

**UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E LETRAS**

AMANDA DOS SANTOS ARAGÃO

A INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS

**TAUBATÉ – SP
2020**

AMANDA DOS SANTOS ARAGÃO

A INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS

Monografia apresentada ao Departamento de Ciências Sociais e Letras da Universidade de Taubaté, como parte dos requisitos para obtenção da licenciatura em Letras.

Orientadora: Profa. Ma. Andréia Alda Valério

**TAUBATÉ – SP
2020**

**Grupo Especial de Tratamento da Informação - GETI
Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI
Universidade de Taubaté – UNITAU**

A659i Aragão, Amanda dos Santos
 A influência dos quadrinhos / Amanda dos Santos Aragão.
 -- 2020.
 60 f. : il.

Monografia (graduação) – Universidade de Taubaté,
Departamento de Ciências Sociais e Letras e Serviço Social,
2020.

Orientação: Profa. Ma. Andréia Alda Valerio,
Departamento de Ciências Sociais e Letras.

1. Ensino. 2. Graphic-novel. 3. Influência. 4. Quadrinhos. 5.
Tecnologia. I. Universidade de Taubaté. Departamento de
Ciências Sociais e Letras e Serviço Social. Curso de Letras. II.
Título.

CDD – 372

Amanda dos Santos Aragão
A Influência dos Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Ciências Sociais e Letras, Universidade de Taubaté, para obtenção do título de licenciada em Letras. Área de concentração: literatura e linguagens.

Orientadora: Profa. Ma. Andréia Alda Valério

Data: ____/____/____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) _____ Universidade de Taubaté

Assinatura: _____

Professor(a) _____ Universidade de Taubaté

Assinatura: _____

Professor(a) _____ Universidade de Taubaté

Assinatura: _____

À minha família de sobrenome Aragão e à minha família de sobrenome Oliveira, que mesmo nas dificuldades me ajudaram como puderam.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, às minhas famílias, em especial à Rita e à Thays. Sem elas, a conclusão dessa graduação não seria possível.

À minha mãe, Simone, e aos meus irmãos, Alex e Karolyne, que estiveram sempre ao meu lado e atentos nas reclamações do meu cansaço. À minha prima e professora Aline, que me guiou e me deu força para finalizar essa pesquisa.

Às minhas colegas de faculdade, Ana e Maria, que, mesmo nesses tempos conturbados, conseguiram trazer Augusto e Mateus para iluminar nossas vidas. À Débora, Raítsa e Fernanda, por me ajudarem tanto no dia a dia universitário, não sei o que faria sem vocês.

Aos meus amigos, Otávio, que contribuiu imensamente com esta pesquisa. Meu amigo Matheus, que me inspirou com a conclusão de seu trabalho de graduação. Meu amigo Rafael, que me ajudou com as demais atividades. Meu amigo Everton, que me iluminou com seus dons pedagógicos.

Aos professores da Universidade de Taubaté, à professora Adriana Cintra e ao professor Luzimar, que contribuíram imensamente com essa pesquisa. À professora Márcia, por ter aceitado fazer parte da banca. E em especial à professora e colega de trabalho Isabel, que, com a sua didática impecável, sempre foi muito solícita quando precisei.

A gestão da EMEF Diácono José Ângelo Victal, por me permitir cumprir estágio onde estudei. À melhor professora coordenadora que já conheci, Patrícia, que virou uma mãe para mim, pois, mesmo puxando minhas orelhas às vezes, sempre me ouviu. À ilustríssima diretora Maria, obrigada por ser tão compreensiva, você me inspira a ser uma pessoa melhor todos os dias. Às vice-diretoras, Iris e Juliana, pelo apoio e companhia.

À Universidade de Taubaté e seus funcionários, que nunca me deixaram na mão.

Ao MEC, pelo apoio financeiro por meio do FIES. Sem o financiamento, eu não estaria aqui hoje.

Aos meus professores de Língua Portuguesa e Inglesa do Ensino Fundamental e Médio, especialmente a professora Silvia, que me acolheu, inspirando-me a seguir na área.

Ao meu cachorro Simba, que não sabe ler, mas não posso deixar de o agradecer por fazer parte desta parte da minha vida, me impedindo uma autossabotagem.

E à professora Andreia, que, mesmo em tempos de diversidades, nunca ter sequer pensado em desistir de lecionar, agradeço por ter aceitado orientar essa pesquisa nesse ano atípico, fazendo-me sentir abraçada mesmo a distância. Obrigada por me ensinar tanto.

“When you base your expectations only on what you see, you blind yourself from the possibilities of a new reality.”
(Zaheer, The Legend of Korra)

RESUMO

O tema desta pesquisa é sobre a ação que os quadrinhos trazem à tona na cultura, no ensino e na tecnologia. A principal pergunta desta pesquisa é: de onde vieram os quadrinhos e sua influência? Os objetivos desta pesquisa são: 1) apresentar o contexto em que se deu a ascensão dos quadrinhos. 2) colocar em pauta o preconceito que os quadrinhos sofrem no mundo acadêmico; 3) apresentar o *graphic novel*. 4) relatar o seu uso por meio de tecnologias. Tal pesquisa tem por justificativa contribuir com o meio acadêmico e com o campo de produção cultural, fazendo com que o debate sobre a influência dos quadrinhos e seu uso em sala de aula seja discutido. A metodologia a ser empregada será a de pesquisa bibliográfica. A fundamentação teórica se ancora em autores, como Beatriz Carvalho (2017), Will Eisner (1989), Scott McCloud (1995), Erico Gleria (2011) e Waldomiro Vergueiro (2010). Como resultado, foi apontado que o uso dos quadrinhos e da tecnologia em sala de aula pode desencadear um ensino mais completo que influencia em um maior interesse dos estudantes.

Palavras-chave: ensino, tecnologia, quadrinhos, *graphic novel*, influência.

ABSTRACT

This research's theme is about the action that comic books bring up on culture, education and technology. The main question of this research is: where comic books came from and it's influence? The objectives of this research are: 1) Present the context of the comic book ascension. 2) Put in discussion the prejudice that comic books suffer in the academic world 3) Present the graphic novel. 4) Relate it's use by technologies. This research justifies itself by contributing to the academic community and to the cultural production field, creating a debate about the influence comic books have and it's use in classrooms being discussed. The methodology taking place is the bibliographic research. The theoretical foundation anchors itself on authors like, Beatriz Sequeira Carvalho (2017), Will Eisner (1989), Scott McCloud (1995), Erico Gleria (2011) e Waldomiro Vergueiro (2010). As a result of what was pointed that the use of the comics and the technology in a classroom can initiate a more complete teaching that will influence a bigger interest of the students.

Key-words: education, technology, comics, *graphic novel*, influence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arte Sequencial.....	16
Figura 2 - Primeiro quadrinho publicado por Töpffler	18
Figura 3 - Juca e Chico (1865).....	18
Figura 4 - Nhó Quim.....	18
Figura 5 - Circus in Hogan's Alley (1895).....	19
Figura 6 - Golf-The Great Society Sport as Played in Hogan's Alley (1896)	19
Figura 7 - Almanaque do Tico-Tico	20
Figura 8 - The Captain and The Kids #30 (1947)	21
Figura 9 - Incredible Hulk #1	23
Figura 10 - Tales of Suspense #39 (1959).....	23
Figura 11 - Captain America Comics #1 (1941)	24
Figura 12 - Treat Your Rifle Like a Lady (1968)	25
Figura 13 - MAD, 1961	27
Figura 14 - Capa de uma edição da V-Magazine, revista onde Barbarella surgiu em 1962	28
Figura 15 - Campos de ação social.....	35
Figura 16 - Língua Portuguesa nos anos finais - Parte 1	36
Figura 17 - Língua Portuguesa nos anos finais - Parte 2	36
Figura 18 - Língua Portuguesa nos 6º anos - Parte 1	37
Figura 19 - Língua Portuguesa nos 6º anos - Parte 2	37
Figura 20 - Campo da vida pessoal.....	38
Figura 21 - Práticas em aula de Língua Portuguesa	39
Figura 22 - Orgulho & Preconceito, Jane Austen (2016).....	41
Figura 23 - Macunaíma, Mário de Andrade (2016).....	42
Figura 24 - Os Miseráveis, Victor Hugo (2012)	42
Figura 25 - HAMLET, W. Shakespeare (2020).....	43
Figura 26 - A Divina Comédia, Seymour Chwast (2011).....	43
Figura 27 - O Alienista, Machado de Assis (2020)	44
Figura 28 - The Handmaid's Tale	44
Figura 29 - Juca Pirama, Gonçalves Dias (2015).....	45
Figura 30 - Vingadores: Ultimato (2019)	49
Figura 31 - Capitã Marvel (2019).....	49
Figura 32 - Viúva Negra (2021).....	50
Figura 33 - Aquaman (2018)	51
Figura 34 - Mulher Maravilha (2017)	52
Figura 35 - Mulher Maravilha 1984.....	52

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Competências Específicas de Linguagens e suas Tecnologias para o Ensino Médio.....	33
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1	15
1.1 Definição	15
1.2 Histórico	17
1.3 O começo do futuro	22
1.4 Will Eisner	24
1.5 Comics-Busters	26
1.6 MAD	26
1.7 Barbarella	27
1.8 Da década de 60 à frente	28
CAPÍTULO 2	30
2.1 Preconceito literário	30
2.2 Quadrinhos na escola	31
CAPÍTULO 3	40
3.1 O que é <i>graphic novel</i> mesmo?	40
3.2 Adaptações	41
CAPÍTULO 4	46
4.1 Comunicação	46
4.2 Cultura de massa	46
4.3 Sociedade pós-moderna e suas tecnologias	47
4.4 Grandes franquias	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	55

INTRODUÇÃO

Comecei a considerar ser professora depois de algumas tentativas frustradas em seguir na área de informática. Em meio a cursos técnicos e faculdades trancadas, lembrei-me do quão importante meus professores, em especial os de Língua Portuguesa, foram em minha vida, tanto pessoal quanto acadêmica. O meu rendimento em Língua Inglesa em sala de aula era o melhor, e com a minha preferência por leitura de quadrinhos, passei a adquiri-los em seu idioma original para maior aprendizado. A decisão de fazer Letras me causou insegurança, mas o pensamento de que eu pertencia ao nicho escolar era certeza.

A escolha de pesquisar sobre a minha maior paixão, os quadrinhos, foi decidida desde que coloquei os pés no Departamento de Ciências Sociais e Letras. Ao abordar o ensino de Línguas com esse gênero textual, esta pesquisa se justifica por contribuir com a formação de professores de Língua Portuguesa e Inglesa que podem, por meio deste Trabalho de Graduação, estudar os conceitos de HQs e a sua estrutura e linguagem, a fim de usufruir desse gênero em sala de aula, trazendo suas características textuais para discussão com alunos. Desse modo, esta pesquisa também se justifica por proporcionar tanto ao corpo discente como ao docente mais um gênero textual para incentivo da leitura.

