GRAFIC NOVELS NA ESCOLA: O QUE PROPÕEM OS SUPLEMENTOS DE LEITURA?

Angela Enz Teixeira[19]

RESUMO: As *grafic novels* começaram a despontar no Brasil na década de 1970, tendo oscilação nos investimentos das editoras para sua propagação, em virtude de questões econômicas, já que esse tipo de publicação é oneroso. No fim do século XX, as editoras, por notas introdutórias, veiculavam um *status* de maturidade dessas produções, tanto na forma (com qualidade diferenciada), quanto no conteúdo (mais artístico e literário), para atingirem o público adulto. A despeito dessa intenção, embora ainda em virtude de interesses financeiros, é notório, no século XXI, o alto investimento das editoras em *grafic novels* para adolescentes, com justificativas pedagógicas. Observando exemplares avulsos e inúmeras coleções de *grafic novels* que circulam no Brasil, entre elas, a coleção da Ática **Clássicos Brasileiros em HQ**, nota-se que a alta qualidade gráfica das obras mantém-se, enquanto os títulos, o público alvo e o espaço de circulação não. Nesse contexto, o tema proposto centra-se no uso das *grafic novels* em sala de aula. Como objetivo geral pretende-se refletir sobre a proposta do estudo de *Grafic Novels* trazida pelo suplemento de leitura anexado nas obras da Ática. Os objetivos específicos são: descrever a proposta de trabalho escolar trazida pelo suplemento de cada obra da coleção nominada, a fim de identificar o(s) conhecimento(s) enfocado(s) e averiguar a concepção da editora sobre a leitura de clássicos em quadrinhos. Quanto à metodologia, o *corpu*s de análise constitui-se por 6 suplementos de leitura, logo, a técnica de coleta de dados é documentação indireta, originando um estudo documental, descritivo e qualitativo.

Palavras-chave: Editora Ática. Adaptação literária. Clássicos brasileiros. Suplemento de leitura.

Introdução

A arte sequencial não é literatura, mesmo possuindo pontos de convergência com ela, e sendo algumas obras em quadrinhos, principalmente as adaptações literárias, abordadas como tal. Eisner (2010, p.IX) tem a estética da arte sequencial como um veículo de expressão criativa "[...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de

[19] Doutoranda em Letras pela Universidade Estadual de Maringá – UEM, bolsista da CAPES. E-mail: angelaenz@globomail.com.

figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia", com duas funções básicas: instruir ou entreter. E é nessa arte que o autor situa a *grafic novel* como um de seus veículos mais comuns, juntamente com a revista em quadrinho (em inglês, *comic book;* no Brasil, gibi), o quadrinho digital (ou *web* quadrinho), o manual de instruções e o *storyboard*.

Voltando-se para questões teóricas e para a evolução tecnológica e temática que revestem discussões sobre as várias artes, Hutcheon (2011) percebe a limitação da teoria de Gérard Genette (1979) – o qual, teoricamente, separa forma (prosa, poesia, imagens, música, sons), gênero (romance, teatro [comédia, tragédia], ópera) e modo (narrativo, dramático) – e decide misturar as categorias, na medida em que seu enfoque se fundamenta nas mudanças ocorridas no processo adaptativo entre os modos contar (representado pela literatura), mostrar (representado pelo cinema, balé, ópera etc.) e interagir (representado por parques temáticos e jogos). A partir disso, o produto *grafic novel* é aqui entendido como exemplo de arte do modo mostrar (já que seu diferencial está na linguagem icônica), embora seja uma mídia narrativa mista (por envolver duas linguagens) e se aproximar consideravelmente do romance literário, que pertence ao modo contar.

Entre os anos de 1940 e 1960, situa-nos Eisner (2010), as histórias em quadrinhos (HQs) traziam compilações aleatórias de narrativas breves com muita ação e estereótipos, cujo público alvo eram crianças na faixa de dez anos, estruturando o preconceito de o consumo de HQs por adultos ser sinal de pouca inteligência. Contudo, os artistas sequenciais começaram a investir sua criatividade em narrativas mais longas. Assim, no final dos anos de 1970, em consonância com as mudanças no perfil de autores, leitores e mercado, essas HQs mais longas foram ganhando espaço e, genericamente, eram chamadas de *grafic novels* (abarcando obras de ficção e de não ficção). Naquele contexto, além de o mercado ser favorável, Eisner (2010) dizia que a aceitação das *grafic novels* devia-se ao trabalho com temas mais abrangentes e relevantes e à frequente inovação quanto à abordagem desses temas. Inovação essa que o público brasileiro deste século XXI tem apreciado.

As *grafic novels* começaram a aparecer no Brasil na década de 70, tendo oscilação nos investimentos das editoras para sua propagação, em virtude de questões econômicas, já

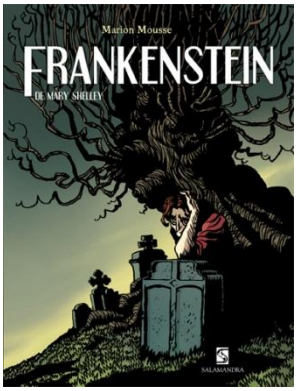
que esse tipo de publicação é oneroso, devido a sua natureza distinta, explica Vergueiro (2010). Mas foi somente nos anos de 1980, que a *grafic novel* começou a se consolidar, com a série *Graphic Novel* (de 1988), da editora Abril, que contou com 29 números, sendo o último lançado em 1992. O primeiro número trazia uma história dos *X-Men*, cujo diferencial era o tamanho maior que o usual, folhas presas com grampos e papel especial. As editoras, por meio de notas introdutórias, veiculavam a ideia do *status* de maturidade dessas produções, tanto na forma (com qualidade diferenciada), quanto no conteúdo (mais artística e literária), a fim de atingirem um público mais adulto.

A partir de então, Vergueiro (2010) salienta que houve a importação de obras sem super-heróis, tais como **O Edifício**, de Will Eisner. Em 1988, a editora Globo criou a *Grafic Globo*, contando com 11 números. Em 1990, a editora Nova Sampa lançou a *Sampa Graphic Album*, que trazia uma coletânea das primeiras histórias das Tartarugas Ninjas. Neste período, as publicações abarcavam tanto trabalhos norte-americanos quanto europeus.

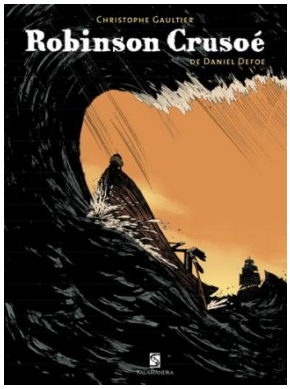
A despeito dessa intenção de atingir um público mais maduro, é notório, no século XXI, o alto investimento das editoras em *grafic novels* para jovens adolescentes. É o caso das editoras Intrínseca e Agir. A Intrínseca, em 2010, lançou a adaptação do livro de Stephenie Meyer, **Crepúsculo: Graphic Novel** volume 1, sendo atribuídas a edição de texto e as ilustrações à coreana Young Kim. Em 2007, a Agir lançou **O Alienista**, de M. de Assis, com roteiro e desenhos de Fábio Moon e adaptação do roteiro de Gabriel Bá. Ainda visando a lucros, tendo em vista que são empresas capitalistas, apesar das justificativas educacionais, notamos o empenho das editoras Ática e Moderna em levar as *grafic novels* para as escolas, a partir da divulgação em seus catálogos, enviados gratuitamente às escolas[20].

Em 2009, a editora Salamandra**,** divisão da Editora Moderna, trouxe ao Brasil, a coleção francesa **Ex Libris**, que se mantém com este nome, seu objetivo é a adaptação, em quadrinhos, de clássicos da literatura.

