer a personalidade e/ou o estado de espírito dos personagens.

Na sequência os alunos podem realizar com o professor de artes uma comparação entre os quadrinhos brasileiros, norte-americanos e japoneses, analisando os elementos estéticos das obras.



Atividade 7: Escrevendo ou desenhando quadrinhos

■ Objetivo

Incentivar a criação de textos verbais e não verbais na linguagem dos quadrinhos.

A partir de um tema de interesse dos alunos, de uma notícia que está sendo veiculada na mídia ou de um assunto específico da escola ou do município previamente pesquisado pelo professor, propor a criação de uma charge cartum ou tira cômica. Os alunos podem realizar a atividade individualmente ou em duplas. É importante ressaltar que eles devem conhecer as características da linguagem dos quadrinhos.



www.salaodehumordecaratinga.com
www.salaodehumordecaratinga.blogspot.com

A escola poderá incentivá-los, a exemplo do que acontece em outros segmentos, como as feiras do livro, o 1º Salão do Humor da Escola X ou 1ª Mostra de Humor da Escola Y.

Linguagem quadrinizada

19





Anexos

ANEXO 1

Um pouco da história dos quadrinhos

Os quadrinhos no Brasil possuem uma longa história, que remonta ao século XIX, com o trabalho pioneiro de Angelo Agostini, que criou a tradição de introduzir desenhos com temas de sátira política e social (as conhecidas charges) nas publicações jornalísticas e populares brasileiras. Entre seus personagens populares estavam o “Zé Caipora” e Nhô-Quin” (1869). Em 1905 surgiu a revista *O Tico Tico*, considerada a primeira revista de quadrinhos do Brasil, com trabalho de artistas nacionais como J. Carlos. A partir da década de 1930, houve uma retomada dos quadrinhos nacionais, com os artistas brasileiros trabalhando sob a influência estrangeira, como a produção de tiras diárias de super-heróis (com a publicação do *Garra Cinzenta* em 1937 no suplemento *A Gazetinha*) e de terror; a partir da década de 1940, com os jornais investindo nos chamados “suplementos juvenis”, ideia trazida da imprensa americana por Adolfo Aizen. Em 1939 foi lançada a revista *O Gibi*, nome que se tornaria sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil.

Os quadrinhos atuais

A partir das últimas décadas do século XX as revistas de heróis ganharam cada vez mais importância no mercado. Surgiram

Linguagem quadrinizada





inúmeros títulos e seus escritores e desenhistas começavam a se tornar celebridades no meio, pois seus nomes nos créditos das histórias passaram a contar tanto quanto o nome de um ator famoso em um filme. Podemos citar nomes de peso nos quadrinhos, como os de Neil Gaiman, Alan Moore, Stan Lee, Frank Miller, Simon Bisley, John Byrne, Grant Morrison, Jim Lee, Todd Macfarlane, entre outros. Nesse período surgiram também revistas voltadas para o mercado *underground*, como a *Heavy Metal*, especializada em histórias alternativas, como histórias de ficção, terror, suspense e eróticas. Foi através de suas páginas que muitos artistas divulgaram seus trabalhos.

Muitos personagens surgiram nesses últimos anos: Tank Girl, de Jamie Hewlett e Alan Martin; Hellblazer (publicado aqui pela editora Brainstore), de Alan Moore; Sandman, de Neil Gaiman. Os X-Men (publicado aqui pela Abril), que se tornaram um dos títulos de maior prestígio no mundo, Garfield, de Jim Davis, e o excelente Calvin e Haroldo, de Bill Waterson, firmaram-se como os maiores personagens de tirinhas de jornais do fim do século XX. Calvin já foi publicado em dezenas de países. Bill Waterson desenhou a última tira deste personagem em 31 de dezembro de 1995. Já no mercado de editoras independentes foi lançada uma revista que veio a surpreender a todos, *Boné* (publicado aqui pela Via Lettera), criada por Jeff Smith, uma produção independente que fugiu do padrão super-heróis *versus* vilões das grandes editoras. *Bone* conseguiu obter em pouco tempo uma grande aceitação junto ao público e à crítica em razão das suas ótimas histórias, de uma narrativa muito envolvente e de um desenho limpo, misturando mundos de fantasias, realidade com boas doses de humor. Este título recebeu elogios de grandes nomes das hq's, como Will Eisner e Neil Gaiman, por exemplo, além de receber grandes prêmios das hq's.





