A HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Roberto Elísio dos Santos

Professor do IMES – Centro Universitário Municipal de São Caetano do Sul

Resumo: Considerada erroneamente apenas um entretenimento descompromissado ou subliteratura infantil, a História em Quadrinhos possui qualidades que seus críticos nem desconfiam. A utilização dos quadrinhos no processo de aprendizagem, por exemplo, é um recurso viável, necessário e importante, que, entretanto, tem sido pouco explorado. A compreensão de um produto cultural tão complexo como a História em Quadrinhos exige a identificação de seus elementos característicos e da maneira como sua narrativa é articulada. Fornecer elementos para o entendimento desta forma de comunicação visual e para sua utilização em sala de aula é o objetivo deste texto.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; educação; recursos didático-pedagógicos.

1. INTRODUÇÃO

A História em Quadrinhos, como veículo de comunicação visual impressa, além de ser um produto de consumo elaborado pela Indústria Cultural, tem diversas aplicações, seja como peça de marketing, seja como instrumento de transmissão de conhecimento e ferramenta pedagógica. É justamente a possibilidade de uso das HQs que necessita ser melhor compreendida e explorada por educadores, pais e membros de movimentos populares e comunitários.

De acordo com o pedagogo Azis Abrahão (MOYA, 1977, p. 147), ao lado da instrução formal, rígida, há um aprendizado indireto, que também permite a aquisição de conhecimento e que pode ser realizado concomitantemente à instrução direta. Neste sentido, ressalta Abrahão, a História em Quadrinhos, "como veículo de aprendizagem para as crianças, não só é capaz de atingir uma finalidade instrutiva (ensino direto ou central), pela apresentação dos mais diversos assuntos e noções. Mais do que isto, e principalmente, consegue preencher uma finalidade educativa (ensino concomitante), por um desenvolvimento, que produz, de ordem psico-pedagógica, isto é, dos processos mentais e do interesse pela leitura".

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Educativa**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

Assim, o potencial didático-pedagógico dos Quadrinhos envolve:

- Incentivo à leitura;
- Utilização em livros didáticos;
- Aprendizado de línguas estrangeiras;
- Discussão de temas;
- Dramatização;
- Educação popular etc.

Apresentar as aplicações dos quadrinhos na sala de aula e a sua compreensão é, portanto, o objetivo deste texto.

2. INCENTIVO À LEITURA

O desinteresse pela leitura por parte das novas gerações tem sido explicado, de forma generalizada e até mesmo preconceituosa, como conseqüência dos meios visuais e audiovisuais. Imputa-se a ojeriza pelos textos à televisão e, mais recentemente, ao videogame e à Internet. E nem mesmo a História em Quadrinhos passa incólume à ação de teóricos e educadores que procuram entender as causas da rejeição à palavra escrita (e impressa) por parte dos jovens.

No caso específico do Brasil, há diversos processos que desencadeiam o desinteresse pela leitura, sejam de ordem econômico-social (a parcela mais pobre da população não tem poder aquisitivo para adquirir livros, jornais e revistas), sejam de ordem política (o Estado é responsável pela situação calamitosa, crônica e persistente do ensino público, que, além de não incentivar o aluno a criar o hábito da leitura, ainda é ineficiente).

Mas, então, como explicar a falta de interesse pela leitura também presente no caso de estudantes vindos de extratos mais altos da sociedade, que têm poder aquisitivo e podem freqüentar escolas particulares pagas?

O fato de o hábito de leitura ter diminuído nas últimas décadas pode ser creditado a um fator cultural: o brasileiro não está sendo instigado a ler, ou por causa da censura nos anos 70, ou devido à falta de incentivo por parte das escolas e dos pais, pelo número reduzido de bibliotecas ou até mesmo pela violência, que retira os jovens de classe média das ruas e

impede sua incursão pelas bancas de jornal, onde encontram material que pode abrir as portas para a leitura, a exemplo da História em Quadrinhos.