Este trabalho de pesquisa de cunho bibliográfico tem como objetivo apresentar um estudo sobre Histórias em Quadrinhos, doravante HQs, e que, para tanto, tem como objetivos específicos: 1) apresentar o contexto em que se deu a ascensão dos quadrinhos na cultura *pop*; 2) colocar em pauta o preconceito que os quadrinhos sofrem no mundo acadêmico. 3) apresentar o *graphic novel*. 4) relatar o seu uso por meio de tecnologias.

A fundamentação teórica se ancora em autores como Beatriz Sequeira Carvalho (2017), Will Eisner (1989), Scott Mccloud (1995), Erico Gleria (2011) e Waldomiro Vergueiro (2010).

Este trabalho está dividido em 4 capítulos:

No capítulo 1, contextualizo todo o cenário do nicho dos quadrinhos e HQs, desde o primeiro quadrinho até a atualidade.

No capítulo 2, abordo o preconceito já sofrido pelos quadrinhos, sua aceitação no meio da educação e sua contribuição na BNCC.

No capítulo 3, retomo a explicação dos *graphic novels* e apresento algumas adaptações da literatura para esse mundo ilustrado.

No capítulo 4, apresento os quadrinhos no meio tecnológico diante da mídia e adaptações cinematográficas.

Para finalizar, faço considerações sobre o desenvolvimento e a contribuição desta pesquisa.

CAPÍTULO 1

Neste capítulo, contextualizamos todo o cenário do nicho dos quadrinhos e HQs desde os primórdios. Iniciamos com a definição geral dos quadrinhos. Depois, procuramos apresentar um histórico, enquadrando as mais importantes e influentes obras até hoje.

1.1 Definição

Engana-se quem pensa que os quadrinhos são apenas “revistas coloridas, cheias de arte, com aventuras idiotas e sujeitos de colante” (MCCLLOUD, 1995). Ao procurar uma definição adequada, com o propósito de retirar os estereótipos do papel, Scott Mccloud defende: “Quadrinhos’ é um termo que merece ser definido, porque se refere ao meio em si, não a um objeto específico como uma “revista” ou “gibi” (MCCLLOUD, 1995, p. 4).

Mas, afinal, o que são os quadrinhos? Will Eisner defende o termo “arte sequencial”, figuras separadamente em sequência que assumem a característica de uma linguagem (1989). Porém, para chegar a uma definição, Mccloud separa a forma do conteúdo. O conteúdo, obviamente, depende dos criadores, que são diferentes um dos outros. Retificando a situação, a história em quadrinhos fica definida como: imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

Figura 1 - Arte Sequencial



Mas os quadrinhos não surgiram do nada, já definidos com balões de falas, figuras sequenciais e fã. Devemos agora contextualizar a sua trajetória de forma geral, enfocando nos mais importantes e influentes quadrinhos até hoje.

1.2 Histórico

Há nações que lutam por seus cidadãos artistas pelo título de dono da primeira história em quadrinhos. Richard Outcault (1863-1928) vem como o favorito para tal, Entretanto, Antonio Vicente Pietroforte, no primeiro capítulo de seu livro: **Análise Textual da história em quadrinhos** encerra a polêmica devolvendo o título à Töpffer:

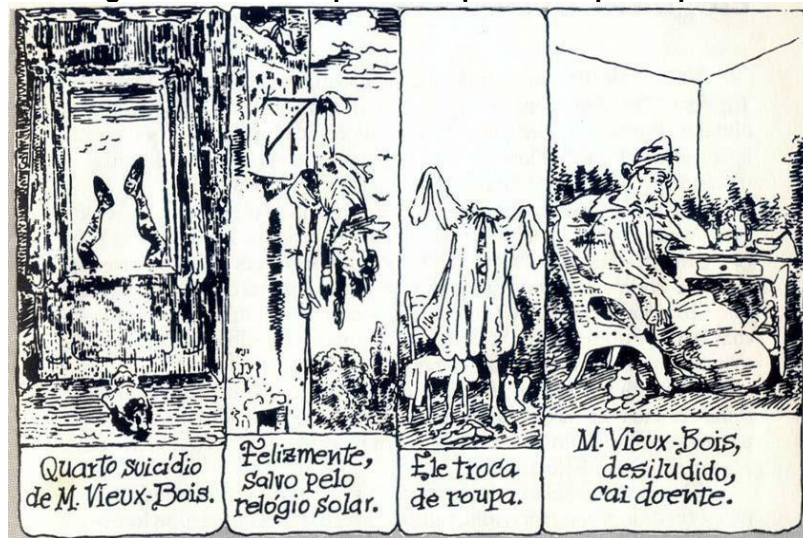
Enquanto na Europa a suposta invenção dos quadrinhos é atribuída a Rudolph Töpffer (1799-1846) a partir de suas Histórias em imagens, nos Estados Unidos da América ela se deve a Richard Outcault (1863-1928) e seu Yellow Kid, publicado aos domingos no jornal World, de Nova Iorque. (PIETROFORTE, 2009, p. 9)

Mas, para chegar a Töpffer, devemos voltar 40 mil anos. A arte sequencial não começa lá nas primeiras figuras e manuscritos pintados nas cavernas pré-históricas. Provavelmente, o homem descobriu como desenhar antes de falar (MOYA, 1970). A segunda forma de história em quadrinhos é conhecida também como a primeira forma de escrita, os hieróglifos do Egito. Porém, agora com data, a história começa a tomar forma em 1070, quando os antigos passaram sequências de imagens em tapeçarias, manuscritos de paredes, vitrais de igreja etc.

Já em 1700, William Hogarth (1697-1764) ilustrava obras para serem realmente vistas lado a lado, em sequência. Will Eisner (1989) diz que o uso da arte sequencial tem como função passar informações, instruções e entretenimento, portanto a arte sequencial foi um meio de comunicação visual antes mesmo do surgimento da imprensa.

A invenção da imprensa coloca a arte, que antes era apenas desfrutada por ricos e poderosos, nas mãos das demais classes sociais. A história continuou até chegar no século XIX, com Rudolph Töpffler (1799-1846), que desenvolveu histórias que empregavam o uso de caricaturas e a primeira combinação de palavras com figuras, ou como ele mesmo disse em seu ensaio, “Literatura em Imagens” (1842).

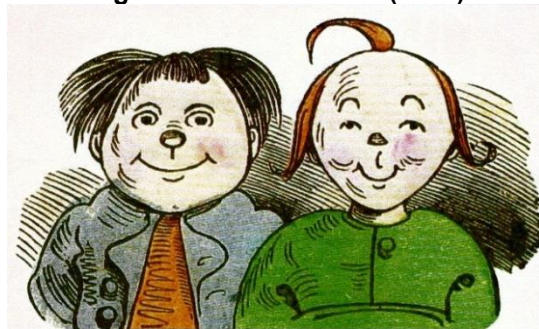
Figura 2 - Primeiro quadrinho publicado por Töpffler



Fonte: Töpffler, 1827.

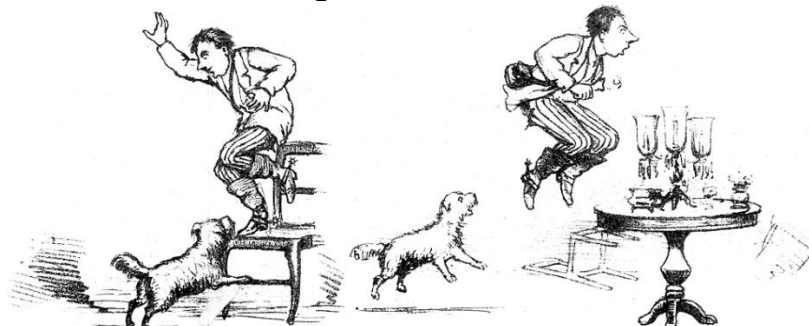
Em 1865, Wilhen Bush cria *Max e Moritz* (Juca e Chico) (Figura 3). Em seguida, o italiano Ângelo Agostini, naturalizado brasileiro, cria *Nhô Quim* (Figura 4), tornando-se o pioneiro do gênero no Brasil. Uma história em quadrinhos sem quadrinhos (GLERIA, 2011, p. 23).

Figura 3 - Juca e Chico (1865)



Fonte: Bush, 1865.

Figura 4 - Nhô Quim



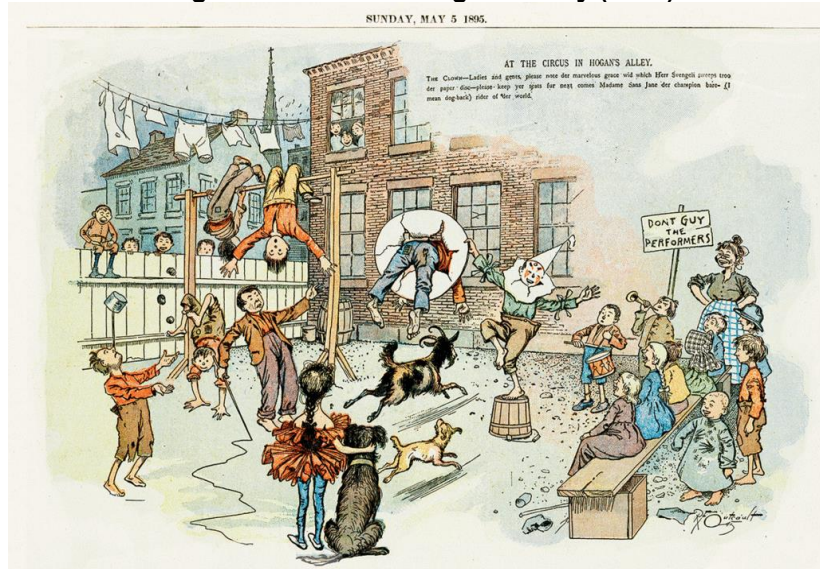
Procurou um refúgio, mas vendo que nem assim se livrava da sanha do diabo do totó,

pulou sobre a mesa, pondo tudo em estilhaços.

Fonte: Agostini, 1869.

Em 1895, no jornal *World*, de Nova Iorque, nasce o primeiro personagem fixo, dando enfoque ao aparecimento das histórias em quadrinhos em jornais, surgindo o termo “jornalismo amarelo”, pois esse personagem era nada mais nada menos do que o famoso *The Yellow Kid*, do artista Richard Outcault. Leitores fiéis passaram a chamá-lo assim, porém o título original da charge era *Circus in Hogan's Alley* (Figura 5), que ironicamente era em preto e branco. O personagem em questão se destacava: seis anos, cabeça grande e orelhudo, começou com um camisolão azul e logo passou a ser amarelo (MOYA, 1986, p. 23).

Figura 5 - Circus in Hogan's Alley (1895)



Fonte: Outcault, 1895.

Figura 6 - Golf-The Great Society Sport as Played in Hogan's Alley (1896)



Fonte: Outcault, 1896.

Segundo Moya (1970), os editores viam a preferência do público por imagens com textos; assim surgindo a possibilidade de começar a publicar jornais coloridos, o que os levou a encomendar máquinas especiais para focar na preferência do leitor. Outcault deu forma continuada ao que outros artistas fizeram no passado, adotou o balão como forma de fala dos personagens e dessa forma se deu o definitivo nascimento das *comics*.