No fim da década de 1990, uma nova editora impôs novos padrões de qualidade gráfica, a Image Comics, fundada por ex-desenhistas da Marvel e da DC Comics, como Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Marc Silvestri, entre outros. Novos títulos, então, foram lançados, com uma qualidade gráfica surpreendente até então. Títulos como Gen 13, Wildcats e Spawn ornaram-se sucesso rapidamente, sendo este último um dos quadrinhos mais vendidos nos últimos anos. Spawn fez tanto sucesso que já virou filme; tem jogos de videogame, brinquedos além de várias peças promocionais.

Nas décadas de 70, 80 e 90 surgiram grandes nomes dos quadrinhos, entre os quais podemos destacar Moebius, Milo Manara e Paolo Serpieri, com suas histórias cheias de mulheres sensuais; ainda, Simon Bisley, Scott Hampton, Dave McKean, Travis Charest, Alex Ross. A cada dia novos artistas vêm mostrando seu potencial.

Para enfrentar a forte concorrência dos heróis americanos foram transpostas para os quadrinhos nacionais aventuras de heróis de novelas juvenis radiofônicas, como O Vingador, de P. Amaral e Fernando Silva, e Jerônimo - o herói do Sertão, de Moisés Weltman e Edmundo Rodrigues. Personagens importados tiveram suas versões brasileiras, como o Fantasma. A partir da década de 60, aumentaram as publicações e os personagens brasileiros, com destaque para Pererê, de Ziraldo, Gabola, de Peroti, Sacarroalha, de Primaggio. Também surgiram nessa época os personagens de Maurício de Sousa, como a Turma da Mônica, os quais se tornaram líderes de vendas no mercado nacional. A Turma da Mônica deu tão certo que foi publicada em diversos países, além de virar desenho animado e ter sua marca licenciada para diversos produtos industrializados, como roupas, cadernos, lancheiras, etc.

O jornal *Pasquim* ficou famoso por suas tirinhas de quadrinhos, principalmente os de Jaguar. O cartunista Henfil também se destacou

Linguagem quadrinizada





nessa época. Daniel Azulay criou e manteve um herói brasileiro, o Capitão Cipó, que representou um dos melhores momentos dos quadrinhos nacionais.

A Editora Abril passou a publicar os heróis da Marvel e da DC Comics no Brasil, com as revistas *Capitão América* e *Heróis da TV*. Mais tarde foram lançadas as revistas de personagens, como Batman, Super-Homem, Homem-Aranha, Incrível Hulk e X-Men, entre outros.

Por volta da década de 1980 muitos jornais começaram a abrir espaço para as tiras nacionais, surgindo nomes como Miguel Paiva (Radical Chic), Glauco (Geraldão), Laerte (Piratas do Tietê), Angeli (Chiclete com Banana), Fernando Gonsales (Níquel Náusea) e Luís Fernando Veríssimo (As Cobras). Também a edição brasileira da revista americana *Mad* passou a publicar trabalhos com autores brasileiros. Nesse período foi lançada a revista *Chiclete com Banana*, que reunia grandes nomes dos quadrinhos nacionais, como Angeli e Laerte.

Nos anos 90 o mercado brasileiro cresceu um pouco mais. Novas revistas em quadrinhos de heróis passaram a ser editadas no país, sobretudo pela recém-criada Image Comics. A Editora Abril continuou à frente das rivais e publicou a *Spawn* norte-americana. A Editora Globo também entrou com diversos títulos: *Gen 13*, *Wildcats*, *CyberForce*, *Strykeforce*, *Savage Dragon*, entre outras. Mas em pouco tempo todos os títulos da Editora Globo foram tirados de circulação. Novas revistas começaram a aparecer como a *Metal Pesado*, inspirada na *Heavy Metal*. Esta revista abria espaço para os artistas brasileiros publicarem seus trabalhos. Surgiram também outras revistas, como *Fêmea Feroz*, *HQ Brasil* (Editora Escala), *Bundas* e, mais recentemente, a *Canalha* (Editora Brainstore).