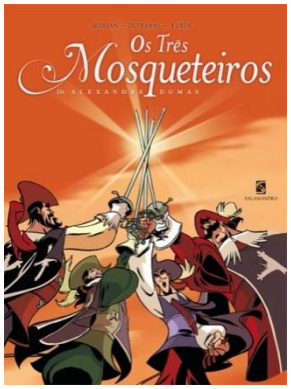
[20] Teixeira e Silva (2004) discutem como o discurso comercial se concretiza nos textos direcionados a docentes nos catálogos das editoras Ática e Moderna, utilizando-se dos pressupostos da análise do discurso.



2009, Marion Mousse



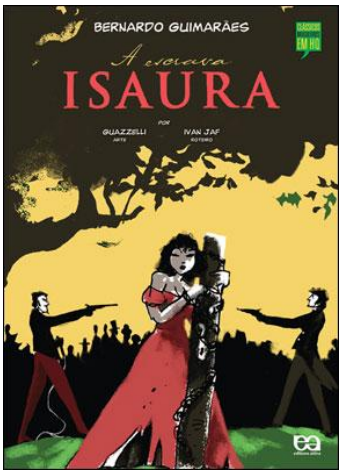
2009, de Christophe Gaultier



2011, de Jean David Morvan, Michel Dufranne, desenhos de Rubén

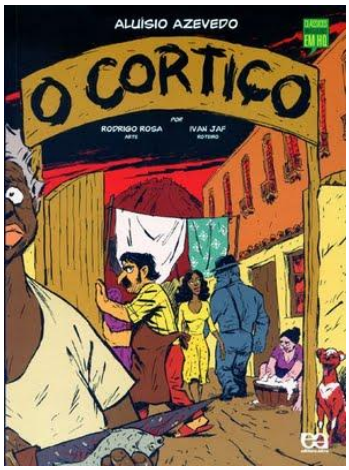
Figura 1: Exemplos da coleção **Ex-Libris** da Ed. Salamandra
Fonte: Site da ed. Moderna

Já a editora Ática criou a coleção **Clássicos Brasileiros em HQ**, com adaptações desde 2008.



2010, roteiro de Ivan Jaf, arte de Guazzelli

2010, roteiro de Ivan Jaf, arte de Rodrigo Rosa



2009, roteiro de Ivan Jaf, arte de Rodrigo Rosa

Figura 2: Exemplos da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática
Fonte: Site da ed. Ática

As editoras ainda oferecem *grafic novels* que não são adaptações. É o caso da tradução das obras francesas **Quando eu cresci** (2011, de Pierre Paquet e Tony Sandoval) e **Akissi: o ataque dos gatos** (2012, de Marguerite Abouet e Marthieu Sapin) e da estadunidense **Fantasmópolis** (2011, de Doug TenNapel), todas pela editora Ática, sob o selo **Agaquê**, que apresenta HQs inéditas voltadas para o público infanto-juvenil e adulto. Um dos títulos nacionais com esse selo é **O Cidadão Invisível** (2011, de Ivan Jaf e Eduardo Ferigato). Além da excelente qualidade gráfica dessas obras, seus temas são relevantes e os desenhos têm muita qualidade artística.

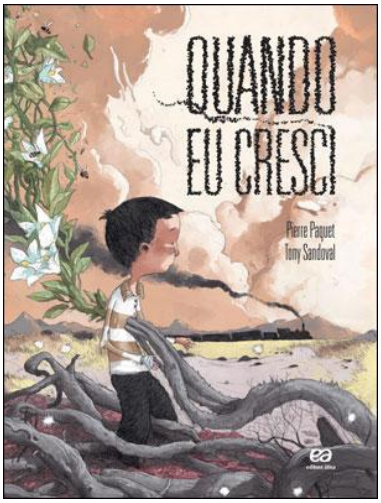


Figura 3: Quando eu cresci
Fonte: Site da ed. Ática

Os motivos que levam à adaptação são vários, pontua-os Hutcheon (2011): os atrativos econômicos, as restrições legais, o capital cultural e os motivos pessoais e políticos. Em relação às adaptações e às coleções mencionadas, vislumbramos, principalmente, a justificativa econômica vinculada à política e à cultural.

Os interesses políticos das editoras refletem-se em sua projeção nacional, que está estrategicamente atrelada ao capital cultural que oferta. Esse capital cultural específico das editoras mencionadas (Intrínseca, Agir, Ática, Salamandra/Moderna) torna-se atraente por envolver a manutenção de um cânone nacional e global muito valorizado, contribuindo para a visibilidade no mercado que a projeção política requer. E tudo isso converge para a situação econômica das editoras, que se mantêm, basicamente, pela venda de seus produtos, a partir de serviços[21] e de uma "vitrine"[22] variada e atraente. Nesse caso, a adesão do consumidor a certas adaptações é garantida pela seleção da obra de partida, porque ou são apreciadas pelos jovens (**Crepúsculo**) ou pertinentes para a escola (clássicos).

Figura 4: O cidadão invisível
Fonte: Site da ed. Ática.

Ao comparar exemplares dessas coleções às primeiras *grafic novels*, nota-se que a qualidade gráfica das obras, com forte apelo visual, mantém-se. O público alvo é que mudou: são os jovens escolares e também os professores, tendo em vista que o contato inicial para divulgação, culminando com venda, começa pelos catálogos – conforme Teixeira e Silva (2004). Nesse contexto, surge a pergunta: como se dá a abordagem das *grafic novels* na escola, a partir da mediação da editora Ática? Para viabilizar a execução desse trabalho, o tema proposto vincula-se aos suplementos de leitura que acompanham as obras da editora Ática. Nesse enfoque, o objetivo geral é refletir sobre a proposta do estudo de *Grafic Novels* da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** dessa editora, que conta com 8 títulos em circulação. Para tanto, os objetivos específicos são:

[21] Algumas editoras como a Ática e a Moderna, além dos catálogos, oferecem ao professor um apoio pedagógico a fim de implementar seu trabalho junto aos alunos, por meio de seus sites. Alguns dos materiais e serviços disponíveis são: propostas de trabalhos com certos livros e conteúdos, e-books, artigos, divulgação de eventos, tutoriais.

[22] Termo usado pela editora Ática ao se referir à seção dos catálogos distribuídos aos professores que traz lançamentos de títulos, evidenciando, assim, a ideologia capitalista que subjaz o discurso dos catálogos, conforme Teixeira e Silva (2004).

- descrever a proposta de trabalho escolar trazida pelo suplemento de leitura que acompanha cada obra da coleção já nominada, a fim de identificar a regularidade nos exercícios, no que tange ao(s) conhecimento(s) enfocado(s);
- após identificar esse(s) conhecimento(s), averiguar a concepção que a editora tem sobre a leitura de clássicos em quadrinhos.

Em termos de metodologia, o *corpu*s para análise é constituído por 6 suplementos de leitura, que acompanham 6 obras da coleção de 8 livros, pois, para as adaptações de **Dom Casmurro**[23] e **Noite na Taverna**[24] não foram produzidos suplementos. Como técnica de coleta de dados, foi feita documentação indireta, já que a investigação é documental. Quanto aos objetivos, este trabalho mostra-se descritivo e, em relação à abordagem, qualitativo. O método usado é o monográfico.

2 – Adaptação enquanto adaptação

> "*A adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é a sua própria coisa palimpséstica".*
> *Linda Hutcheon* (2011, p.30)

A editora Ática chama de adaptação as obras em quadrinhos da coleção estudada. As adaptações são obras que, de forma anunciada, têm relação com textos que lhe são anteriores, os chamados textos originais, textos fontes, textos de partida etc., explica Hutcheon (2011). E essa relação palimpséstica[25] seria o ponto particularmente atraente no consumo de uma adaptação, como ressalta a autora, a partir de Ropars-Wuilleumier (1998 apud Hutcheon, 2011, p. 25):

> Gostaria de argumentar que parte desse prazer advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco)

[23] JAF, Ivan. **Dom Casmurro.** Arte de Rodrigo Rosa. São Paulo: Ática, 2012.