Seguindo, Outcault parte para outra criação: um garoto burguês, vestido de marinheiro, roupa que ganhara de Natal por seu bom comportamento (MOYA, 1986, p. 27). *Buster Brown*, abrigado como Chiquinho (Figura 7), foi um tremendo sucesso. Quando Outcault decidiu parar de fazer o personagem nos Estados Unidos, aqui no Brasil o Chiquinho estava tão popular que continuou sendo desenhado por artistas brasileiros no gibi *Tico-Tico*: Loureiro, Rocha, Alfredo Storni, Paulo Affonso, Osvaldo Storni e Miguel Hochmann.

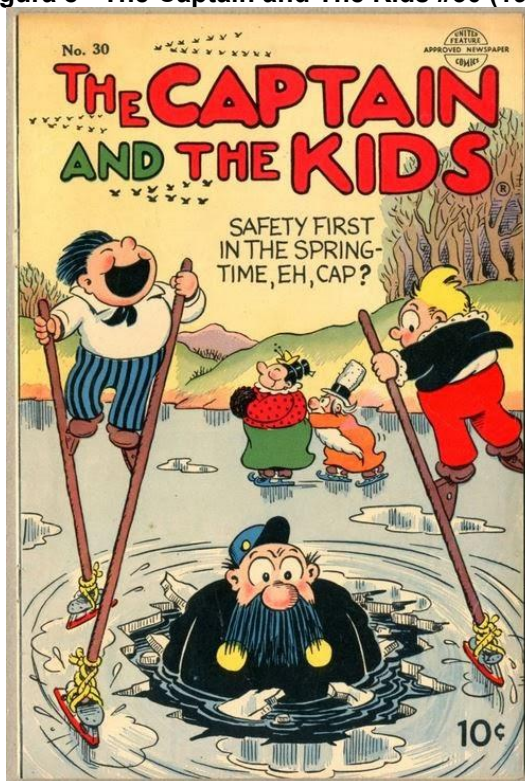
Figura 7 - Almanaque do Tico-Tico



Fonte: Loureiro, 1914.

Nesse meio tempo, Rudolph Dirks se inspira em Juca e Chico de Bush e cria personagens que seriam primos de Juca e Chico. Essa criação nos Estados Unidos resultou em uma comic inglês/alemã, o *Katzenjammer Kids* (também chamado de *The Captain and the Kids*). No entanto, Rudolph, em uma briga com William Randolph Hearst, grande nome da imprensa americana que lançou em seguida o *The Captain and the Kids* (Figura 8) com a *United Press*, influenciou o nascimento da legislação americana do *copyright* de personagens de quadrinhos (MOYA, 1970 p. 38).

Figura 8 - The Captain and The Kids #30 (1947)



Fonte: Hearst, 1947.

Muitos autores nesse tempo colocam em suas HQs algum tema significativo. Autores e suas obras significativas podem ser listadas assim: *Little Bears and Tigers*, por James Swinnerton. Bud Fisher criou *Mr. Mutt*, apostando em desenhar cavalos. Windsor Mc Cay cria *Little Nemo in Slumberland*, que previu o cinema. Em 1911, George Herriman lança *Krazy Kat*, suscitando assim o Gato Félix e, logo depois, todo o nicho de Walt Disney (MOYA, 1970, p. 39).

Quando Herriman faleceu, a distribuidora decidiu não passar seu trabalho para outro artista, contrapondo que não era possível continuar um trabalho tão pessoal. Diferente de diversas distribuidoras que sempre continuavam obras após o falecimento dos artistas.

O *Daily Worker* vê o sucesso dos demais personagens e cria sua versão como órgão do Partido Comunista: *Lefty Louie*. Enquanto isso, na França e na Itália, aparecem *l'Épatant* e *Corrieri dei Piccoli*. E logo George Mc Manus dá a partida no sucesso das histórias em quadrinhos sobre famílias no subúrbio americano, com reflexão sobre o começo da Primeira Guerra Mundial. Em 1929, a ficção científica aparece nas *comics* com as aventuras de Buck Rogers, por Dick Calkins (MOYA, 1970, p. 41).

1.3 O começo do futuro

Em 1934, um rapaz e seu melhor amigo em Ohio inovaram com a criação do *Superman*. Jerry Siegel, quem criou o personagem, ofereceu a seu amigo Joe Shuster a honra de desenhar o icônico personagem (MOYA, 1970, p. 62). Os dois ofereceram o personagem por 5 anos a todas as distribuidoras. Contudo, foram recusados por todas. Shuster, indignado com as recusas, queimou todas as páginas, restando apenas uma capa salva por Siegel que a retirou do fogo. Igual o emblema do personagem “esperança”, era o que neles nunca morria. Enviaram o personagem para J. S. Liebowitz, que acreditou tanto no personagem que ofereceu um experimento por uma série de suas aventuras dentro do *Action Comic Magazine*. Depois disso, a revista dobrou sua demanda. Tirinhas diárias, rádio, tv, cinema, desenhos animados, *Superman* passou a ser um símbolo. Logo nascem o *Superboy*, o *Supercão*, a *Supergirl* e as pedras de Kryptonita, aventuras acompanhadas do *Batman*. O *Superman* foi o primogênito de uma série infinita de super-heróis (MOYA, 1970, p. 63).

Voltando ao homem morcego, *Batman* foi criado em 1939, por Bob Kane, também na cidade de Metrópolis. Nos anos 40, seu comparsa, Robin, chega para ajudá-lo a combater o crime. Capitão América (Figura 11), criado em 1941 por Joe Simon, surge no meio da Segunda Guerra Mundial, lutando contra o líder dos nazistas. Com o fim da guerra, surgem: Hulk (Figura 9), Homem de Ferro (Figura 10), Thor e vários outros nomes.

Figura 9 - Incredible Hulk #1



Fonte: Lee, 1962.

Figura 10 - Tales of Suspense #39 (1959)



Fonte: Lee, 1959.

Figura 11 - Captain America Comics #1 (1941)



Fonte: Kirby, 1941.

1.4 Will Eisner

O gênero dos quadrinhos teve muitos artistas em seu nicho que inspiram quadrinistas até hoje. Will Eisner é um deles. Eisner criou diversas histórias e algumas com pseudônimo de Will Rensie. O lançamento de uma de suas criações foi *O Espírito* que alavancou a sua arte. William Erwin Eisner, primogênito de três filhos, vivia de mudança. Sua família tinha dificuldades com as finanças por meio dos ganhos do pai. Aos 13 anos, no ápice da Grande Depressão dos EUA, Will teve que assumir as contas (ASSIS, 2017).

Muita gente passou a tratar Eisner como um rei, título que ele mereceu. Seus textos tiveram grandes influências de Tchekhov (1860 – 1904) e Gogol (1809 – 1852), mostrando o melhor do amargo, irônico e humorístico e obteve o equilíbrio perfeito com texto e imagem, fazendo, então, suas artes únicas. Com essa clássica pitada de humor, suas histórias mostram inovação e a quebra de regras no meio do gênero. Efeitos de aproximação, *close-ups*, sobreposição, cortes, ruídos no meio da escuridão foram meios cinematográficos usados em suas tirinhas que fizeram a *Mad* publicar até cansar (MOYA, 1970, p 68). Durante a guerra, por meio da arte, se expressou por

meio de folhetos, em defesa do exército americano, em que colocava informações úteis para os soldados como espécie de ajuda sobre o que fazer na hora da batalha.

Figura 12 - Treat Your Rifle Like a Lady (1968)



Fonte: Eisner, 1968.

Assim que essa turbulência histórica passou, muita gente lembrou de seu apoio ao governo americano e correram atrás de Eisner para oferecer trabalho (ASSIS, 2017).

A partir desse momento, inicia-se a grandiosa carreira de Will Eisner, com um estúdio de arte, uma editora especializada e uma gráfica, em que produzia folhetos para a indústria e para o comércio. Eisner enriqueceu e abandonou os quadrinhos. Entrelinhas, a sua autobiografia foi escrita por ele quando narra o desenvolvimento de Gerhard Shnobble, um guarda-noturno que sabia voar e, por isso, não era aceito pelos pais. Porém, quando se vê desempregado, ele decide voar. O que o acaba matando por ser atingido por uma bala endereçada ao Espírito, que recebe o nome da obra. Will Eisner completa: “Não chore por Shnobble... Melhor chorar pela humanidade inteira... Porque nenhuma pessoa naquela multidão que olhava, nenhum deles notou ou sequer suspeitou que naquele dia Gerhard Shnobble tinha voado”. E Moya complementa:

Não choremos por Will Eisner, melhor chorar pela humanidade inteira, pois ninguém notou que naqueles anos, um gênio tinha escrito e desenhado O Espírito (1970, p. 71).

Mas nesse universo dos quadrinhos, nem tudo foi um mar de rosas com pequenos problemas com alguns autores, houve uma época sombria, quando a caça às bruxas, digo, quadrinhos, tomou conta desse nicho.

1.5 Comic-Busters

Pela lógica dos tradicionalistas, tudo que é inovador assusta. O que sempre resulta na batalha para acabar com aquilo que não entendem. A condenação dos quadrinhos levantou uma onda de protestos dos representantes do país contra esse meio de expressão. O editorial das *comics* enfraqueceu diante da campanha e com a alta da TV, sofrendo consequências desse surto até hoje.

Apontamentos sobre a orientação sexual do Batman preocupavam o Dr. Frederic Wertham (1895 – 1981), pioneiro da caça aos quadrinistas, que escreveu um livro condenando o gênero. Em *Seduction of the Innocent* (1954), ele ressalta que Batman, ao ser salvo e salvar Robin, transmitia a sensação de que homens devem ser mantidos juntos, provando a masculinidade frágil daquela época, ele defendia que Batman e Robin não poderiam estar sem camisa no mesmo quarto.

No fim, as críticas desencadearam um inquérito no Congresso dos Estados Unidos sobre a indústria dos quadrinhos e a criação do *Comics Code Authority*. Um código começou a regular a publicação dos quadrinhos através de um selo de permissão.

1.6 MAD

O ano é 1950, alguns artistas desenhavam e criavam conteúdos humorísticos em quadrinhos para uma revista chamada *MAD* (Figura 13). Esse conteúdo influenciou o modo de fazer humor em todo os Estados Unidos. Sucesso na América do Norte, milhares de revista concorrentes passaram a surgir e a copiar sua prole, o misticismo, as críticas satíricas, o senso de humor, tudo mesmo (MOYA, 1970, p. 76).

Figura 13 - MAD, 1961



Fonte: MAD group, 1961.

Personagens das famosas *comics* como *Superman* e *Mulher Maravilha* também passaram a ser alvo das piadas da *MAD*. Grandes nomes da cultura de massa e popular eram alvos sob qualquer pretexto. Walt Disney, por exemplo, era uma das principais figuras e vivia sendo bombardeado pela revista.