Atualmente parece que o mercado de quadrinhos no Brasil está crescendo. Além das grandes editoras como a Abril e a Globo,



novas editoras foram criadas, trazendo excelentes títulos, como a *Via Lettera*, a *Brainstore*, *Pandora Books*, *Mythos*, *Nona Arte*, entre outras. Destaque para esta última, que vem apostando em títulos 100% nacionais, como é o caso das revistas *Subversivos* e *Fawcett*.

ANEXO 2

Acervo distribuído nas escolas de ensino fundamental e médio pelo PNBE

Lista de quadrinhos no PNBE - 2010

Ensino Fundamental

Os Pequenos guardiões - David Petersen (Conrad)

Grande Junim - Histórias do maior baixinho da turma do menino maluquinho - Ziraldo (Globo)

Mutts - os vira-latas - Patrick McDonnell (Devir)

Usagi Yojimbo – Daisho - Stan Sakai (Devir)

Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos

Desista! - Peter Kuper, baseado em histórias de Franz Kafka (Conrad)

Estórias Gerais - Wellington Srbek e Flávio Colin (Conrad)

Memórias de um Sargento de Milícias - Lailson de Holanda Cavalcanti, baseado no livro de Manuel Antônio de Almeida (IBEP/ Companhia Editora Nacional)

Pequeno Príncipe em Quadrinhos - Joann Sfar, baseado no livro de Antoine de Saint-Exupéry (Agir)

Pequenos Milagres - Will Eisner (Devir)

Linguagem quadrinizada



Lista de quadrinhos no PNBE – 2009

Ensino Fundamental

A História do Mundo em Quadrinhos – A Europa Medieval e os Invasores do Oriente - Larry Gonick (Agir)

Oliver Twist, adaptado por John Malan da obra de Charles Dickens (Companhia Editora Nacional)

Luluzinha vai às Compras – Marge (Devir)

Níquel Náusea – Tédio no Chiqueiro, de Fernando Gonsales (Devir)

Suriá – A Garota do Circo! - Laerte (Devir)

A Turma do Pererê – As manias de Tininin - Ziraldo (Globo)

Maluquinho por Arte – Histórias em que a turma pinta e borda - Ziraldo (Globo)

O Beijo no Asfalto - Arnaldo Branco e Gabriel Góes – adaptado da obra de Nelson Rodrigues (Nova Fronteira)

Asterix e a volta às aulas - René Goscinny e Albert Uderzo (Record)

Asterix nos Jogos Olímpicos - René Goscinny e Albert Uderzo (Record)

D. João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil - Spacca e Lilian Moritz Schwartz (Cia. das Letras)

A Volta da Graúna - Henfil (Geração de Comunicação Integrada)

Deus Segundo Laerte - Laerte (Olho D'Água)

10 Pãezinhos – meu coração não sei por quê - Gabriel Bá e Fábio Moon (Via Lettera)

Triste fim de Policarpo Quaresma – Lailson de Holanda Cavalcanti – adaptado da obra de Lima Barreto (IBEP/ Companhia Editora Nacional)

Ensino Médio

O Alienista - Gabriel Bá e Fábio Moon – adaptado da obra de Machado de Assis (Agir)

Domínio Público – Literatura em Quadrinhos (vários autores; DCL)



A força da vida - Will Eisner (Devir)

O Sonhador: uma história sobre os primórdios das revistas em quadrinhos - Will Eisner (Devir)

Um contrato com Deus - Will Eisner (Devir)

Irmãos pretos – Hannes Binder e Lisa Tetzner (Edições SM)

Lista de quadrinhos no PNBE – 2008

A Turma do Xaxado – Volume 2 – Antonio Cedraz (Estúdio e editora Cedraz)

Courtney Crumrin & as criaturas da noite – Ted Naifeh (Devir)

Mitos Gregos – O Voo de Ícaro e outras lendas – Marcia Williams (Clássicos em Quadrinhos /Ática)

Os Lusíadas em quadrinhos – Fido Nesti (Peirópolis)