[24] SERIACOPI, Reinaldo. **Noite na Taverna**. Arte de Arthur Garcia et. al. São Paulo: Ática, 2011.

[25] Aqui entendida como relação de reconhecimento. Quando o receptor de uma adaptação conhece sua obra de partida, esta se faz presente em tal recepção. Por isso, Hutcheon achou adequado chamar as adaptações de "obras palimpsestuosas", emprestando a expressão de Michael Alexander, citado por Ermarth (2001 apud Hutcheon, 2011, p. 27).

> de experienciar uma adaptação; o mesmo vale para a mudança. A persistência temática e narrativa junta-se à variação material.

Nessa perspectiva, a adaptação tem um charme especial para seu público: o conforto do sabido com a expectativa pela novidade.

Com tal parâmetro, Hutcheon (2011, p. 61) teoriza que a adaptação é "[...] um tipo de palimpsesto extensivo, e com frequência, ao mesmo tempo, uma transcodificação para um diferente conjunto de convenções". A *transcodificação* é entendida como a transposição de um código para outro, um processo complexo, subentendendo as dificuldades linguísticas, culturais, contextuais e intersemióticas que envolvem o processo de adaptação. Logo, a transcodificação, em alguns momentos, implica mudança de mídia, gênero, foco (evocando mudança de contexto) e idioma (o que supõe mudança de cultura).

No caso da transposição de literatura para HQ a fim de compor a coleção estudada, conforme a leitura do conjunto das obras de tal coleção, faz-se importante dizer que, na passagem da linguagem verbal para a linguagem mista dos quadrinhos (por envolver linguagem verbal e não verbal), houve uma atualização da linguagem verbal, tornando a obra resultante mais acessível e atraente para o público jovem atual. Vem à tona, com isso, o termo *intersemiótico*, que se refere às adaptações entre mídias, sendo mídia o: "meio material de expressão de uma adaptação" (Hutcheon, 2011, p.61). Desse modo, na adaptação de literatura para HQ, há mudança de mídia, do contar (com signos linguísticos) para o mostrar (com signos linguísticos e icônicos).

A adaptação parte de uma obra de arte anterior, mantendo uma relação de intertextualidade em sua extensão, mas não é sua reprodução. Por isso, a adaptação só é secundária em termos de cronologia: "[...] ser um segundo não significa ser secundário ou inferior; da mesma forma, ser o primeiro não quer dizer ser originário ou autorizado" (Hutcheon, 2011, p. 13).

Em consonância com esse posicionamento, citamos uma metáfora pertinente criada por Derrida (2002, p. 50) sobre a tradução ser como um filho: "Benjamin o diz, na tradução o original cresce [...] e eu acrescentei como um filho, o dele sem dúvida, com a força de falar sozinho que faz de um filho algo mais que um produto sujeitado à lei da reprodução". Apropriando-nos dessa metáfora, queremos ressaltar o valor da adaptação a partir de sua

natureza palimpséstica: assim como um filho não pode ser considerado inferior ao pai ou à mãe (por não ser a cópia de nenhum dos dois), uma adaptação não pode ser considerada inferior à obra de partida, por ter nascido a partir dela, depois dela. Na sua singularidade, está seu valor.

Consequentemente, a adaptação pode ser consumida e estudada como obra autônoma. E, ainda, ser experienciada antes de conhecer/sem conhecer a obra de partida, "[...] desafiando a autoridade de qualquer noção de prioridade", aponta Hutcheon (2011, p. 14).

É essa a situação comunicativa para muitos leitores de adaptação de clássicos das coleções mencionadas e de todas as outras, tornando-se, por vezes, a única versão usufruída – o que não é bom nem ruim, tendo a adaptação como obra autônoma. Por outro lado, a partir da leitura da adaptação, em casos em que a obra toca o leitor de um jeito que o faz desejar mais do mesmo (e isso não é exclusivo à obra de partida nem à adaptação), esse leitor pode voltar-se para traduções, para a obra de partida e/ou para outras adaptações, impregnando, de sua leitura primeira, essas outras, na busca do "prazer palimpséstico", ou seja, o paradoxo que nos dá prazer no consumo de adaptações: uma dose do mesmo com outra do diferente. Note que, em tal situação prática, a hierarquia tradicional entre obra de partida e adaptação não é relevante. Pois, enquanto arte, a adaptação atingira, com sua estética particular, seu receptor, além de contribuir para o processo da sobrevida da obra de partida, como o fazem as traduções, segundo Walter Benjamin (2001).

Não é de estranhar então que, embora reconheçamos que o estudo de uma adaptação possa ser do tipo comparativo com a obra de partida, reforçamos que tal estudo seria muito bem fundamentado no *corpus* intertextual e autônomo que uma adaptação é: marcando sua presença singular, com sua aura única, no tempo e no espaço, parafraseando Benjamin (1968 apud Hutcheon, 2011, p. 27). Consequentemente, como há obras de partida que nos deleitam esteticamente e outras que nos são insossas, o mesmo se pode dizer das adaptações, para cuja análise estética, o analista precisa estar ciente das particularidades do material de expressão que envolve cada mídia, já que a mídia, conforme W.J.T.Mitchell (2005, p. 204 apud Hutcheon, 2011, p. 61) "não fica entre o emissor e o receptor; ela os inclui e constitui". Portanto, a mídia da arte consumida inclui seu receptor, porque

monopoliza sua atenção, retendo-o num mundo particular e virtual criado por ela – a partir de estratégias procedimentais diferentes, variando de uma mídia para outra – e o constitui, no sentido de que, neste ato de interação entre receptor e arte, o sujeito sai com uma nova experiência, tornando-o outro.

3 – As histórias em quadrinhos na escola

Como explicam Barbosa et al. (2012), embora novos gêneros em quadrinhos surgissem após a Segundo Guerra Mundial (1939-1945), aumentando, com isso, sua popularidade e o número de leitores, o período de pós-guerra e início da Guerra Fria fez surgir um ambiente de desconfiança em torno dessas produções, originando trabalhos científicos[26] de consistência duvidosa, que diziam que HQs tinham efeito nocivo sobre seus leitores. Subjugados por essa visão, no final da década de 1940, editores norte-americanos elaboraram uma espécie de código de ética dos quadrinhos – o *Comics Code* – "que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos", expõem Barbosa et al. (2012, p. 13). Mais tarde, foi produzido um código ainda mais detalhado, representado por um selo, que vinha afixado nas capas dos *comic books* (no Brasil, os gibis), para cuja elaboração, os preceitos do código foram observados. Esse contexto desfavorável resultou no fechamento de inúmeras editoras e numa produção de HQs insípidas, destituídas de criatividade.

Nesse clima desfavorável à leitura de quadrinhos por entretenimento, as HQs continuaram a ser usadas, especialmente, com fins utilitários. Barbosa et al. (2012) exemplificam esses usos: nos Estados Unidos, foram criadas HQs com personagens e eventos históricos, figuras literárias e narrativas religiosas. E ainda, em 1941, foram feitas adaptações de clássicos dos grandes nomes da literatura mundial, entre eles, Daniel Defoe,

[26] Um exemplo é o livro **A sedução dos inocentes** (1954), do psiquiatra Fredric Wertham, defendendo que os leitores de Batman poderiam ser levados ao homossexualismo, ao sentirem-se atraídos pela vida a dois de Batman e Robin.