Quando a revista ainda tinha características de *comics*, como a cor e o formato, o dono da *MAD* queria transformá-la em uma imitação da famosa revista *PUNCH* da Inglaterra. Obviamente que, ao apresentar a proposta para o editor, ele recusou, pois a *MAD* já fazia sucesso e era considerada superior às demais revistas do mercado. A partir de intrigas e desavenças, a equipe seguiu outros rumos para outras revistas que, conseqüentemente, não obtiveram sucesso. Assim, seguindo a primeira proposta, *MAD* finalmente se tornou a revista de sucesso que procedeu até 2019.

1.7 Barbarella

Criada em 1962, *Barbarella* (Figura 14) é uma HQ de grande revolução cultural para a história dos quadrinhos e das mulheres. Começando na França, o grande público de *Barbarella* foi europeu, o que acabou fazendo da personagem um mártir para as mulheres que começaram a consumir quadrinhos como nunca (ANDRADE, 2016). Marcando o início de uma nova era, *Barbarella* se tornou uma personagem

lendária para o mundo das HQs, pois consolidou um papel importante para a mulher nesse meio de comunicação; por exemplo, em manifestações pró-feministas começou a ser comum cartazes e imagens da personagem. Seu criador combinou ficção científica com um estilo *trash* e uma pitada de sensualidade feminina, tornando a heroína única. Mas nem tudo foi um mar de rosas, por usar seu corpo perfeito para se livrar dos problemas, dormir com inimigos e amigos, era perceptível que o nicho da história era o sexo, o que fez do quadrinho, alvo de censura.

Em 1968, uma adaptação dos quadrinhos para o cinema estreia como a pioneira em adaptações de cinema protagonizadas por uma mulher desassociada de qualquer homem que seja. Isso acabou abrindo caminhos para outras super-heroínas que vieram à popularidade na década de 70.

Figura 14 - Capa de uma edição da V-Magazine, revista onde Barbarella surgiu em 1962



Fonte: Claude, 1962.

1.8 Da década de 60 à frente

A partir disso, nos anos 60, os super-heróis se renovam nos quadrinhos diante dos concorrentes. O diretor das *Atlas Comics*, Martin Goodman, pediu a Stan Lee e a Jack Kirby que criassem super-heróis superiores ao de editoras concorrentes (se referia à *DC Comics* e à lendária *Liga da Justiça*). Com a criação do *Quarteto*

Fantástico, nasce a *Marvel Comics*. Quando o primeiro homem a pisar na Lua surpreendeu o mundo, a Guerra Fria seguia no planeta Terra. Os EUA haviam alcançado o espaço antes da União Soviética e, em resposta ao mundo real, nos quadrinhos, os heróis da Marvel personificaram essa era espacial estando dispostos a tudo para enfrentar a ameaça vermelha (JARCEM, 2007, p. 7).

As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. As ideologias e o momento político e social moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado gibi (DUTRA, 2002, p. 8).

Crumb, os *Freak Brothers*, de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso e Bill Griffin surgem nos anos 70. Os quadrinhos *underground* eram vendidos de mão em mão. Ao mesmo tempo, na França, Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet e Bernard Farkas se reúnem como *Les humanöides associées*, e criam em 1974 uma revista, *Métal Hurlant*, que chega aos EUA em 1977 como *Heavy Metal* (JARCEM, 2007, p. 8).

Beirando os anos 80, Will Eisner começa a produzir sua arte com inspiração na literatura com a história “Um Contrato com Deus”. Nesse momento, Eisner dá um nome para algo que seria destinado para adultos, o termo *graphic novel* se populariza. Contudo, já existiam HQs que narravam materiais caracterizados como literários, com mais de cem páginas. Só que elas não haviam sido batizadas até então. Frank Miller então complementa a sombria história de Bruce Wayne nas *graphic novels*, concretizando a maioria para o gênero (JARCEM, 2007, p. 8).

Em 1990, *Marvel Comics* e *DC Comics* perdem alguns desenhistas que fundam a *Image Comics*, pioneira nos quadrinhos computadorizados e coloridos com grande influência japonesa. E assim se seguiu por 10 anos. Por outro lado, na Alemanha, uma *graphic novel* que estava sendo desenvolvida desde 1978 por Art Spiegelman é publicada. *Maus*, traduzido como “Rato” é a história da vida de Spiegelman e de sua família na Alemanha nazista. Foi premiada com o renomado Prêmio Pulitzer, o que a transforma em uma das mais renomadas *graphic novels* da história.

Nos anos 2000, um *throwback* nos quadrinhos se enfatiza com a queda das torres gêmeas, o resgate de alguns personagens foi um ato patriótico na época (JARCEM, 2007. P. 9). Nos anos seguintes, a tecnologia começa a avançar como um foguete, o que influencia o cinema a adaptar diversas histórias em quadrinhos em filmes.

CAPÍTULO 2

Neste capítulo, discutimos o preconceito que os quadrinhos sofriam no meio acadêmico, segundo Abrahão (1970). Procuramos analisar sobre a sua presença no processo educacional atual de acordo com Vergueiro (2010). Também exploramos as competências da BNCC no ensino das linguagens por meio dos quadrinhos.

2.1 Preconceito literário

Para Bosi (2004, p. 25, *apud* SILVÉRIO, 2002, p. 38), o domínio das técnicas aprendidas faz o artista alcançar um nível de estilo pessoal, o esboço de uma figura denota esse processo ao mesmo tempo, expressivo. Bosi complementa que a escolha de uma palavra e não de outra, assim como a escolha de traços, determina o estilo da época em que a obra foi feita, como a ideologia e a moda. Ainda diz que a literatura é a junção da expressão e do conhecimento, relacionando a transformação do homem por meio literário, ponderando nos aspectos culturais de sua época.

Os quadrinhos e seus adjacentes poderiam se encaixar na definição de literatura? Essa é uma pergunta pertinente no meio da educação, pois sabemos que os quadrinhos são bastante usados em sala de aula, porém continuam sendo desprezados por letrados, talvez pela facilidade de leitura, ou o uso de figuras complementares ou até mesmo o julgamento de que são obras estritamente direcionada a crianças (SILVÉRIO, 2002, p. 41). Mas isso não passa de um preconceito enraizado.

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procura rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (RAMOS, 2009, p. 17 *apud* TAKAHASHI, 2015, p. 20).

Apesar de ninguém se importar em denominar os quadrinhos como Literatura, podemos encaixar os quadrinhos em gêneros textuais. Marcuschi (2002) afirma que, nos últimos dois séculos, a tecnologia propiciou o avanço do surgimento de mais gêneros textuais, sendo que novos gêneros não são tão novos assim, estes sempre puxam algo de outros gêneros existentes. Ainda salienta que os gêneros textuais não se definem por aspectos formais ou estruturais, mas por aspectos sociocomunicativos. Os gêneros textuais se constituem como gêneros textuais no contexto de que a língua

sociointerativa se desenvolve, ou seja, são eventos linguísticos que se movem e surgem com o avanço da sociedade.

2.2 Quadrinhos na escola

Durante gerações, pais educaram seus filhos ao ver dos grandes e mais influentes docentes do mundo: os próprios pais. Contudo, o mundo gira, o tempo passa, a cultura vai se adaptando à população. Ainda assim, Gaudêncio (1970, p. 131) denota que a figura paterna procura conscientizar o papel do homem na sociedade para seus filhos, denominado como ego idealizado. Uma série de valores que devem ser julgados como atos bons e maus. Gaudêncio complementa que as histórias em quadrinhos começam a participar das infâncias de diversas crianças, influenciando-as no aprendizado cultural diferenciado do que foi apresentado pelos pais. De forma inconsciente, os quadrinhos participam do processo educativo das crianças, então como se dá a forma consciente? Quando o professor apresenta esse gênero para os alunos?

A fim de categorizar as diferentes posições da sociedade sobre esse meio de ensino, Abrahão (1970, p. 137) apresenta duas posições sobre a apreciação da literatura em quadrinhos, sendo elas: 1 – Os incondicionais, os que não encontram nada de nocivo nos quadrinhos. 2 – Os furiosos que se arremetem contra qualquer tipo de quadrinho. Porém essas categorias são de forma geral. Ao tentar especificar ainda mais essa apreciação, Abrahão nos apresenta mais quatro categorias, sendo elas: 1 – Os radicais negativos, que consideram os quadrinhos ao todo, um mal à sociedade. 2 – Os radicais positivos, consideram tudo que veem proveitoso. 3 – Os moderados, um pouco dos dois anteriores. 4 – Os neutros, são indiferentes.

A conclusão na sociedade daquela época era que: o ato de ler quadrinhos influencia uma preguiça mental tenebrosa que atrapalha o processo de abstração, afastando o hábito de leitura de livros, além de conter uma linguagem descuidada, temas impróprios e ter um aspecto material falho (p. 139).

Mas, o desenvolvimento da mídia fez com que esse pensamento caísse, pelo menos um pouco.

Ainda que esta atividade tenha sido inicialmente vista com estranheza pela sociedade – a começar por aqueles professores que haviam crescido na época em que os malefícios da leitura de quadrinhos faziam parte do senso comum –, a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. Mais recentemente, em muitos países, os

próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) (VERGUEIRO, 2009, p. 21, *apud* TAKAHASHI, 2015, p. 29).

Não é segredo para ninguém que já estive em sala de aula que, ao mostrar um quadrinho que seja para alunos de qualquer idade, o interesse pela leitura e entendimento daquele texto é maior. Mesmo com tamanho interesse por esse gênero textual, vale salientar a importância das demais obras e dos livros clássicos no ensino, porém Silvério (2012, p. 44) denota que o uso dos mais atuais gêneros textuais é um modo de quebrar o tradicionalismo no discurso em sala de aula.

Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente – a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir (VERGUEIRO, 2010, p. 22, *apud* TAKAHASHI, 2015, p. 20).

Além de que o seu uso linguístico e pictórico abriga diversos meios de transmitir uma mensagem, o objetivo sempre é a comunicação. De um jeito ou de outro, esses elementos juntos fazem com que o leitor deduza e interprete a mensagem, relacionando a imagem com o texto (TAKAHASHI, 2015, p. 28).