O preconceito existente contra os quadrinhos por parte de pais e educadores fecha a possibilidade de utilizar este veículo de comunicação para incentivar a leitura. A criança que não lê História em Quadrinhos tampouco se sentirá disposta a enfrentar textos didáticos, literários e informativos. A utilização de quadrinhos pode ser de grande valia para iniciar o jovem no caminho que leva à consolidação do hábito e do prazer de ler.

Azis Abrahão considera que a História em Quadrinhos, denominada por ele "literatura em quadrinhos", agrada às crianças uma vez que atende a sua necessidade de crescimento mental. Na sua opinião, as crianças "pouco entendem da literatura produzida para elas. O desinteresse que nutrem, por qualquer gênero de leitura, que não seja de quadrinhos, pode ser explicado pela falta de familiarização com certas noções abstratas da linguagem comum, particularmente da linguagem escrita, pela dificuldade experimentada na análise de seu vocabulário e do sistema de imagens e idéias, pelo defeituoso aprendizado da leitura, pela limitação de seus quadros e experiências etc." (MOYA, 1977, p. 149-150).

Assim, a História em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para a leitura de obras escritas. A experiência de folhear as páginas de uma revista de quadrinhos pode gerar e perpetuar o gosto pelo livro impresso, independente de seu conteúdo. Além disso, o aprendizado por meio do uso de quadrinhos, como será visto a seguir, é mais proveitoso.

3. UTILIZAÇÃO EM LIVROS DIDÁTICOS

Os quadrinhos vêm sendo utilizados com sucesso em livros didáticos há três décadas. Artistas e pedagogos unem-se para aproveitar as possibilidades técnicas, narrativas e expressivas dos quadrinhos no que tange à disseminação mais eficiente de conhecimento.

No entanto, Sonia Bibe Luyten observa que, pelo caráter comercial de muitos livros didáticos, ocorrem distorções. Segundo a pesquisadora de quadrinhos (BIBE LUYTEN, 1984, p. 88-89), os erros mais comuns nas obras didáticas que utilizam HQs são: quadrinhos com excesso de texto e imagens muito chamativas em detrimento do conteúdo. Ela adverte que "há livros que, apenas para vender mais, inserem alguns elementos de quadrinhos (balões ou

onomatopéias) em velhas imagens conhecidas". Pondera, ainda, a respeito de a disciplina ser afeita ou não à quadrinização: em matérias das Ciências Humanas (Geografia, História, Sociologia), "quando a quadrinização é mal feita, a imagem pode transmitir figuras deturpadas, gerar estereótipos, conotações ideológicas, ou seja, interpretações errôneas dos acontecimentos".

Contudo, a linguagem característica dos quadrinhos e os elementos de sua semântica, quando bem utilizados, podem ser aliados do ensino. A união de texto e desenho consegue tornar mais claros, para a criança, conceitos que continuariam abstratos se confinados unicamente à palavra. Na visão de Azis Abrahão, texto e ilustração "se ajustam e se testam, na identificação de seus significados e de suas relações, naquela necessária integração de matéria e forma, que tão bem atende aos princípios atuais da Pedagogia, baseados no caráter sincrético e globalizador do pensamento da criança" (MOYA, 1977, p. 143).

Da mesma forma, a **seqüencialidade** (a maneira como se articula a narrativa quadrinhográfica, com uma vinheta sucedendo a outra, em ordem lógica, mas fragmentada temporalmente, o que exige participação e perspicácia da parte do leitor para preencher os momentos não mostrados), assume, para Abrahão, "o caráter de verdadeiro relato visual ou imagístico, que sugestivamente se integra com as rápidas conotações do texto escrito, numa perfeita identificação e entrosamento das duas formas de linguagem: a palavra e o desenho. Exatamente como convém ao caráter sincrético e intuitivo do pensamento infantil" (MOYA, 1977, p. 150-151). Dessa forma, o quadrinho torna mais interessante o conteúdo a ser estudado, e mais: exige do aluno uma percepção maior do meio empregado, a História em Quadrinhos.