Shakespeare, Jonathan Swift etc, para a coleção *Classics Illustrated*[27] que, inicialmente, tinha o nome de *Classic Comics*, especifica Zeni (2009). Nos anos 50, na China, com propósitos políticos-ideológicos, foram criadas campanhas "educativas" em quadrinhos. Em vários países do mundo, disseminaram-se manuais técnicos e de treinamento de pessoal aplicando-se a linguagem dos quadrinhos. Na década de 1970, acentuou-se o uso de quadrinhos em produções de suporte para o tratamento de temas escolares, com títulos muito variados, englobando conteúdos filosóficos e científicos.

Barbosa et al. (2012) demarcam que, nas últimas décadas do século XX, em decorrência do desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, os meios de comunicação – cinema, rádio, televisão, jornais, HQs etc. – passaram a ser estudados em suas especificidades, entendendo-se melhor seu impacto na sociedade. Com isso, o *status* das HQs foi-se alterando, primeiramente na Europa, quando passaram a ser tratadas como uma forma de manifestação artística, com características próprias. Assim, de forma acanhada, começou a introdução efetiva da arte sequencial em materiais didáticos. No Brasil, esse uso se consolidou em meados de 1990, com o incentivo do Ministério da Educação para a diversificação da linguagem nos livros didáticos. E houve mais incentivo.

As HQs começaram a integrar as listas do Programa Nacional Biblioteca da Escola/PNBE[28] em 2006, com 10 obras, dos 225 títulos selecionados, especificam Vergueiro e Ramos (2009). Para o PNBE/2008[29], foram selecionados 7 títulos (sendo três adaptações de obras literárias); para o PNBE/2009, 15 títulos em quadrinhos para o ensino fundamental e 6, para ao médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Para o PNBE/2010, foram selecionados 9 títulos; para o PNBE/2011, 29; para o PNBE/2012, 7 (sendo três adaptações literárias)[30].

[27] Zeni (2009) informa que essa coleção foi trazida para o Brasil pela editora Brasil América Ltda. (RJ), nas séries *Edição Maravilhosa* (1949-1961) e *Álbum Gigante* (1949-1955).

[28] Atualmente, as obras do PNBE são distribuídas às escolas públicas federais e redes de ensino municipais, estaduais e do Distrito Federal que oferecem os anos finais do ensino fundamental e/ou do ensino médio. Em 2006, os alunos do ensino médio não eram contemplados.

[29] Vergueiro e Ramos (2009) expõem que para o PNBE/2007, os editais foram acompanhados do complemento "2008", já que a distribuição seria naquele ano.

[30] PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA NA ESCOLA (PNBE). Blog do Lagarto Negro. 21 ago., 2011. Disponível em: http://lagartonegroblog.blogspot.com.br/2011/08/programa-nacional-biblioteca-na-escola.html Acesso em 5 jul.2012.

O edital de resolução/CD/FNDE nº002, de 09 de fevereiro de 2006[31], especifica as tipologias a serem adotadas, como segue:

> I – poesia;
> II – conto, crônica, teatro, texto de tradição popular;
> III – romance;
> IV – memória, diário, biografia;
> V – livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos, dentre os quais se incluem obras clássicas da literatura universal artisticamente adaptadas ao público jovem.

Conforme a lista dos títulos selecionados para o PNBE (disponíveis na internet) e a partir dos dizeres que acompanham o texto dessa resolução de 2006, Ramos (2011)[32] – que além de jornalista e professor universitário, integra o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP – posiciona-se: "Observando criticamente, vê-se que a lista do PNBE ainda tende a ver os quadrinhos com ressalvas. Não se trata de leitura em si. Mas de ferramenta para se chegar à literatura". Hutcheon (2011) fala desse engajamento, no meio escolar, das indústrias pedagógicas, para promover a leitura da obra de partida a partir da adaptação (feita em qualquer mídia), para tanto, disponibilizando planos de aula e *websites* para educadores. Tal atitude é chamada de "argumento do mérito"[33] e aqui no Brasil já é prática conhecida, tornando a adaptação um recurso educacional comprometido com a obra de partida –confirmando o posicionamento de Ramos (2011).

Vemos tal prática com ressalvas, pois, embora válida no que tange à ampliação da leitura, é prejudicial para a adaptação em si, já que a consideramos uma produção artística autônoma, merecedora de atenção pelo que é. Uma arte sendo consumida sistematicamente para promoção de outra arte é uma prática que promove a hierarquia entre elas; algo, no

---

[31] O documento está disponível em: http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CE4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fnde.gov.br%2Findex.php%2Fresolucoes-2006%2F364-res00209022006%2Fdownload&ei=pM_0T9PEIYf88gT_5ZnQBg&usg=AFQjCNFfzXD2T0kfpN4Rd1NMjkGSBtqkLw Acesso em 5 jul., 2012.

[32] RAMOS, Paulo. **PNBE 2012 diminui compra de quadrinhos.** UOL. Blog dos quadrinhos. 19 set., 2011. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2011-09-01_2011-09-30.html Acesso em 4 jul, 2012.

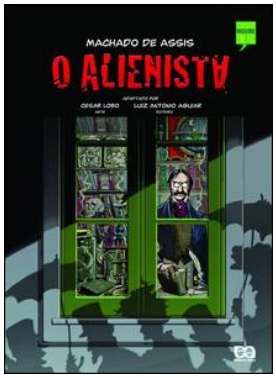
[33] Expressão de Philip Pullman, escritor britânico muito premiado. Entre suas obras, ***Northern Lights*** (1995) – título brasileiro: ***A Bússola de Ouro.***

mínimo, duvidoso, tendo em vista a variedade material, ideológica, política e cultural que constitui cada uma, impossibilitando um parâmetro estável adequado para medir o valor de cada tipo. A possível hierarquia que se quer sustentar entre as várias modalidades de arte diz respeito à elite que a promove e consome, sendo a ópera e o balé mais valorizados que o cinema (mídia de massa), por exemplo. Tendo como premissa a constatação de Ramos (2011), aqui, cumprindo os objetivos de um artigo despretensioso com estudo ainda insipiente, mostraremos um recorte temático que abarca material já presente nas práticas escolares.

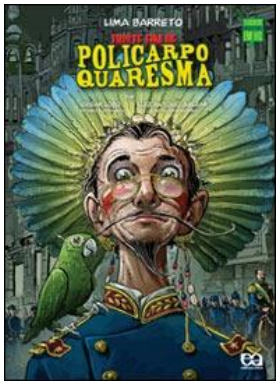
4 – Descrevendo a coleção

Os livros da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** são indicados para o Ensino Fundamental II, que corresponde a turmas de 6ª à 9ª série do ensino fundamental, e estão organizados na opção de literatura juvenil. Um fato curioso, a respeito de terminologias, é que, no site da editora Ática, a aba que o usuário deve selecionar para buscar os livros de literatura é a chamada "Paradidáticos". Nessa aba, há as opções: Conheça nossas novidades; Literatura Infantil; Literatura Juvenil; Informativos Infantis e Informativos Juvenis. Isso nos faz pensar que a literatura serve de apoio aos ensinamentos escolares, ou seja, usufruto com fim utilitário.

Quanto ao formato, as dimensões das obras são 19,1cm x 26cm, com papel *cuchê* fosco 115g/m2, ou seja, o formato é maior que parte das publicações direcionadas a jovens e o tipo de papel não é frágil, permitindo uma alta qualidade na cobertura das cores e nas definições dos desenhos. Mesmo com sofisticação na apresentação, o preço dos livros dessa coleção está na média das demais obras da editora: R$28,50, em 2012.



2008, arte de César Lobo, roteiro de Luiz A.Aguiar



2010, roteiro e desenho de César Lobo, adp. e roteiro de Luiz A.Aguiar

2009, adp. e roteiro de Ivan Jaf, roteiro e arte Luiz Gê

Figura 5: Exemplos da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática
Fonte: Site da ed. Ática

Quanto à autoria, vale ressaltar que o nome de destaque é aquele que aparece em primeiro lugar, na ficha catalográfica.