Abrahão (1970, p. 142) afirma que, a palavra, ao leitor, estimula visualmente, auditivamente e está palpavelmente ligada à mente. Assim como no cinema, o autor ainda afirma que, ao se ter contato com a palavra, estimulam-se certas reações com base nas memórias anteriores, aguçando a imaginação do leitor. Abrahão (1970, p. 142) complementa:

As noções gerais e abstratas, que as palavras buscam sugerir, por intermédio das ilustrações, a tornar-se mais concretas, texto e gravura se completam, como aspectos da mesma realidade significativa, evitando a formação de falas e errôneas imagens, divorciadas do verdadeiro sentido das palavras. O desenho, conforme opinião do educador espanhol Victor Masriera, “deve ser considerado como linguagem, como expressão; linguagem de forma bem mais precisa do que a das palavras, estas quase a dar uma ideia distante das coisas, sem às mesmas ajustar-se quando não se evoca ao mesmo tempo a sua representação”

Então, cabe aos quadrinhos concretizar e estruturar novas experiências com base na leitura. Mas, na prática, o uso em sala de aula realmente causa um interesse maior? Vergueiro (2010) diz que sim. O interesse pelos quadrinhos torna a classe mais ativa e participativa, o que motiva os estudantes, desencadeando uma curiosidade sobre o assunto que for, fora o fascínio pela cultura de massa e seus super-heróis, entender a ligação de um texto com a imagem facilita o entendimento criando uma

comunicação mais abrangente entre a obra e o leitor. Vergueiro (2010) ainda ressalta, que qualquer quadrinho, sobre qualquer tema, como os de super-heróis, sempre exalta temas pertinentes, ou seja, os quadrinhos podem ser usados em qualquer circunstância em determinados pontos em sala de aula, seja na disciplina em que for. Fora que o que era dito em 1970, que os quadrinhos deixavam os jovens preguiçosos, se mostra totalmente irrelevante nos dias de hoje. Vergueiro (2010) nos mostra que a realidade é que os leitores de quadrinhos também leem outros tipos de texto, a entrada para o mundo dos quadrinhos é a porta que possibilita o começo de um hábito de leitura saudável, que por fim acabam enriquecendo o vocabulário dos estudantes.

Analisando as competências gerais e de Linguagens da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é possível observar algumas conclusões com o uso dos quadrinhos em sala de aula.

Figura 15 - Competências gerais da BNCC

AS DEZ COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC
1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: Perez, 2018.

Quadro 1 - Competências Específicas de Linguagens e suas Tecnologias para o Ensino Médio

<p>1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p>
<p>2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>
<p>3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>
<p>4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</p>
<p>5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p>

6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Fonte: BNCC, 2017.

Nos campos de atuação social do BNCC, as práticas de linguagem no Ensino Médio e Fundamental (em língua portuguesa) são os mesmos. Também, acabam se relacionando nas propostas.

Figura 15 - Campos de ação social

ENSINO FUNDAMENTAL		ENSINO MÉDIO
ANOS INICIAIS	ANOS FINAIS	
Campo da vida cotidiana		Campo da vida pessoal
Campo artístico-literário	Campo artístico-literário	Campo artístico-literário
Campo das práticas de estudo e pesquisa	Campo das práticas de estudo e pesquisa	Campo das práticas de estudo e pesquisa
Campo da vida pública	Campo jornalístico-midiático	Campo jornalístico-midiático
	Campo de atuação na vida pública	Campo de atuação na vida pública

Fonte: BNCC, 2017.

Ao pesquisar o descritor “quadrinhos” na BNCC, temos 12 resultados, sendo 8 deles referente aos primeiros anos e 1 referente à disciplina de Arte, resultando 3 citações aos quadrinhos como pertencente à área de Linguagens.

Figura 16 - Língua Portuguesa nos anos finais - Parte 1

LÍNGUA PORTUGUESA - 6º E 7º ANOS (Continuação)

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO
CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO	
Produção de textos	Construção da textualidade Relação entre textos

Fonte: BNCC, 2017.

Figura 17 - Língua Portuguesa nos anos finais - Parte 2

HABILIDADES	6º ANO	7º ANO
	<p>(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.</p> <p>(EF67LP31) Criar poemas compostos por versos livres e de forma fixa (como quadras e sonetos), utilizando recursos visuais, semânticos e sonoros, tais como cadências, ritmos e rimas, e poemas visuais e vídeo-poemas, explorando as relações entre imagem e texto verbal, a distribuição da mancha gráfica (poema visual) e outros recursos visuais e sonoros.</p>	

Fonte: BNCC, 2017.

A Língua Inglesa também pede práticas com quadrinhos em sala de aula; na habilidade EF06L15, a inserção no mundo dos quadrinhos pede a criação com base no contexto do cotidiano do aluno.

Figura 18 - Língua Portuguesa nos 6º anos - Parte 1

LÍNGUA INGLESA – 6º ANO (Continuação)

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO
EIXO ESCRITA – Práticas de produção de textos em língua inglesa relacionados ao cotidiano dos alunos, em diferentes suportes e esferas de circulação. Tais práticas envolvem a escrita mediada pelo professor ou colegas e articulada com os conhecimentos prévios dos alunos em língua materna e/ou outras línguas.	
Estratégias de escrita: pré-escrita	Planejamento do texto: <i>brainstorming</i>
	Planejamento do texto: organização de ideias
Práticas de escrita	Produção de textos escritos, em formatos diversos, com a mediação do professor

Fonte: BNCC, 2017.

Figura 19 - Língua Portuguesa nos 6º anos - Parte 2

HABILIDADES
(EF06LI13) Listar ideias para a produção de textos, levando em conta o tema e o assunto.
(EF06LI14) Organizar ideias, selecionando-as em função da estrutura e do objetivo do texto.
(EF06LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, <i>chats</i> , blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.

Fonte: BNCC, 2017.

No Ensino Médio, a análise dos interesses pessoais é sobreposta no campo da vida pessoal, em que é organizada uma forma de refletir sobre as condições de vida moderna, abrangendo temas e questões pertinentes que englobam os jovens. Além disso, o BNCC elabora que a construção de projetos de vida necessita de reflexões além do afetivo. Assim, é possível instigar o jovem estudante a fazer escolhas de vida saudáveis. Assim, os quadrinhos entram na habilidade EM3LP21, como forma de provocar uma socialização entre os jovens.

Figura 20 - Campo da vida pessoal

CAMPO DA VIDA PESSOAL	
PRÁTICAS Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística/semiótica	
Habilidades	Competências específicas
(EM13LP19) Apresentar-se por meio de textos multimodais diversos (perfis variados, <i>gifs</i> biográficos, <i>biodata</i> , currículo <i>web</i> , videocurrículo etc.) e de ferramentas digitais (ferramenta de <i>gif</i> , <i>wiki</i> , <i>site</i> etc.), para falar de si mesmo de formas variadas, considerando diferentes situações e objetivos.	3
(EM13LP20) Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/ problemas/questões que despertam maior interesse ou preocupação, respeitando e valorizando diferenças, como forma de identificar afinidades e interesses comuns, como também de organizar e/ou participar de grupos, clubes, oficinas e afins.	2, 3
(EM13LP21) Produzir, de forma colaborativa, e socializar <i>playlists</i> comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, <i>e-zines</i> ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, games, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.	1, 6
(EM13LP22) Construir e/ou atualizar, de forma colaborativa, registros dinâmicos (<i>mapas</i> , <i>wiki</i> etc.) de profissões e ocupações de seu interesse (áreas de atuação, dados sobre formação, fazeres, produções, depoimentos de profissionais etc.) que possibilitem vislumbrar trajetórias pessoais e profissionais.	3

Fonte: BNCC, 2017.

Agora com enfoque na Língua Portuguesa, tanto do Ensino Fundamental II, quanto no Ensino Médio, para quem observa com um pensamento reservado o uso dos quadrinhos, é possível correlacionar à importância de seu uso em sala de aula.

Por exemplo, em A Base Nacional Comum Curricular na prática da gestão escolar e pedagógica (2018), organizado por Tereza Perez, vemos o seguinte quadro na página 74:

Figura 21 - Práticas em aula de Língua Portuguesa



Fonte: Perez, 2018.

Nos tópicos apresentados, situações que podem porventura promover o uso dos quadrinhos em sala de aula são: a livre escolha dos alunos em escolher os textos de acordo com seus interesses; atividades que considerem as práticas sociais de leitura e escrita; aproveitamento de diferentes referências; apresentação da variedade linguística (exposta na maioria dos quadrinhos); ampliar condições para leitura e escrita autônoma (como a criação de seus próprios quadrinhos).

CAPÍTULO 3

Neste capítulo, detalhamos com mais precisão o termo *graphic novel*, que se popularizou nos dias de hoje. Apresentamos algumas adaptações de obras clássicas da literatura.

3.1 Recapitulando... O que é *graphic novel* mesmo?

De volta ao capítulo 1, procuramos apresentar, de forma geral, para a história da história em quadrinhos, pudemos comentar como surgiu as *graphic novels*, porém, aqui, apresento esse termo de uma forma diferente. O que é *graphic novel*? Traduzido, os romances gráficos são um tipo de HQ para adultos (ou não, existem também *graphic novels* voltadas para os mais jovens). Isso o nome já explica por si só, são romances! Histórias maiores, tão grandes quanto um livro comum e, dependendo do público alvo, têm uma complexidade maior de leitura. Os desenhos de uma *graphic novel* são mais detalhados, à procura de um olhar com mais atenção para a apreciação da obra. O seu formato também muda, geralmente os vemos nas prateleiras com suas luxuosas capas duras, com papel e impressão superiores aos demais quadrinhos. Por ter esse formato, grande parte de seus leitores procuram colecionar essas obras. As *graphic novels* também podem ser apresentadas em séries com volumes novos de tempos em tempos. Robin Brenner (2015, p. 5) explica que os romances nos propõem uma narrativa linear; um livro de imagens nos conta uma história com textos acompanhados de ilustrações; um filme nos conta outra história com imagens e diálogo; a poesia pode se comunicar com o leitor de uma forma que nenhuma outra contação de história consegue; nesse momento, entram as *graphics novels*, que combinam todos esses elementos de um jeito único.

Eles são como prosa que são escritas em um formato ilustrado, mas são também como um filme que conta uma história por um diálogo, e por imagens visuais que dão a impressão de movimento. (BRENNER, 2015, p. 6, tradução minha)¹

¹ They are like prose in that they are in a written printed format, but they are also like film in that they tell a story through dialogue, and through visual images that give the impression of movement.

Apesar de sua popularidade entre os mais velhos, assim como as histórias em quadrinhos normais, as *graphic novels* podem ser bem atrativas para os jovens. Segundo Robin Brenner (2015, p. 2), os que apresentam grande dificuldade para ler textos clássicos da literatura, em que o foco é quase impossível, acabam cedendo a esse subgênero que, por fim, os motiva a ler mais, e quem sabe não os motiva a ler o texto original? Dizemos, por experiência própria, que sim, ler uma adaptação da literatura em *graphic novel* é uma motivação para continuar hábitos de leitura, pois a leitura não se limita a esse formato. Ao se ler uma *graphic novel*, não significa que se vai substituir a leitura de outros tipos de gêneros textuais. Na verdade, com a motivação de um encadeando em outro, encoraja os leitores a pensar criticamente sobre as histórias em diferentes formatos (BRENNER, 2015, p. 6).