4. APRENDIZADO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

O mesmo mecanismo das HQs que permite a absorção de temas por parte das crianças também pode ser usado com eficácia para aprender línguas estrangeiras. E o emprego de imagens e textos articulados em seqüência não se restringe apenas às crianças. Um exemplo pode ser visto na experiência do professor universitário Jeroen Klink, nascido na Holanda, que conseguiu maior fluência em Português por meio da leitura de revistas de quadrinhos com os personagens criados por Mauricio de Sousa.

Já o quadrinhista Euclides Miyuara, formado em Letras pela USP, ministrava aulas de inglês empregando seu talento de autor de quadrinhos para fixar, com o uso de imagens que desenhava, palavras e ações que seriam mais difíceis de serem compreendidas se ficassem limitadas a textos escritos.

5. OUTRAS APLICAÇÕES

A leitura é apenas uma das possibilidades de emprego da História em Quadrinhos no ensino. Pierre Michel, professor do Liceu de Corbeil, na França, destaca as aplicações dos quadrinhos na educação (MICHEL, 1976, p. 137): trata-se de "um material que pode suscitar a reflexão, a pesquisa e a criação" e não meramente a leitura descompromissada.

Temas da atualidade ou de natureza histórica, ética ou científica podem ser discutidos a partir da leitura de uma determinada História em Quadrinhos. A turma de alunos, ao utilizar os quadrinhos como ponto de partida de um debate, tem em mãos material para refletir a respeito de idéias e valores.

Determinadas edições de quadrinhos contêm elementos da tradição ou da história brasileira, a exemplo de "O boi das aspas de ouro", "Adeus, chamigo brasileiro" e "Crônicas da Província". Na primeira, publicada em 1997 pela editora Escala, de São Paulo, o veterano artista Flavio Colin adapta uma lenda gaúcha. Já a segunda, editada pela Companhia das Letras em 1999, é o resultado da pesquisa feita para a tese de doutorado do quadrinhista André Toral sobre a iconografia da Guerra do Paraguai. E a última, lançada em 1999 pelas editoras Tempo Presente e Via Lettera, com apoio cultural da Universidade Federal de Mato Grosso, aborda, por meio do roteiro de Wander Antunes e arte elaborada por Mozart Couto, o coronelismo, a fraude eleitoral e outras características típicas da política brasileira que ainda hoje são praticadas.

A dramatização é outro recurso pedagógico que, ao lado do debate, pode ser provocado pela História em Quadrinhos. Como observa Azis Abrahão (MOYA, 1977, p. 153), "à criança o que importa é brincar, jogar, noutras palavras é de especial importância e interesse, para a criança, a atividade lúdica, em si mesma, pelo seu processo, pela simples ação que desencadeia, pois que o objetivo consciente ou deliberado do jogo tem sempre caráter fictício e fortuito". E salienta que "o jogo exercita atividades inespecíficas, desenvolve

capacidades e virtualidades gerais, sem qualquer objetivo próprio, relacionadas com o crescimento físico e mental da criança" (MOYA, 1977, p. 153). Assim é que, ao utilizar a História em Quadrinhos (ela mesma um objeto de ludicidade) para a encenação de um tema, para a formulação de jogos dramáticos, pode-se conseguir um rendimento maior e uma integração mais espontânea do grupo, com ganhos de eficiência e economia de tempo na aprendizagem.

No que se refere ao potencial criador da História em Quadrinhos, uma experiência produtiva e dinâmica é conseguida por meio da integração das atividades de redação e desenho. Em 1994, a partir da oficina oferecida durante a exposição "Quadrinhistas e cartunistas do ABC", realizada pela Fundação Pró-Memória de São Caetano do Sul (cuja curadoria foi feita pelo autor deste texto), duas professoras (uma de Português e outra de Educação Artística) de escola pública da Região realizaram este trabalho com seus alunos de quinta série. O roteiro redigido para a História em Quadrinhos foi tarefa mais amena e prazerosa para os estudantes e serviu para que a docente avaliasse a escrita, enquanto a finalização do projeto foi feita pela livre transposição das palavras em imagens e em narrativas seqüenciais.