Quadro 1: Dados das obras dos **Clássicos Brasileiros em HQ** da Ed. Ática

Título	Nome de destaque	2º Nome	Ano e Páginas	Movimento literário	Autor adaptado e ano de publicação da obra fonte
O Alienista	César Lobo Arte	Luiz Antônio Aguiar roteiro	2008, 72p.	realismo	Machado de Assis 1881 e 1882
O cortiço	Ivan Jaf Roteiro	Rodrigo Rosa arte	2009, 80p.	naturalismo	Aluísio Azevedo 1890
O Guarani	Ivan Jaf Adaptação e roteiro	Luiz Gê Roteiro e desenhos	2009, 96p.	Romantismo – 1ª fase	José de Alencar Em 1857, saiu como folhetim e como livro.
Memórias de um Sargento de Milícias	Ivan Jaf Roteiro	Rodrigo Rosa arte	2010, 80p.	Transição entre romantismo para realismo	Manuel Antônio de Almeida Em 1852-1853, saiu como folhetim. Em 1854, como livro.
Triste fim de Policarpo Quaresma	César Lobo Roteiro e desenho	Luiz Antônio Aguiar Adaptação e roteiro	2010, 80p.	Pré-modernista	Lima Barreto Em 1911, saiu como folhetim. Em 1915, em livro.
A escrava Isaura	Ivan Jaf Roteiro	Guazzelli arte	2010, 72p.	romantismo	Bernardo Guimarães 1875
Noite na Taverna*	Reinaldo Seriacopi Roteiro	Arthur Garcia, Franco de Rosa, Rodolfo Zalla, Rubens Cordeiro, Sebastião Seabra, Walmir Amaral arte	2011, 96p.	romantismo	Álvares de Azevedo 1855

Dom Casmurro*	Ivan Jaf Roteiro	Rodrigo Rosa arte	2012. 88p.	realismo	Machado de Assis 1899

* Sem suplemento de leitura

Na coleção examinada, a atribuição de "autor" compete ao roteirista, exceto em **O Alienista** e em **Triste fim de Policarpo Quaresma**, que coube ao desenhista. Eis a dificuldade de nomear o autor da adaptação em *grafic novel*, pois, embora o trabalho envolva dois (ou mais) artistas – um da linguagem literária e outro da linguagem icônica –, um nome vai aparecer em primeiro lugar, numa disposição que lhe dá destaque. Em relação à posição de autoria dessa coleção, considerando as exceções já mencionadas, ela coube aos profissionais da escrita: Ivan Jaf (autor de mais de 50 livros) e Reinaldo Seriacopi (além de ser editor e jornalista, é coautor de um livro didático de história para o ensino médio). Todavia, podemos questionar essa decisão, se considerarmos que as ilustrações são o principal diferencial de *grafic novels*:

> Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor. Isso induz o artista a concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar (Eisner, 2010, p. 128).

Do ponto de vista do quadrinista Will Eisner (2010), o escritor e o artista (denominação que ele dá ao desenhista) deveriam ser a mesma pessoa; na impossibilidade disso, porém, ele diz ser a favor do artista, nos percalços decorrentes do processo de criação, em detrimento da soberania do escritor, isso porque o desenhista pode sim estar a serviço da história criada pelo outro, com muita qualidade, sendo desafiado a "[...] empregar ou elaborar um elenco mais amplo de recursos visuais e de inovações na composição" (Eisner, 2010, p. 135), podendo, então, contribuir para com a escrita, no papel importante que lhe cabe. Papel tão essencial que, no item "Segredos da Adaptação", no "bônus" que vem no final do livro de **O Cortiço**, é divulgado que:

> "[...] Rodrigo Rosa não seguiu à risca as orientações do roteiro: preferiu fazer só três quadros, em vez de quatro, para valorizar o humor nas cenas. As intervenções de um no trabalho do outro são muito frequentes na

> produção de uma HQ; por isso, a pareceria tem de ser bem afinada, um contando com o outro na busca do melhor resultado" (JAF, 2009, s.p.).

Pelo que vemos na coleção analisada, podemos inferir que o nome de destaque pertence aos escritores por duas razões: uma é comercial, pois são autores conhecidos; a outra é cultural, por se tratarem de adaptações de cânones literários, parece que o escritor acaba sendo um profissional mais valorizado que o desenhista. A outra possível justificativa para o roteirista receber o *status* de autor poderia surgir na leitura do item "Segredos da Adaptação", já mencionado, em que são trazidos roteiros de planejamento da HQ. Nesses roteiros, é mostrado que o roteirista descreve os quadros, para que o desenhista, a partir dessa descrição, crie as ilustrações, parecendo que este é subordinado àquele. Porém, no texto que compõe tal explicação, como visto logo acima, fica evidente que roteirista e desenhista trabalham em parceria e um interfere no trabalho do outro, buscando sempre coerência e qualidade no conjunto da obra. Assim posto, o problema da autoria permanece, embora ainda primemos pelo destaque no trabalho do desenhista, concordando com Eisner (2010).

Pelo quadro 1, ressalta-se que todas as adaptações são de cânones literários do século XIX e uma do século XX – **Triste fim de Policarpo Quaresma**. São títulos que integram, sistematicamente, as listas de leitura literária para vestibulares do país, inclusive, as do processo seletivo de inúmeras faculdades e universidades em 2012, conforme Dayse Luan (2011)[34]. O fato de as obras de partida serem de valor estético reconhecido não garante o mesmo reconhecimento às adaptações. Em outras palavras: mesmo ainda não tendo um cânone de arte sequencial configurado teoricamente (embora, na prática, já tenhamos pistas), as adaptações quadrinísticas de obras clássicas só poderão ganhar destaque estético pelo trabalho surpreendente e inovador do(s) autor(es) envolvido(s) na construção da nova obra. O presente trabalho não versará sobre o valor artístico dos livros da coleção estudada, ficando essa informação como possibilidade temática para futuros trabalhos. Aqui, faremos apenas uma breve descrição estrutural das obras.

[34] LUAN, Dayse. **Obras literárias 2012.** Brasil Escola. Atualizado em 27/10/2011 14h09. Disponível em: http://vestibular.brasilescola.com/blog/obras-literarias-2012.htm Acesso em 20 de jun., 2012.

Por constituírem uma mesma coleção, além do entorno físico, todas as obras apresentam uma mesma estrutura organizacional interna:

- folha de rosto: como na capa, o primeiro elemento que aparece é o nome do autor da obra de partida, bem maior que os nomes do desenhista e do adaptador (nessa ordem, não obedecendo a hierarquia autoral da ficha catalográfica), os quais são introduzidos pela preposição "por". Desvela-se, com isso, na valorização da obra de partida, um recurso de propaganda para promover (e vender) a obra adaptada;
- uma página introdutória, apresentando a obra, com um título chamativo, lembrando uma manchete;
- o romance em quadrinhos;
- o bônus: um recurso transmidiático no nome, já que bônus é recurso comum a DVDs.