3.2 Adaptações

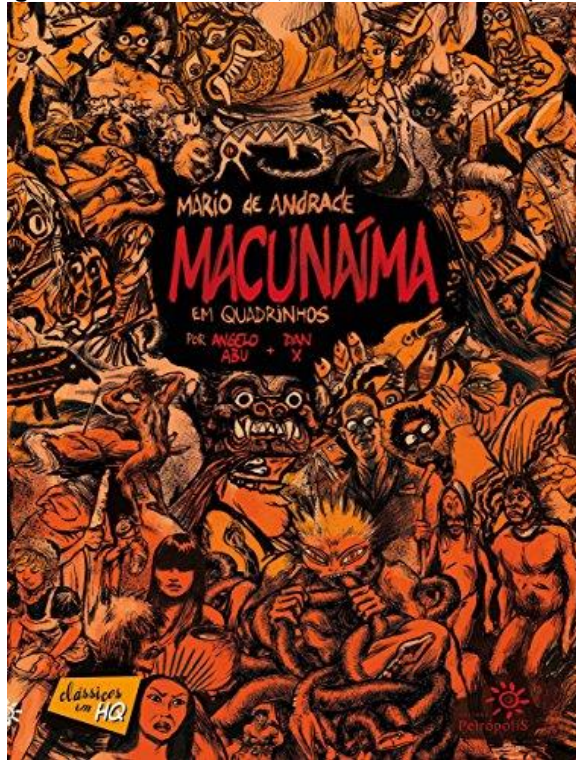
Houve diversas adaptações de histórias clássicas (ou não) para *graphic novels* e/ou quadrinhos, a fim de facilitar para o leitor, encorajando sua imaginação, também valorizando o trabalho do ilustrador, que se submete a adaptar obras difíceis de serem imaginadas no desenho.

Figura 22 - Orgulho & Preconceito, Jane Austen (2016)



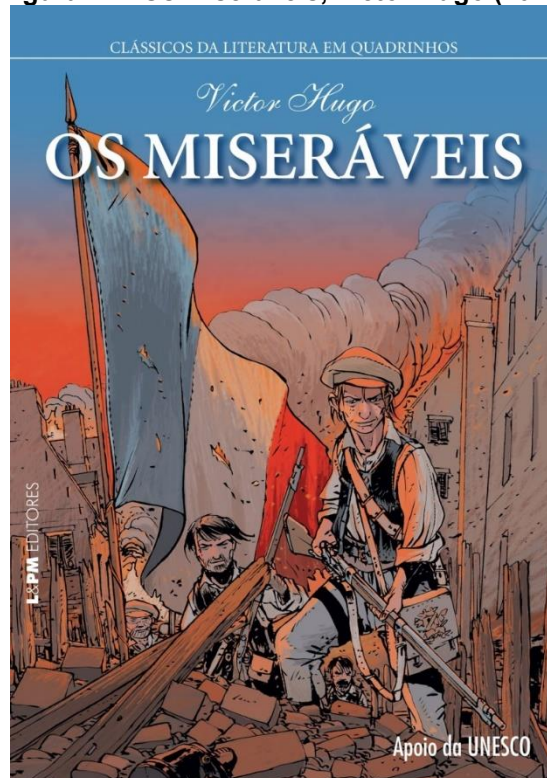
Fonte: Edginton, 2016.

Figura 23 - Macunaíma, Mário de Andrade (2016)



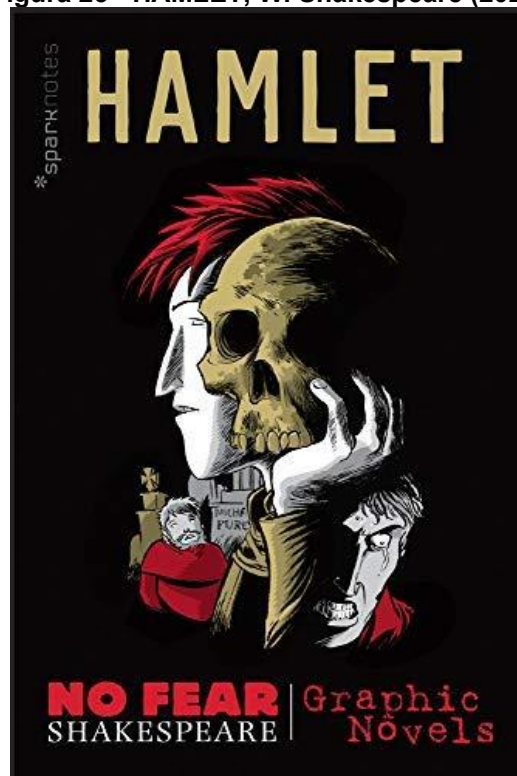
Fonte: Abu, 2016.

Figura 24 - Os Miseráveis, Victor Hugo (2012)



Fonte: Bardet, 2012.

Figura 25 - HAMLET, W. Shakespeare (2020)



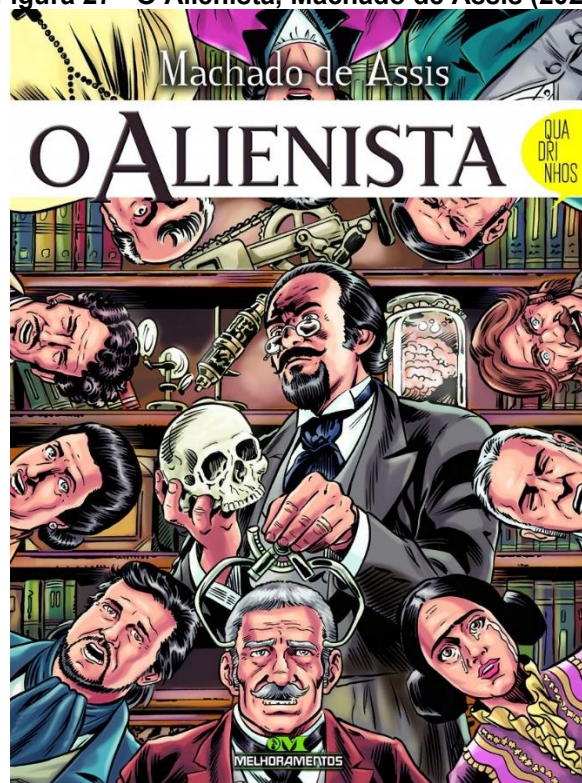
Fonte: Sparknotes, 2020.

Figura 26 - A Divina Comédia, Seymour Chwast (2011)



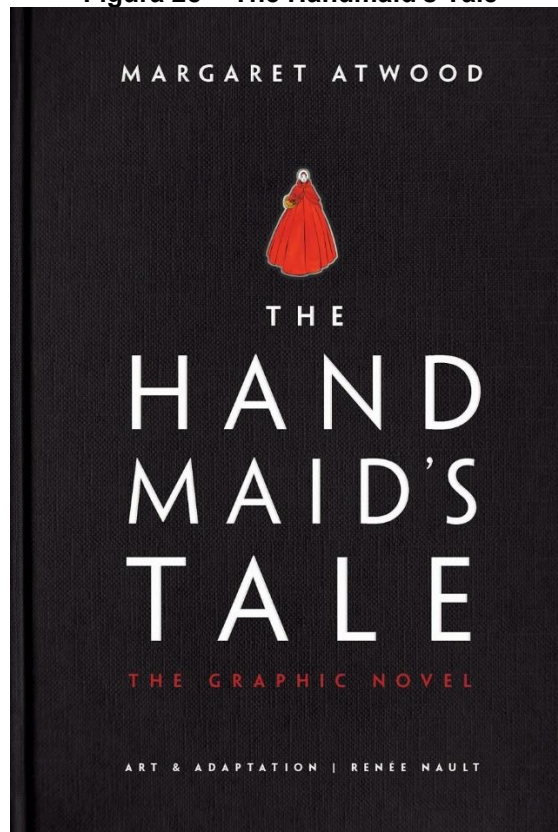
Fonte: Chwast, 2011.

Figura 27 - O Alienista, Machado de Assis (2020)



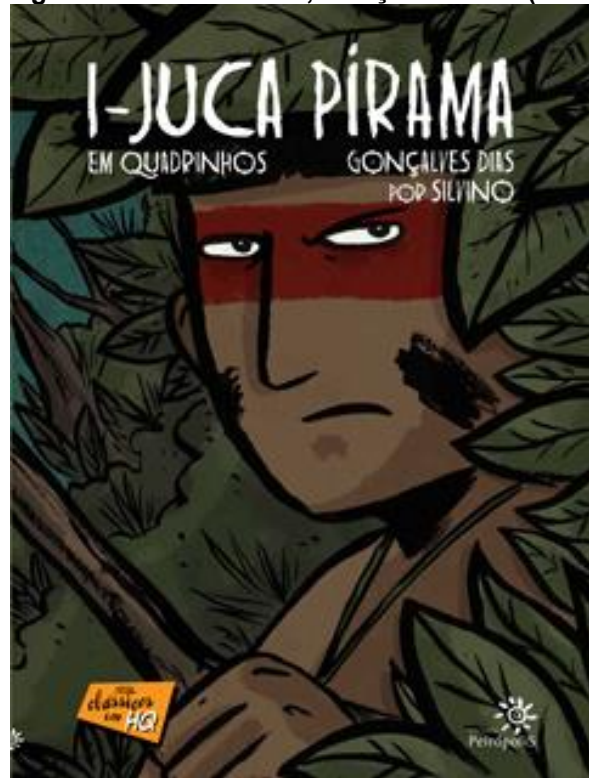
Fonte: Assis, 2020.

Figura 28 - The Handmaid's Tale



Fonte: Atwood, 2019.

Figura 29 - Juca Pirama, Gonçalves Dias (2015)



Fonte: Silvino, 2015.

CAPÍTULO 4

Neste capítulo, apresento os conceitos de Faria (2007), Borges (2016) e Lopes (1993), que denominam a comunicação, o que ela é, assim como a cultura de massa. E a influência dos quadrinhos na comunicação.

4.1 Comunicação

FARIA (2007) explica que a comunicação é um fenômeno social que envolve mais de uma pessoa na troca de informações e um meio. Explica que essas pessoas tornam-se emissores e transmissores, e o meio pelo qual a mensagem é transmitida. Essa troca de informações resulta em um ciclo infinito, em que a comunicação se torna comum e atualizada, o que engloba vários símbolos, devido ao grande número de possibilidades de comunicar (FARIA, 2007, p. 35). Dentre esses meios de comunicação, podemos citar, como exemplo, a carta, o telefone etc. Agora, se for pensar nos meios de comunicação da massa, isso abrangeria a televisão, o jornal, o rádio, a internet etc. Só que, voltando ao Capítulo 1, quando menciono os desenhos nas cavernas, classifico-o como a primeira aparição da arte sequencial no mundo, logo o primeiro meio de comunicação.

A comunicação visual, em seu sentido mais amplo, tem uma longa história. Quando o homem primitivo, ao sair à caça, distinguia na lama a pegada de um animal, o que ele via ali era um sinal gráfico (Hollis, 2001, p.1, *apud* FARIA, 2007 p. 37)

A partir da década de 30, começam a surgir estudos sobre como os anúncios e campanhas atuam sobre o consumo. É agora que entra a cultura de massa: a audiência é um grupo de pessoas que são receptores de uma mensagem que os interessam ao ponto de influenciá-los a tomarem atitudes (LOPES, 1993, p. 80). Na literatura, seus trabalhos influenciam na educação estética dos leitores. (LOPES, 1993, p. 81). Lopes (1993) ainda afirma que o processo de comunicação é concebido como uma articulação de práticas de significação num campo de forças sociais, portanto a audiência para produções culturais reúne subculturas, em que cada formação social tem sua própria identidade, isto é, cada mensagem tem o seu grupo receptor.