6. EDUCAÇÃO POPULAR

Finalmente, a História em Quadrinhos também tem sua aplicação como prática pedagógica empregada em movimentos sociais, tenham eles a finalidade de conscientizar ou de alfabetizar as parcelas mais carentes da população.

Nesse sentido, o jornalista e educador popular peruano Juan Acevedo Fernándes de Paredes conceitua: "Se falarmos de quadrinhos populares, é evidente que nos movemos no quadro da educação libertadora, de um processo de transformação social em que o povo seja cada vez mais dono de seu próprio destino" (ACEVEDO, 1990, p. 195).

Acevedo formulou um projeto para utilizar a História em Quadrinhos na organização de um programa de "alfabetização visual", com vistas a capacitar as pessoas a não apenas entender as imagens, mas também a se servirem delas para a comunicação, para se expressarem. Este projeto já foi executado em diversas comunidades de vários países latino-americanos e até europeus. O educador peruano afirma que "o projeto dos quadrinhos

populares tem interessantes tarefas: dirigido à organização do movimento, alentando o intercâmbio e a integração dos povos, deve atentar também para a investigação da linguagem da imagem, de sua relação com outros mecanismos de percepção do ser humano e trabalhar estes conhecimentos na perspectiva da educação popular" (ACEVEDO, 1990, p. 195).

7. LEITURA ANALÍTICA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

À primeira vista, a leitura de Histórias em Quadrinhos pode parecer uma atividade muito simples, que qualquer criança pode fazer. Esta impressão deve-se, em parte, à concepção errônea de que os quadrinhos são ingênuos, infantis, e, portanto, seu conteúdo tornar-se-ia fácil de ser apreendido. Alia-se a esta idéia o fato de os leitores já estarem acostumados aos elementos que compõem a "semântica" – conforme denominação feita por Umberto Eco (1979, p. 145) – deste produto industrial de massa.

Para que a compreensão desta manifestação artística seja possível, é preciso identificar os elementos pertinentes à linguagem quadrinhográfica. Na visão de Eco (1979, p. 144-145), estes elementos "compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico" facilmente percebido e decodificado pelo público, que foi se acostumando com este repertório e as normas que regulam seu uso ao longo da evolução dos quadrinhos. Vale lembrar que este produto cultural massivo é fruto do desenvolvimento da imprensa e das técnicas de reprodução gráficas a partir do século XVIII.

Das charges políticas e ilustrações seqüenciadas editadas em jornais, passando pelas histórias em estampas (muito populares no século XIX), até as tiras, suplementos dominicais, revistas e álbuns de quadrinhos e as graphic-novels mais recentes, os quadrinhistas foram criando e incorporando novos códigos ao sistema de significação da História em Quadrinhos. O leitor, por sua vez, os assimilou e passou a relacioná-los com a narrativa: sua presença tornou-se tão natural quanto o texto dos diálogos ou o estilo do desenho adotado pelo artista.

Os elementos que formam a "semântica" da História em Quadrinhos são:

- **Requadro**: a moldura que circunda os desenhos e textos de cada quadrinho ou vinheta. Parte da linguagem não-verbal dos quadrinhos, o requadro limita o espaço onde se colocam objetos e se passam as ações. Se suas linhas forem onduladas,

pode tratar-se de sonho, delírio ou recordação do personagem. A ausência de requadro remete a um espaço ilimitado, infinito;