Figura 6: Folha de rosto, Apresentação e bônus do livro **O Cortiço**
Fonte: A autora

O conteúdo do bônus é assim distribuído em todas as obras:

*Biografia dos autores – esse item toma apenas uma página, mas refere-se ao autor da obra fonte e aos dois profissionais que dão vida à adaptação: roteirista e desenhista;

*No tempo de(o nome da obra adaptada) – nessa seção, a narrativa é contextualizada social e historicamente;

*Segredos da adaptação – de 1 a até 4 páginas, nessa seção, há uma explicação sobre a relação entre roteiro e quadrinhos, dando uma ideia ao leitor sobre o processo

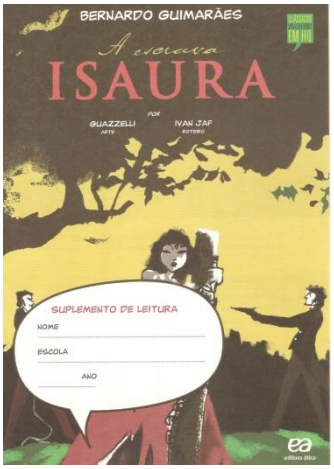
criativo da adaptação. Há um cuidado especial em mostrar a relação entre o texto de partida e o de chegada, para isso, em todas as obras, foi trazido um excerto do texto fonte com a reformulação em quadrinhos e foram ressaltadas as inserções feitas pelos roteiristas e desenhistas. Nessa parte, o leitor é chamado a prestar atenção ao cenário retratado em certos quadrinhos, cujos detalhes ilustram particularidades históricas, econômicas e sociais do contexto narrativo.

O "bônus" é uma seção atraente (porque ilustrada), organizada e interessante (referimo-nos aos "Segredos da adaptação"), que toma de 5 a 9 páginas da obra – o que corresponde a aproximadamente 9% do volume de páginas. Por suas partes constituintes e pelo conteúdo que cada uma traz, embora o termo "bônus" seja inovador para um livro, sua função de trazer informações extras sobre a obra lida e a obra de partida, com objetivos pedagógicos, não o é. Entendemos que essa seção, nos livros, constitui um artifício que situa a *grafic novel*, na escola, como objeto de estudo. O que não é ruim, desde que tal estudo seja adequado, como veremos adiante.

Com essa descrição da estrutura das obras, podemos ver que o livro em si ultrapassa a leitura literária com informações que, embora sejam dispensáveis à inteligibilidade do texto e à leitura por prazer, podem tornar o olhar do leitor mais atento, no que tange à artisticidade da história em quadrinhos, por mostrar alguns dos critérios de criação, seus fins e sentidos pretendidos, além de apresentar a obra de partida ao leitor.

5 – O suplemento de leitura

O formato dos suplementos de leitura é padrão, cada suplemento é composto por uma folha retangular que se dobra em três, multiplicando-se em seis faces. A primeira face reproduz a capa livro que acompanha, mas com um balão de HQ, solicitando nome, escola e ano do leitor, reafirmando-o, assim, como um estudante. Antes das questões, há um comentário sobre a leitura realizada e/ou um convite para o leitor resolver as atividades propostas. A figura 5 traz um exemplo dessa página com a reprodução desse comentário que está ao lado da figura que representa a escrava Isaura:



A escrava Isaura conta a história de uma bela jovem que, apesar de ter a pele branca, é escrava por nascimento. Ela enfrenta sua condição e a crueldade de seu senhor Leôncio, ao mesmo tempo que luta pela liberdade de amar o generoso Álvaro (ÁTICA, 2010, suplemento de leitura).

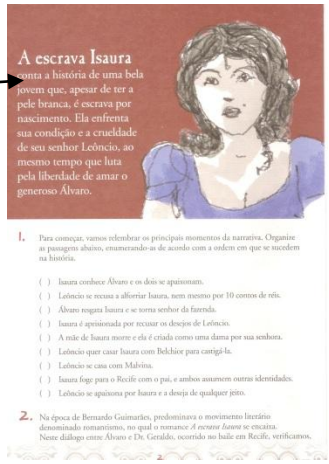


Figura 7: Capa e 1ª página do suplemento de **A escrava Isaura**
Fonte: a Autora

Todos os suplementos terminam com as “Atividades Especiais”, que são duas. A primeira chama-se “Criação de HQ” e motiva os alunos a criarem uma história em quadrinhos, individualmente ou em grupos. Temas são sugeridos (tendo em vista que não precisa ter relação com a leitura realizada), bem como estratégias para a elaboração do trabalho.

Em seguida, há a “Redação”, que, com enfoque na leitura, mas sempre se valendo da criatividade e imaginação do estudante, propõe a escrita de textos da seguinte natureza, conforme o quadro 2, mais a frente: mudar final ou parte do enredo (3 suplementos); escrever algum tipo de carta (2 suplementos); continuar a história (1 suplemento). Eis um exemplo:

"Mas e se...?". Quando lemos uma narrativa, nossa criatividade logo começa a trabalhar. Como seria a história se as situações fossem diferentes? Agora, você pode contar a história de Isaura do seu próprio jeito. Escolha uma das situações abaixo para desenvolvê-la.

a) Caso Leôncio não a tivesse encontrado no Recife, como Isaura viveria nessa cidade?

b) E se Álvaro não encontrasse Isaura e ela acabasse casando com Belchior, como seria a vida dela e do casal?

Você pode combinar essas opções e também pensar em novas variações (ÁTICA, 2010, suplemento de leitura).

ATIVIDADES ESPECIAIS

ARTE SEQUENCIAL

Will Eisner (1917-2005), um dos mais reconhecidos mestres das HQs, definiu quadrinhos como arte sequencial, ou seja, uma história que é contada com o auxílio de imagens, de maneira a compreendermos a sucessão dos fatos.

Assim, desde algumas pinturas produzidas pelos homens das cavernas até as fotonovelas são consideradas arte sequencial. E você pode fazer a sua própria criação, a partir de um tema do seu interesse.

Determine qual a história que você quer contar, antes de mais nada. Pode adaptar um clássico da literatura ou do cinema, um mito ou uma lenda, algo que aconteceu com você ou com alguém conhecido, ou mesmo criar uma história completamente original. Pode ainda relatar um processo, como a extração de petróleo das plataformas marinhas, ou um fato histórico, como a chegada do homem à Lua, por exemplo.

Lembre-se: o importante, aqui, é que você pense em uma maneira criativa de contar uma história através de imagens e textos. Ambos são fundamentais e devem se complementar. Uma boa dica é buscar sempre a síntese: quando você divide a informação entre o visual e o escrito, sua ideia é passada de forma clara e rápida.

Se for fazer o trabalho em grupo, divida as responsabilidades: quem pode escrever? Quem pode desenhar? Precisa colorir? Ou pesquisar? Não se limite: o divertido é dar ideias uns aos outros. Além disso, você sem precisa saber desenhar bem: transforme seu jeito em estilo! Se preferir não desenhar, use recortes de jornais e revistas, fotos, fotocópias, colagens, tudo enfim que encontrar na internet...

Exercite a sua criatividade e faça o trabalho no maior capricho. O resultado vai surpreender seus colegas, o professor, seus familiares e até mesmo você!

REDAÇÃO

"Mas e se...?". Quando lemos uma narrativa, nossa criatividade logo começa a trabalhar. Como seria a história se as situações fossem diferentes? Agora, você pode contar a história de Isaura do seu próprio jeito. Escolha uma das situações abaixo para desenvolvê-la.

a) Caso Leôncio não a tivesse encontrado no Recife, como Isaura viveria nessa cidade?

b) E se Álvaro não encontrasse Isaura e ela acabasse casando com Belchior, como seria a vida dela e do casal?

Você pode combinar essas opções e também pensar em novas variações.

Este suplemento é parte integrante da série *A escrava Isaura*. Não pode ser vendido separadamente.
Reprodução proibida. © Editora Ática. Diagramação: Thompson Leite e Emilio Sanobi Hanaya.

Figura 8: Última página do suplemento de **A escrava Isaura**
Fonte: a Autora

Em nenhum dos suplementos é sugerido que essa atividade seja feita em duplas/grupos, diferentemente da criação de quadrinhos. Assim, o professor teria uma avaliação em grupos e outra individual, caso resolvesse solicitar as duas produções. Tanto trabalhos em grupos quanto individuais são importantes para o desenvolvimento global do estudante, pois envolvem comportamentos distintos: de um lado, o diálogo, a concessão, a negociação com os colegas; de outro, a reflexão, a concentração, as decisões do estudo solitário.