4.2 Cultura de massa

Ao mesmo tempo, da década 30 até a de 50, os quadrinhos começavam a criar espaço nos Estados Unidos. O desenvolvimento da urbanização promovido pelos

meios de comunicação, ao defender uma vida melhor no centro da cidade, foi a propaganda pioneira para o desenvolvimento da desigualdade social, com o rádio no auge da comunicação, o cinema mudo começava a conquistar o mundo, a partir daí a comunicação de massa definitivamente “massificou” a população (BORGES, 2016, 22).

Então, com a massificação em alta, e o nascimento do cinema, Borges (2016) afirma que a comunicação e a comunicação visual têm em comum as definições de que, por meio das imagens, pode-se conter um significado e receptores.

Podemos retomar então e usar como exemplo no contexto do tema dessa pesquisa, no capítulo 1, página 25, a propaganda da guerra por meio de quadrinhos. A partir daí, os quadrinhos já estavam totalmente rotulados como um produto a ser consumido pela sociedade (BORGES, 2016, p. 24).

O grande poder de comunicação dos quadrinhos por meio de imagens gráficas e verbais intensifica o seu poder nesse meio. Faria (2007) diz que a interação desses dois entre o emissor e o transmissor é extremamente necessária, pois o artista depende do conhecimento do receptor sobre as imagens que desenhou para que compreenda o que está sendo transmitido. Hunt (2010) confirma que os textos contêm significados que dependem da nossa capacidade de decodificação. Claro que a ligação da imagem com o texto amplia a compreensão do leitor, pois, mesmo sem um conhecimento prévio, o signo e o significado da formatação da obra pode ser o pioneiro do aprendizado sobre aquele tema, o que pode ser elaborado em sala de aula. Algo que Hunt (2010) também aponta: com o contato com o livro ilustrado, a criança passa a assemelhar a um contato oral, é provável que o livro seja lido com mais fluidez e flexibilidade que um texto puramente verbal. Sem mais, tanto visualmente como textualmente, o gênero dos quadrinhos são uma cultura influenciadora com o poder de persuasão (FARIA, 2007, p. 58).

4.3 A sociedade pós-moderna e as tecnologias

A modernidade entra em vigor no momento em que a sociedade superou a Idade Média (SOUSA, 2004), com ideias revolucionárias que abateram o tradicionalismo. Mas e a pós-modernidade? Segundo Faria (2007), após a 2ª Guerra Mundial, novos questionamentos ideológicos passaram a interferir na humanidade, e os pensamentos antes tidos como modernos passaram a ficar para trás.

Pode-se dizer que o termo pós-modernismo nasce de uma possível ruptura com o racionalismo, propondo uma crítica às instituições estabelecidas até então, fundamentadas em sistemas culturais fragmentados – ciência, moral e arte (CELINA, 2016).

Então, Celina (2016) complementa que, apesar do novo modo de pensar dar uma nova perspectiva para a sociedade, o pós-modernismo não anula completamente os pensamentos anteriores.

Contudo, a partir desse novo modo de pensar, é transparente a evolução da tecnologia nesse meio tempo. Sergl e Cunha (2019) apontam esse avanço em conjunto com a globalização e a sede de consumo da sociedade. A partir dessa evolução, as culturas antes separadas se juntaram para um bem maior: o consumo tecnológico. Com isso, o aparecimento da internet agrupou pessoas distintas dos quatro cantos do mundo, e a capacidade desse tipo de interação, a distância, promove cada vez mais a expansão desse ciberespaço (SERGL; CUNHA, 2019, p. 10).

Mas e os quadrinhos, cadê eles nessa sociedade pós-moderna? Lanius (2014) explica que os quadrinhos não ficam só no papel. Nos últimos tempos, o que mais vemos nos cinemas são adaptações de quadrinhos para o cinema, que atrai todo um público leitor ou não daquela história.

4.4 Grandes franquias

Como exemplo dessas adaptações, trago um breve resumo das duas maiores franquias no ramo dos quadrinhos no cinema (LIRA, 2019). Primeiro temos a *MARVEL Entertainment*, subsidiária da *Disney*, que é uma das companhias de mais sucesso na cultura de massa atual, com mais de 8 mil personagens em seus quadrinhos, oferece grandes opções para lucrar cada vez mais no mercado. Essa franquia existe há mais de 70 anos, porém os filmes começaram há 12 anos atrás e já totalizaram 23. Com mais de 22 bilhões de dólares acumulados, a MARVEL é a maior franquia cinematográfica do mundo. Com todo esse sucesso, claro que fãs das antigas HQs deliram com cada filme anunciado no cinema, mas os não leitores, impressionados pela diversidade e inclusão, acabam também se aconchegando nos braços da franquia, estimulando o consumo de suas histórias. Pelo site *Box Office Mojo* que mostra as bilheterias dos filmes de uma forma sistemática, é possível ver quais filmes a Marvel obteve mais sucesso. O filme com a maior bilheteria, totalizando 2.797.800.564 dólares, é o *Vingadores: Ultimato* (Figura 30), do ano de 2019.

Figura 30 - Vingadores: Ultimato (2019)



Fonte: Disney, 2019.

Outro filme que representa bem a franquia é *Capitã Marvel* (2019) (Figura 31), que, apesar das críticas machistas, foi abraçada pelo público feminino da MARVEL, segundo o site *Box Office Mojo*, o filme rendeu uma bilheteria de 1.128.274.794 de dólares, uma das maiores da franquia.

Figura 31 - Capitã Marvel (2019)



Fonte: Disney, 2019.

A grande promessa da franquia é a estreia do filme intitulado com o nome da personagem: *Viúva Negra* (Figura 32). Com estreia marcada para abril deste ano, teve de ser adiado algumas vezes devido à pandemia do Covid-19, sua estreia nos cinemas ficará para o próximo ano (2021). O filme contará com a história da vingadora Natasha Romanoff, que morreu em *Vingadores: Ultimato*, depois de anos de cobranças à MARVEL para gravar um filme sobre a personagem, eles o fazem, mas com ela depois de morta no universo dos super-heróis. Apesar dos pesares, é um dos filmes mais esperados de 2021.

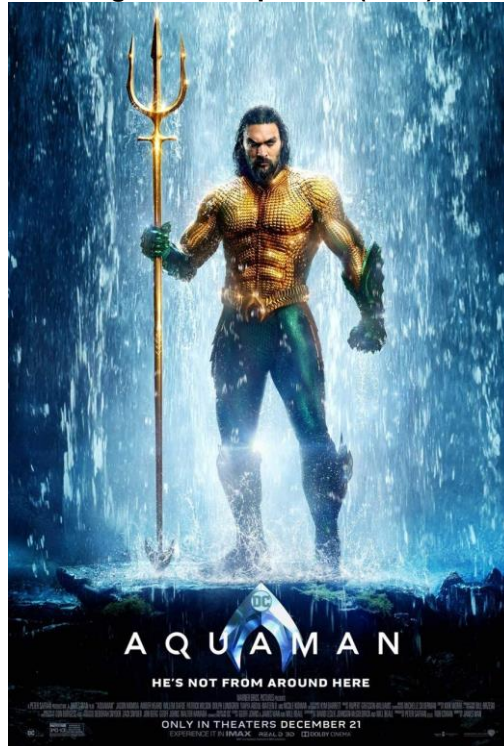
Figura 32 - Viúva Negra (2021)



Fonte: Disney, 2021.

Não podendo deixar de falar da grande rival da MARVEL, a DC COMICS, que também tem no seu público alvo amantes dos quadrinhos. Subsidiária da Warner, a DC começou seu sucesso no cinema em 1951 e continua até hoje a fazer história na 7ª arte (DEFORES, 2020). A sua maior bilheteria, segundo o site *Box Office Mojo*, foi de 1.148.161.807 dólares, com o filme *Aquaman* (2018) (Figura 33).

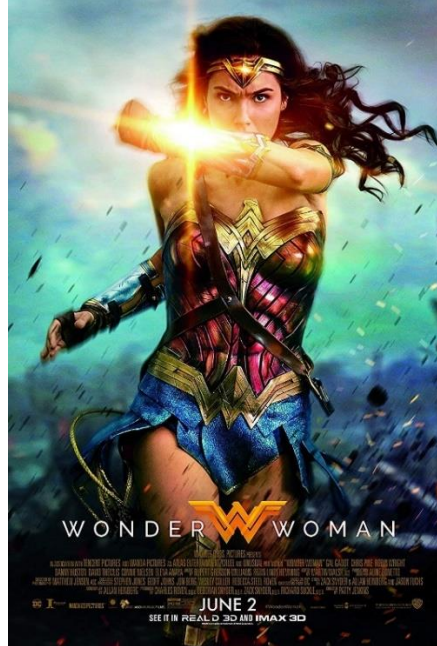
Figura 33 - Aquaman (2018)



Fonte: Warner, 2018.

Outro filme que também seria uma grande promessa de 2020, mas, devido à pandemia, foi adiado é o sucessor de *Mulher Maravilha* (2017) (Figura 34), intitulado *Mulher Maravilha 1984* (Figura 35), o filme se passa com a amazona no meio da Guerra Fria, reunindo-se com seu antigo amor Steve Trevor.

Figura 34 - Mulher Maravilha (2017)



Fonte: Warner, 2017.

Figura 35 - Mulher Maravilha 1984



Fonte: Warner, 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo apresentar o contexto em que se deu a ascensão da influência dos quadrinhos, colocar em pauta o seu preconceito no mundo acadêmico, apresentar o *graphic novel* e relatar o seu uso por meio de tecnologias, com vistas em contribuir com o meio acadêmico e com o campo de produção cultural, fazendo com que o debate sobre a influência dos quadrinhos e seu uso em sala de aula fossem discutidos.

No desenvolvimento deste trabalho, pude analisar e compreender o que os críticos falam sobre os professores que preferem não inserir HQs/quadrinhos algumas vezes no ensino em geral. Assim como existiram no passado, segundo Abrahão (1970), preconceituosos com a arte em sala de aula, fosse ela escrita ou não. No entanto, existem professores que vão desenhando o seu perfil metodológico de ensino, no qual nos vimos traçando um perfil artístico em sala de aula por meio de ensino das linguagens, por haver esse interesse maior em textos com imagens desde a infância que perdurou até os dias de hoje. A escolha do tema foi fácil. Devido a nossa facilidade e amor ao assunto, escolhemos defender algo que sempre quisemos e, com esta pesquisa, pudemos confirmar, por meio da leitura das referências, que ensinar com quadrinhos vale a pena.

Formando-me uma professora de Língua Portuguesa e Inglesa com esse perfil, faz a diferença no meio acadêmico, pois o fato de ter existido um leve preconceito com esse tipo de metodologia só mostra que a sociedade está em constante mudança, tendo em vista que os professores de diferentes metodologias devem se apoiar e se completar para que formemos gerações completas.