- **Balão**: convenção gráfica onde é inserida a fala ou pensamento do personagem, este "ícone cinestésico", como é chamado por Scott McLoud (1995, p. 134), integrou-se ao "vocabulário"dos quadrinhos desde sua utilização em charges políticas publicadas em jornais ingleses no final do século XVIII. O **rabicho** (apêndice que sai do balão em direção à cabeça do personagem) indica ao leitor quem está falando; quando o rabicho se dirige a um personagem que está fora do requadro e da cena mostrada, trata-se de uma **fala em off**. Há vários tipos de balões: de **cochicho** (formado por linhas pontilhadas), de **pensamento** (caracterizado por linhas onduladas e pela ausência de rabicho, substituído por bolinhas que se dirigem ao personagem), **splash** (formado por linhas angulares, denuncia o estado emocional do personagem, que está irado), **trêmulo** (conota o medo sentido pelo personagem), **uníssono** (neste tipo, vários rabichos saem do balão, mostrando que diversos personagens emitem a mesma fala, concomitantemente), **intercalados** (demonstram que a fala de um personagem foi emitidas em intervalos de tempo, com uma pausa entre eles) etc.;
- **Recordatório**: painel encontrado no interior da vinheta onde são colocados os textos da narração, de transição de tempo e espaço ("enquanto isso...", "no dia seguinte...", "em sua casa..." etc.) ou a voz interior do personagem (substituindo o balão de pensamento). Começou a ser empregado quando da publicação em jornais de tiras de aventura serializadas, a partir de 1929, lembrando ao leitor o que havia acontecido na tira do dia anterior;
- **Onomatopéia**: representação de ruídos (explosões, socos, tiros, objetos quebrados, colisões etc.) por meio de palavras (BUM! SOC! CRASH!), que podem se iconizar e ser consideradas, ao mesmo tempo, signo verbal e iconográfico;
- **Metáfora visual**: signos que ganham uma conotação diferente e características quando usados em Histórias em Quadrinhos, como ver estrelas (indicando que o personagem está ferido e sente dor), ter lâmpada acesa sobre a cabeça (significa que o personagem teve uma idéia), corações (mostram que o personagem está apaixonado), serrote cortando uma tora (dormir, roncar como uma serra), ter uma

espiral sobre a cabeça (sentir tontura), falar cobras e lagartos (xingar, demonstrar ira), entre outros elementos icônicos;

- **Linhas cinéticas**: linhas que indicam o movimento dos personagens ou a trajetória de objetos em plena ação (automóveis e outros meios de locomoção, balas que saem de pistolas, pedras atiradas por alguém etc.). Nas Histórias em Quadrinhos produzidas no Japão (denominadas Mangá), as linhas cinéticas são utilizadas repetida e fartamente, acentuando a ação dos personagens e dando dinamismo à história.

Os elementos visuais (imagens) e verbais (texto) que compõem as Histórias em Quadrinhos estabelecem uma relação complementar, fazendo parte, na visão de Antonio Cagnin (1975, p. 29-30), "de um sintagma superior, que é, no caso, o narrativo". Esta relação entre imagem e texto pode variar, ainda segundo o mesmo autor, da história ilustrada (em que a arte apenas retrata o que é descrito pelas palavras), passando pelas histórias nas quais os dois elementos têm a mesma importância, até as que têm predominância das imagens (cabendo ao texto apenas complementá-la) e as histórias "mudas" (com a ausência total do registro verbal).

A História em Quadrinhos é um termo que congrega formas diferentes de apresentar narrativas iconográficas seqüencializadas, como a **tira de quadrinhos** publicada em jornais, as **revistas** ou **álbuns de quadrinhos** e as ***graphic-novels*** (além dos *sites* de quadrinhos encontrados atualmente na Internet). Cada um desses **formatos** possui características narrativas próprias. Um exemplo é o da tira diária de humor (conhecida nos Estados Unidos como *comic-strip*), que apresenta ao leitor uma nova piada (*gag*) todo dia.