Muitas das atividades trazem, nos enunciados, temas para debates interdisciplinares, envolvendo história, cultura, ética, embora, na prática, não oportunizem essas discussões. É o caso da proposta de redação seguinte, que traz o final decadente de **O cortiço**, que poderia ser trabalhado numa perspectiva crítica contextualizada, com olhar antropológico, por exemplo. Todavia, o que temos é uma proposta possível, que pode soar interessante para o aluno, mas que não solicita uma discussão atualizada como poderia, considerando que vivemos tempos violentos, permeados por injustiças. Como está, o tom do exercício é mais lúdico e moralizante por imposição, pois direciona a uma produção em defesa de Bertoleza, no lugar de levar o indivíduo a refletir sobre o assunto. Discutir sobre os comportamentos sociais torna-se importante, mas sem perder de vista que, no caso das obras de arte naturalistas, como **O cortiço**, as várias mazelas são o argumento constitutivo das narrativas e, como tal, o final fictício constrangedor é coerente (embora queiramos que na vida real não seja assim).

> Você certamente não se conforma com o comovente fim de Bertoleza. Como também não aceita que João Romão tenha feito tudo o que fez e se saído sempre bem. Que tal parar na penúltima página da HQ e a partir daí mudar o destino de Bertoleza, fazendo-a dar o troco em João Romão? Você também pode seguir adiante e imaginar que ela se tornou uma criatura sobrenatural que passa a atormentar o velhaco. De qualquer forma, a justiça precisa ser feita, concorda? E está nas suas mãos fazê-la (Ática, 2009, suplemento de **O cortiço**).

Pelos dados do quadro 2, temos um panorama das redações solicitadas. Na terceira coluna, sobre as possibilidades de variação temática, verificamos que todos os suplementos trazem delineamentos para a produção textual, facilitando a tarefa para os alunos que têm mais dificuldade para a escrita. Embora somente a proposta de **A escrava Isaura** permita variações não sugeridas, valorizando os alunos mais criativos, a argumentação possível para o desenvolvimento das sugestões dos demais suplementos é variada e interessante. Nenhuma das propostas, contudo, instiga a escrita de um texto mais reflexivo, transpondo algum tema das obras para a realidade do aluno.

Quadro 2: Configuração das "Atividades Especiais" dos suplementos

Título	**Gênero da produção textual solicitada**	**Possibilita uma variação temática não sugerida?**	**Instiga o pensamento crítico extra-textual**
O Alienista	Carta, passando-se por um dos internos de Simão Bacamarte	Não.	Não
O cortiço	Mudar o final da história. Fazer Bertoleza se vingar de J.Romão ou transformá-la num fantasma para assombrar seu algoz.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
O Guarani	Mudar o final da história. Descrever as aventuras ou desventuras de Peri no RJ.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
Memórias de um Sargento de Milícias	Continuar a história. Mostrar a rotina de Leonardo, após seu casamento, evidenciando que ele está mais responsável ou que ele continua o mesmo.	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
Triste fim de Policarpo Quaresma	2 possibilidades de carta: uma de Policarpo para Floriano Peixoto ou uma carta a Floriano P. pedindo a absolvição de Policarpo	Não, mas oferece 2 possibilidades.	Não
A escrava Isaura	Mudar parte do enredo. Como Isaura viveria no Recife, caso Leôncio não a tivesse encontrado? Ou: como seria a vida de Isaura com Belchior, se Álvaro não a encontrasse?	Sim.	Não

Poderíamos perguntar: qual a pertinência das "Atividades Especiais" propostas nos suplementos para com a leitura das *grafic novels* dessa coleção?

Pela abordagem feita, as "Atividades Especiais" trazem exercícios de produção textual que sugerem motivos e circunstâncias narrativas para aqueles que sentem dificuldade em desenvolver um texto, não sendo desinteressante, porém, para um aluno mais desperto para a escrita. Desse modo, as atividades podem ser prazerosas para a turma, e resultar em possibilidades variadas de soluções, desenvolvimento e conteúdo textual e, ainda, podem estimular a curiosidade dos alunos em ler o texto do colega. Atividades que envolvem criatividade e incitam curiosidade, estimulando o talento e o imaginário de cada um, além de proporcionar prazer e aprendizados múltiplos (escrita, argumentação, relacionamento interpessoal etc.), podem envolver o aluno com a obra lida, despertando-lhe o olhar para aspectos que, por vezes, sem a atividade, passariam despercebidos. E isso dá prazer. Logo, atividades com tais características podem encorajar leituras futuras, o que seria um aspecto positivo em relação à escolarização da leitura em quadrinhos, fazendo um contraponto com Magda Soares (2001), quando teoriza a adequação/inadequação da escolarização da leitura literária.

A autora diz que os textos literários não foram criados para serem objetos de estudo, dissecação e análise, eles existem para serem lidos e essa atividade de leitura costuma ser individual e isolada quando realizada em uma realidade não escolar. Ao acontecer na escola, porém, a leitura literária sofre mudanças: nem sempre é individual, nem pelo prazer de ler e, com frequência, há alguma verificação posterior. Isso porque as obras literárias, bem como as HQs, embora arte, ao serem manuseadas no espaço escolar, ganham o estatuto de objeto de estudo. Ademais, é próprio das escolas que o fluxo das tarefas e das ações seja ordenado por meio de procedimentos formalizados de ensino e da organização dos alunos em categorias – idade, grau, série, tipo de problema, etc. , legitimando essas instituições.

> É a esse *inevitável* processo – ordenação de tarefas e ações, procedimentos formalizados de ensino, tratamento peculiar dos saberes pela seleção, e conseqüente exclusão, de conteúdos, pela ordenação e seqüenciação desses conteúdos, pelo modo de ensinar e de fazer aprender esses conteúdos – é a esse processo que se chama *escolarização*, processo

> *inevitável*, porque é da essência mesma da escola, é o processo que a institui e que a constitui (Soares, 2001, p. 21).

Nessa perspectiva, o usufruto da arte – disponível em qualquer mídia –, no contexto escolar, requer uma didatização ou pedagogização para seu manuseio. Didatização que estabelece um compromisso entre aluno, obra de arte e escola e que estará atrelada a alguma espécie de avaliação menos ou mais formal.

A questão que se impõe, tomando por base os postulados sobre leitura literária de Soares (2001), não é a "escolarização da arte", mas sua escolarização inadequada ou errônea: uma apropriação negativa resultante de uma deturpação, falsificação e distorção da obra de arte estudada pela sua didatização irrefletida, cujas consequências são a desfiguração e o falseamento da obra, além de não estimular o jovem às práticas para com a arte (consumo, produção). Para Soares, no que tange à literatura, uma escolarização adequada seria aquela que "conduzisse eficazmente às práticas de leitura literária que ocorrem no contexto social e às atitudes e valores próprios do ideal de leitor que se quer formar" (Soares, 2001, p. 47). Apropriando-nos desse posicionamento, uma escolarização adequada de HQs na escola, seria aquela que instrumentalizasse o aluno para a apreensão do código não verbal da arte sequencial, além de lhe instigar um olhar mais crítico para os assuntos que lhe dizem respeito em dado contexto.

Na escolarização da arte sequencial (e de outras artes), a habilidade e a experiência do professor são determinantes para o sucesso das práticas escolares, primeiro, para levantar questões acerca de assuntos pertinentes não trazidos pelos suplementos de leitura; em segundo, para não permitir a frequente reprodução de atividades (mesmo das que os alunos gostam), por duas razões:

a) mesmo agradando a maioria, a atividade pode não ser tão prazerosa para todos, o que poderia constranger os mesmos alunos sistematicamente;

b) a rotina do exercício poderia interferir no prazer da nova leitura, já que o aluno saberia o que teria que fazer em seguida. Alunos gostam de novidade: eis o desafio dos professores.