Ao pensar na tecnologia e na sua rapidez de trazer e levar informações, ela pode ser usada em sala de aula inúmeras vezes com o apoio desse gênero, para o ensino de linguagens. Como o gênero de quadrinhos e HQs têm um mundo vasto de subgêneros por trás de seus enredos, e sua popularização em nossa sociedade atual desencadearam uma série de fãs não leitores dessas obras, acaba sendo uma grande influência para começar o hábito da leitura, que pode ser um caminho para os grandes clássicos. O que busquei abordar aqui é que o uso da tecnologia em sala de aula, ainda mais com a constante evolução das gerações, pode desencadear um ensino mais completo, moderno e de grande interesse para os estudantes, que, ao estudarem algo que faz parte do seu lazer, o maçante (que pode ser para alguns alunos) das aulas de linguagens não existirá. A imersão nesse universo é bastante ampla e pode

dar continuidade a outras pesquisas sobre, como procurei explicar de forma geral com foco no Ocidente. Nada impede que futuros pesquisadores escolham esse mesmo tema, mas pensando nos mangás.

REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, A. Pedagogia e quadrinhos. In: MOYA, A. **Shazam!**. 1ª. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1970. Cap 6, p. 137-171.
- ANDRADE, F. HQ Que Acontece: Barbarella. **Impulso HQ**, 2016. Disponível em: <<https://impulsohq.com/quadrinhos/hq-que-acontece-barbarella/>>. Acesso em: 2 jul. 2020.
- AQUAMAN (2018). **Box Office Mojo**. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt1477834/?ref=bo_se_r_1>. Acesso em: 15 out. 2020.
- ASSIS, É. 100 anos de Will Eisner | Vida, obra e influência do mais importante autor de HQs. **Omelete**, 2017. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/100-anos-de-will-eisner-vida-obra-e-influencia-do-mais-importante-autor-de-hqs#1>>. Acesso em: 02 jun. 2020.
- AVENGERS: Endgame (2019). **Box Office Mojo**. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/?ref=bo_se_r_2>. Acesso em: 15 out. 2020.
- BARBOSA, A. et al. **A linguagem dos quadrinhos: uma "alfabetização" necessária**. 4ª. ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- BIRKENSTOCK, G.; WANDSCHEER, R. "Graphic novel": algo mais do que história em quadrinhos. **DW Made for minds**, 2011. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/graphic-novel-algo-mais-do-que-hist%C3%B3ria-em-quadrinhos/a-15364273>>. Acesso em: 03 jul. 2020.
- BORGES, R. F. D. A. **Clássicos em quadrinhos e seus editores no Brasil: O ímpeto na produção de adaptações literárias no século XXI**. São Paulo: [s.n.], 2016.
- BOSI, A. **Reflexões sobre a arte**. 2ª. ed. São Paulo: Ática, 2004.
- BRASIL. **Base Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Educação é a Base, 2017.
- BRENNER, R. A guide to using GRAPHIC NOVELS with children and teens. **scholastics**, 2015. Disponível em: <<https://www.scholastic.com/content/dam/teachers/lesson-plans/18-19/Graphic-Novel-Discussion-Guide-2018.pdf>>. Acesso em: 8 set. 2020
- CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAPTAIN Marvel (2019). **Box Office Mojo**. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154664/?ref=bo_se_r_1>. Acesso em: 15 out. 2020.
- CARVALHO, B. S. D. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. 175 f. (Dissertação de Mestrado) Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CELINE, C. As diferentes concepções que o Pós-Modernismo abarca. **Em Paula - Ufpel**, Pelotas, 2016. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/empauta/as-diferentes-concepcoes-que-o-pos-modernismo-abarca/>>. Acesso em: 10 out. 2020.

CODESPODI, S. Quando a nomenclatura faz a diferença. **Universo HQ**, 2008. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20100829164910/http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/chiaroscuro_nomenclatura.cfm>. Acesso em: 02 Jul. 2020.

CODESPODI, S. Fredric Wertham manipulou dados do livro *Sedução do Inocente*. **Universo HQ**. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/fredric-wertham-manipulou-dados-do-livro-seducao-do-inocente/>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

COSTA, R. M. **Conceitos fundamentais da história em quadrinhos: o primeiro século de produção**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Instituto de Artes, 2013.

CUNHA, R. M. **História em quadrinho: um olhar histórico**. Porto Alegre: [s.n.], 2011.

DEFORREST, T. DC Comics: American Company. **Encyclopedia Britannica**, 2020. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/DC-Comics>>. Acesso em: 15 out. 2020.

DUTRA, J. P. **História & História em Quadrinhos A utilização das HQs como fonte histórica político-social**. Ilha de Santa Catarina: [s.n.], 2002.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989.

FARIA, M. L. D. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. 2007 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007.

FIGUEIREDO, N. Graphic novel, HQ ou história em quadrinhos? **estante blog**, 2017. Disponível em: <<https://blog.estantevirtual.com.br/2017/12/01/graphic-novel-hq-ou-historia-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 03 ago. 2020.

FRIDMAN, L. C. Pós-modernidade: sociedade da imagem e sociedade do conhecimento. **Hist. cienc. saude- Manguinhos**, Rio de Janeiro, p. 353-375, Outubro 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59701999000300007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 10 out. 2020.

GLERIA, E. **As histórias em quadrinhos e a indústria cultural: aproximações à luz das criações de Mauricio de Sousa**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2011.

GOMES, I. L. **Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil**. In: Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carva-Iho, 6. 2008, Niterói. Anais

do 6º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho. 200 anos de mídia no Brasil: historiografia e tendências, Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2008. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais1/6o-encontro-20081/Uma%20breve%20introducao%20a%20historia%20das%20historias%20em%20>>. Acesso em 22 out. 2019.

GROSS, J. BOOK OF TIMES. **The New York Times**, 1987. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1987/12/15/books/books-of-the-times-193487.html>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

GUTEMBERG. As estampas de Rudolph Topffer. **Blog do Gutemberg**, 2011. Disponível em: <<http://blogdogutemberg.blogspot.com/2011/07/as-estampas-de-rudolph-topffer.html>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

HAUSER, A. **Teorias da Arte**. Lisboa: Presença, 1973.

HOLLIS, R. **Design gráfico - Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

JARCEM, R. G. R. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, n. 5, Setembro 2007. ISSN 1808-9895. Disponível em: <<http://livrozilla.com/doc/886247/hist%C3%B3ria-das-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos---hist%C3%B3ria>>. Acesso em: 5 mai. 2020.

LANIUS, M. A. D. **História em quadrinhos: um estudo sobre seus leitores**. 2014. 96 f. (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

LIMA, F. D. A história da DC Comics no cinema! (Pt. 1). **Legião dos Heróis**. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/a-historia-da-dc-comics-no-cinema-pt-1.html#list-item-1>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

LIRA, E. As 10 franquias mais lucrativas do cinema! **Legião dos Heróis**. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/as-10-franquias-mais-lucrativas-do-cinema.html#list-item-1>>. Acesso em: 17 set. 2020.

LOPES, L. Como as histórias em quadrinhos surgiram e se tornaram tão populares. **GALILEU**, 2020. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2020/01/como-historias-em-quadrinhos-surgiram-e-se-tornaram-tao-populares.html>>. Acesso em: 02 mai. 2020.

LOPES, M. I. V. Estratégias metodológicas da pesquisa de recepção. **Intercom**, São Paulo, v. XVI, n. 2, p. 78-86, jul/dez 1993.

LOPES, M. I. V. **Reflexividade e relacionismo como questões epistemológicas na pesquisa empírica da Comunicação**. [S.l.]: [s.n.], 2010. In: BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V.

LOPES, M. I. V. D. Mediação e recepção. Algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação. **MATRIZES**, p. 65-80. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8ilp65-80>>. Acesso em: 15 out. 2020.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais**: Definição e funcionalidade. Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna 20, 2002.

MARVEL, E. Marvel Corporate Information. **Marvel**, 2020. Disponível em: <<https://www.marvel.com/corporate/about>>. Acesso em: 30 out. 2020.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, Á. D. **Shazam!** 1ª. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., v. Coleção Debates, 1970.

MOYA, Á. D. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 1986.

NABÃO, R. M. **Um olhar sobre o gênero textual histórias em quadrinhos**. Paraná: PDE, 2011.

O que é MAD? **PANINI**. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20100622073505/http://web.hotsitepanini.com.br/mad/interna.php?secao=historia>>.

PEREZ, T. **BNCC – a Base Nacional Comum Curricular na prática da gestão escola e pedagógica**. São Paulo: Moderna, 2018.

PINTO, M. D. C. Especial quadrinhos: a ascensão do romance gráfico. **Cult**, 2017. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/ascensao-do-romance-grafico/>>. Acesso em: 03 ago. 2020.

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

RIBEIRO, L. E. A. Barbarella. **Guia dos quadrinhos**, 2009. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/barbarella-/15946>>. Acesso em: 12 jun. 2020.

RIJFF, G. "Humbug!" (Elvis In A MAD, CRAZY, And CRACKED World!). **ELVIS Echoes of the past**, 2013. Disponível em: <<http://www.elvisechoesofthepast.com/humbug-elvis-in-a-mad-crazy-and-cracked-world/>>. Acesso em: 24 jun. 2020.

SALEM, R. Resgate - A evolução dos quadrinhos sob a análise do historiador. **Diário de Pernambuco**, Recife, v. Caderno Viver, p. 6, Maio 1995.

SERGL, M. J.; CUNHA, G. A relação entre o indivíduo pós-moderno, consumo e a internet das coisas. **R. Tecnol. Soc.**, Curitiba, jan/mar 2020. 41-56. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/8747>>. Acesso em: 25 out. 2020.

SILVA, C. A. B. D. Duas formas de testemunho em Art Spiegelman: análise das *graphic novels* Maus e À sombra das torres ausentes. **DARANDINA revista eletrônica**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 17, 2017. ISSN 1983-8379.

SILVÉRIO, L. B. R. **História em quadrinhos - gênero literário e material pedagógico - Maurício de Sousa em foco**. 2012. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2012.

SOUSA, A. A. S. D. **Pós-modernidade**: mistificação e ruptura da dimensão de totalidade da vida social no capitalismo contemporâneo. 2004. 214 f. Dissertação (Mestrado em Serviço Social) – Universidade Federal de Pernambuco. Pernambuco, 2004.

TAKAHASHI, T. S. **A potencialidade dos quadrinhos na educação corporativa: gibis impressos, digitais e Graphic Novels**. 2015. 222 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

TÖPFFLER, R. Essais d'autographie/Essai de physiognomie. **The Met 150**, 1845. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358028>>. Acesso em: 05 Maio 2020.

VERGUEIRO, W. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª. ed. São Paulo: Editora Contexto , 2010.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (orgs) et al. **Muito além dos quadrinhos**. 1ª. ed. São Paulo: Devir, 2009.

WERTHAM, F. **Seduction of the Innocent**. Nova Iorque : Reinhart & Company, 1964.