O argumento da tira diária de humor publicada na imprensa é desenvolvido em uma, duas ou, no máximo, cinco vinhetas. Às vezes, basta uma vinheta para que haja o entendimento da história ou da *gag* por parte do leitor. A estrutura narrativa da tira humorística pode ser compreendida a partir do estudo efetuado por Violette Morin (Barthes, s.d., p. 174-175). Para a autora, as historietas cômicas são "todas redutíveis a uma seqüência única que coloca, argumenta e resolve uma certa problemática". Esta seqüência única é articulada por **três funções narrativas**, assim relacionadas: uma **função de normalização**, que apresenta e situa os personagens na história; uma **função locutora de deflagração**, com

ou sem locutor, que coloca um problema ou um questionamento a ser resolvido; e uma função **inter-locutora de distinção**, que responde comicamente à questão, por meio de um **elemento disjuntor** que introduz algo novo ou faz com que a narrativa tome uma direção inesperada, gerando o efeito cômico. O **elemento disjuntor** pode pertencer ao código verbal (a fala de um dos personagens) ou ao código visual (a ação ou expressão do personagem) e até a ambos, quando o elemento cômico advém tanto do texto como do desenho.

Já as tiras de aventuras serializadas e também publicadas na imprensa diária, por se tratar de uma narrativa mais longa, contemplam o público com apenas um trecho da saga, mas reserva a última vinheta para construir o "gancho", o efeito de suspense que deve manter o interesse do leitor para que ele continue a ler a continuidade da história no dia seguinte, na próxima edição do jornal. Os álbuns de quadrinhos (comuns no mercado editorial europeu) e a maioria das *graphic-novels* apresentam uma narrativa completa por edição, cuja narrativa flui ao longo das páginas da publicação.

Do ponto de vista da **narrativa**, a História em Quadrinhos, da mesma forma que outros produtos ficcionais elaborados no âmbito da Indústria Cultural (romances, filmes para cinema, telenovela e minisséries, entre outros), apresenta elementos que devem ser levados em consideração quando de sua leitura e análise:

- Personagens;
- Narração;
- Tempo;
- Espaço.

No que se refere aos **Personagens**, eles podem ser, a partir do papel desempenhado na história narrada: **protagonista** (personagem principal, em torno do qual a trama vai ser desenvolvida; ele não precisa ser o herói, mas pode ser um anti-herói – a exemplo de Justiceiro ou Lobo – e até um vilão, como o ladrão Diabolik, personagem criado na Itália na década de 1960 e que protagoniza histórias policiais), **antagonista** (opõe-se ao protagonista, sendo responsável pelos conflitos que levam ao desenvolvimento do enredo e pelos obstáculos que o protagonista deve superar ao longo da narrativa, sendo Brutus, rival de Popeye, um exemplo) ou **secundário** (**personagem adjuvante**, que auxilia ou critica o personagem principal e, às vezes, é responsável pelos momentos cômicos, como o Comissário

Dolan, que ajuda o policial Spirit, criado por Will Eisner em 1940). Há, também, os **personagens coadjuvantes**, que desempenham uma pequena função narrativa e muitas vezes não são nomeados pelo autor (é o caso dos integrantes do bando do Coringa, o principal inimigo de Batman). Já a narração da história pode ser feita na **terceira pessoa** (por um narrador ausente, mas onisciente e onipresente que sabe o que se passa até no pensamento dos personagens) ou na **primeira pessoa** (realizada por um dos personagens – protagonista ou secundário).

Em relação ao **Tempo**, ele pode indicar a **época** em que se passa a história (Asterix vive suas aventuras 50 anos antes da era cristã e a epopéia de Bucky Rogers se passa no futuro, no século XXV) ou a **duração da narrativa** (que pode ter curta duração ou se desenvolver ao longo de séculos, como a saga de Dreadstar, criado por Jim Starlin; os personagens da tira "Gasoline Alley", por sua vez, envelheceram com o tempo).