Pequeno Vampiro vai à escola – Joann Star (Jorge Zahar)

Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda – Marcia Williams (Clássicos em Quadrinhos/Ática)

25 Anos do Menino Maluquinho – Ziraldo (Globo)

Lista de quadrinhos no PNBE – 2007

Asterix e Cleópatra – René Goscinny e Albert Uderzo (Record)

A metamorfose – Peter Kuper - Adaptado da obra de Franz Kafka (Devir)

Na prisão – kazuichi Hanawa (Conrad)

Níquel Náusea – Nem tudo que balança cai – Fernando Gonsales (Devir)

O nome do jogo – Will Eisner (Devir)

Pau pra toda obra – Gilmar (Devir)

Dom Quixote em quadrinhos – Caco Galhardo (Peirópolis)

Santô e os pais da aviação: a jornada de Santos-Dumont e de outros homens que queriam voar – Spacca (Cia. das Letras)

Toda a Mafalda: da primeira à última tira – Quino (Martins Fontes)

Linguagem quadrinizada



Referências

Livros

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Ângela (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. Os quadrinhos em aulas de língua portuguesa. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Ângela (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

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

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2009.

IANNONE, Leila R.; IANNONE, Roberto. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

SPACCA. *Santô e os pais da aviação: a história de Santos-Dumont e de outros homens que queriam voar*. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis – completo*. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

Internet

http://www.youtube.com/watch?v=auCie_T6Mec

<http://www.youtube.com/watch?v=J1MaQtrRDag>

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

<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/B/burlesco.htm>

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/turismo/noticias/ult338u5142.shtml>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Animação>

Linguagem quadrinizada



<http://home.animespirit.net/artigos/2007/11/29/mangas-um-passeio-historico-pelos-quadrinhos-japoneses/>

<http://www.eca.usp.br/gibiusp/home.asp>

<http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Historia_em_quadrinhos

<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos.asp?codigo=12663>

<http://mundooi2.oi.com.br/quadrinhos/>

<http://www.sonyclassics.com/persepolis/main.html>

<http://www.infoescola.com/livros/persepolis/>

DVD

PERSÉPOLIS. Direção de: Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi. Produção: Xavier Rigault e Marc-Antoine Robert. Roteiro: Vincent Paronnaud, baseado em livro de Marjane Satrapi. França: Europa Filmes / Sony Pictures Classics, 2007. 1 DVD.

14 Bis. Direção de: André Ristum. Brasil: Log On Editora Multimidia, 2006. 1 DVD.

Bibliografia comentada

Como Fazer Histórias em Quadrinhos, de Juan Acevedo, Global Editora, 1990. O autor organizou uma oficina de quadrinhos para crianças e, com base nessa experiência, ensina no livro os fundamentos práticos da HQ.

Desvendando os Quadrinhos, de Scott McCloud, Makron Books, 1995. Artista e roteirista premiado, McCloud analisa profundamente a estética e a semiologia dos gibis.

História da História em Quadrinhos, 2. ed. de Álvaro de Moya, Editora Brasiliense, 1993. Em 34 artigos, o professor da Escola de Comunicações e Artes da USP descreve mais de 160 anos de evolução dos quadrinhos no mundo, desde seus precursores até o cenário atual.





O Homem no Teto, de Jules Feiffer. Companhia das Letras, 1995. Romance juvenil sobre um garoto que sonha ser quadrinista, mas não conta com o apoio dos pais.

A Linguagem dos Quadrinhos, de Moacy Cirne, Editora Vozes, 1971. Estudo detalhado das criações de Mauricio de Sousa e de Ziraldo.

Quadrinhos e arte seqüencial, de Will Eisner, Editora Martins Fontes, 1989. Eisner, lenda viva entre os fãs do gênero, disseca a estrutura narrativa das HQs e sugere a aplicação dos quadrinhos em outros setores, como a educação.

Super-herói você ainda vai ser um, de Marcelo Duarte, Companhia das Letrinhas, 1996. O divertido jornalista revela os segredos dos personagens mais musculosos e poderosos dos quadrinhos.

Linguagem quadrinizada

31