O **Espaço** (lugar) onde ocorre o enredo serve para dar verossimilhança à narrativa (Mister No, por exemplo, habita a floresta amazônica, enquanto o Homem-Aranha combate o crime em Nova York). As informações visuais do espaço também servem para criar o **ambiente**, estabelecendo o "clima" que caracteriza um determinado **gênero**: um local deserto e escuro, com árvores cujos galhos são retorcidos e sem folhas, próximo a uma casa velha e abandonada, remete às convenções típicas dos quadrinhos de terror.

Com base nos elementos que compõem a "semântica" da História em Quadrinhos e a narrativa ficcional pode-se proceder à análise de conteúdo desta forma de comunicação visual. A leitura semiológica da História em Quadrinhos permite a compreensão da linguagem característica dos quadrinhos e também as significações presentes em qualquer narrativa quadrinhográfica. Em primeiro lugar, é preciso tomar em separado cada vinheta; em seguida, procede-se à descrição (denotação) dos elementos verbais e visuais, assim como dos elementos da narrativa e da linguagem dos quadrinhos, presentes em cada uma delas. Por fim, os significados (conotação) devem ser identificados e analisados.

CONCLUSÃO

O emprego da História em Quadrinhos no processo de aprendizado é, portanto, um manancial rico para os educadores. Como foi observado ao longo deste texto, são várias as possibilidades encontradas nos quadrinhos que podem ser aplicadas no processo educativo, com o intuito de transmitir conhecimentos, despertar o interesse e criar o hábito da leitura sistemática, conscientizar, fomentar atitudes críticas, desenvolver a aptidão artística e a criatividade, seja em estudantes ou em participantes de movimentos populares.

Conhecer e identificar os elementos que compõem a linguagem característica dos quadrinhos e também estão presentes em sua narrativa auxiliam a análise desta forma de comunicação que também é uma manifestação artística e uma ferramenta pedagógica. Proceder à análise de Histórias em Quadrinhos coletivamente, em sala de aula ou na comunidade, além de ser um exercício prazeroso e instigante, também aguça o espírito crítico de alunos e professores.

Basta apenas que educadores e pais percam o preconceito ainda existente em relação à História em Quadrinhos e passem a considerar este meio de expressão artística como forte aliado na formação dos jovens, especificamente, e do povo em geral.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO, Juan. **Como fazer Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

BARTHES, Roland et alii. **Análise estrutural da narrativa**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, s.d.

BIBE LUYTEN, Sonia M. **O que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense (Coleção Primeiros Passos, 144), 1985.

_____. (org.). **Histórias em Quadrinhos** – leitura crítica. São Paulo: UCBC/Paulinas, 1984.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática (Ensaios, 10), 1975.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos** – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhográfica. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

_____. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

CITELLI, Adilson (coord.). **Aprender e ensinar com textos não escolares**. São Paulo: Cortez Editora (Aprender e ensinar com textos, volume 3), 1997.

CONTI, Manoel Carlos E. e YAMAGISHI, Marcos Takashi. **Aprenda a fazer História em Quadrinhos**. São Paulo: ABRA, 1992.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Graphic storytelling & visual narrative**. Flórida: Poorhouse Press, 1996.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática (Série Princípios, 207), 1991.

GOTLIEB, Liana. **Mafalda vai à escola:** a comunicação dialógica de Buber e Moreno na Educação, nas tiras de Quino. São Paulo: Iglu/CCA-ECA-USP, 1996.

HELBO, André (org.) **Semiologia da representação** – teatro, televisão, histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 1980.

MARTÍN, Antonio. **História del comic español (1875-1939)**. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1978.

MICHEL, Pierre. **La Bande Dessinée**. Paris: Librairie Larousse, 1976.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Reinvinting Comics**. Nova Iorque: Paradox Press, 2000.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3ª ed. São Paulo: Perspectiva (Debates, 26), 1977.

_____. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre, L&PM, 1986.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney** – linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.