A seção chamada "Atividades Especiais" propicia uma escolarização parcialmente adequada. A escolarização é positiva, quanto ao aspecto de instigar a criatividade do aluno, e é faltosa no que tange a propiciar discussões críticas sobre temas relevantes da obra.

5.1 – As atividades do interior do suplemento

Afora as "Atividades Especiais" já mencionadas, a tabela 1 mostra que a proposta do conjunto de suplementos de leitura traz de 6 a 9 questões. Para compreensão da tabela, vale ressaltar que, a exemplo da questão nº 5 do suplemento de **O Alienista**, há questões com duas perguntas (A e B). Esses casos foram contados como duas atividades. A fim de entendermos a proposta da Editora Ática sobre o trabalho em sala de aula com os livros em quadrinhos, falaremos sobre o conjunto de questões dos seis suplementos envolvidos, ou seja, 48 questões. Cada linha traz o nome da obra que o suplemento acompanha, a descrição da solicitação das questões e, na linha seguinte, a diretriz da atividade (se é para enumerar, marcar X etc.).

Das 48 questões retratadas pela tabela, 23 são perguntas abertas (47,91%), aquelas que exigem resposta escritas, com descrições e/ou explicações. As 25 questões restantes (52,08%) variam entre a forma de ordenar ideias, relacionar colunas, assinalar alternativas corretas ou incorretas e completar lacunas. Vale ressaltar que essa variedade formal das atividades é atraente para o aluno, pela multiplicidade de habilidades monopolizadas: ora requer leitura atenta, ora observação de imagem, ora memória, ora articulação linguística. Além disso, há atividades que tomam menos ou mais tempo, o que pode fazer com que o discente, no pior das hipóteses, escolha fazer alguma atividade, em vez de nenhuma.

Tabela 1: Configuração das questões dos suplementos de leitura

	QUESTÕES							
Suplemento	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
O Alienista 9 questões	Memória sobre fala dos personagens	Interpretação de metáfora	Sobre o enredo	Sobre personagens	A e B Sobre o enredo	Interpretação das imagens + contexto	Atenção para a adaptação, elemento inserido	Descrição de personagens, por meio de imagens + contexto
	Enumerar colunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Enumerar colunas	Resposta escrita	Marcar X na alternativa correta	Marcar X na alternativa correta	Resposta escrita
O cortiço 9 questões	Pensar a obra no movimento literário	Sobre trajetória de personagens	Sobre comportamento de personagem	A Interpretação de metáfora B Relacionar metáfora a imagem	Sobre personagem	Interpretação das imagens + contexto	Sobre personagens	Sobre personagem e contexto
	Marcar X na alternativa correta	Completar lacunas	Marcar X na alternativa correta	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Marcar X na alternativa incorreta	Marcar X na alternativa incorreta
O Guarani 8 questões	Sobre enredo	Interpretação das imagens + contexto	A Sobre sentimentos de personagens	Interpretação das imagens + contexto	Interpretação das imagens + contexto	Sobre o enredo	Na sua opinião	-

			B exemplo no enredo					
	Ordenar eventos	Resposta escrita	Completar lacunas / questão aberta	Completar lacunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	
Memórias de um Sargento de Milícias 6 questões	Sobre personagens	Sobre personagens + enredo	Interpretação de contexto com fico nos dias atuais	Pensar a obra no movimento literário	Interpretação das imagens, com fim em si	Sobre enredo	-	-
	Completar lacunas	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Resposta escrita	Relacionar eventos e explicar		
Triste fim de Policarpo Quaresma 9 questões	A Interpretação das imagens + contexto B Na sua opinião	A Na sua opinião B Interpretação das imagens + contexto	Sobre enredo	Sobre enredo	Interpretação das imagens + contexto	Sobre personagens + enredo	Interpretação	-
	A Marcar X na alternativa incorreta B redigir ou desenhar	Resposta escrita	Completar lacunas e explicar	Resposta escrita	Marcar X na alternativa incorreta	Resposta escrita	Marcar X na alternativa correta	
A escarva Isaua 7 questões	Sobre enredo	Pensar no movimento literário	Vocabulário da obra de origem	Sobre personagens	Sobre contexto histórico do enredo	Interpretação das imagens + personagens	Na sua opinião	-
	Ordenar eventos	Marcar X na alternativa incorreta	Relacionar colunas	Relacionar colunas	Marcar X na alternativa incorreta	Resposta escrita	Resposta escrita	

LEGENDA

Na sua opinião...
Relativo a personagens
Interpretação das imagens
Sobre contexto histórico do enredo
Pensar a obra no movimento literário
Vocabulário da obra de origem

Sobre o enredo
Interpretação
Atenção para os procedimentos da adaptação

A partir da tabela 1, a fim de alcançarmos o primeiro objetivo específico proposto, montamos o esquema seguinte, cujo critério foram os conhecimentos solicitados pelas questões. Na distribuição, foram agrupadas solicitações que têm algo em comum.

ENREDO

Sobre o enredo 9
Relativo a personagens 13
Sobre contexto histórico do enredo 1
Pensar a obra no movimento literário 3

26 = 54%

ARTE

Interpretação das imagens 12
Atenção para aos procedimentos de adaptação 1

13 = 27%

INTERPRETAÇÃO

Na sua opinião... 4
Interpretação 4

8 = 16%

OBRA DE ORIGEM

Vocabulário da obra de origem 1

1 = 2%

Figura 9: Configuração das questões do suplemento
Fonte: A autora

Pelo esquema, no cômputo geral, a ênfase é dada aos elementos da narrativa, ou seja, são questões de verificação de leitura, para o professor saber se o aluno leu a obra solicitada. Eis um exemplo, com enfoque nos personagens:

> Tente resolver este exercício de memória, associando o nome de cada personagem à sua fala nos quadrinhos. (1) Simão Bacamarte (2) D. Evarista (3) Padre Lopes (4) Crispim Soares (5) Cesária, mulher de Crispim [...]
> ( ) "E o que eu fiz? Nada! Nada, seu torpe bajulador! Disse *amém*, como sempre." [...] (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).

Somam 27% as questões que solicitam um olhar mais cuidadoso do aluno em relação à linguagem não verbal, o que é uma forma de aprender a avaliar arte sequencial, tendo em vista que tais questões chamam atenção para cor, expressão ou algum elemento criteriosamente selecionado pelo artista, ou seja, volta o olhar do aluno para o funcionamento do código da linguagem dos quadrinhos.

> Em HQs, sentimentos e sensações podem ser indicados sem o uso da linguagem verbal. O mesmo acontece com movimento e velocidade. Observe o quarto quadro da página 6, o sétimo da [...]. Explique como tais aspectos estão neles representados (ÁTICA, 2010, suplemento de **Memórias de um sargento de milícias**).

> Observe atentamente o conjunto formado pelos quadrinhos das páginas 74 e 75. Podemos verificar que os quadrinhos centrais têm cores mais vivas em relação aos outros. Na sua opinião, o que o desenhista pretendeu transmitir ao fazer essa distinção? (ÁTICA, 2009, suplemento de **O Guarani**).

> Na adaptação de **O Alienista** para os quadrinhos, surgiu um personagem, em preto e branco, que não havia no original. Ele abre a história e depois, vez por outra, se intromete na narrativa. Veja com cuidado as aparições desse personagem e marque a alternativa que julgar correta (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).

Os dois primeiros exemplos centram-se nos recursos do código das HQs para marcar tempo, movimento e velocidade – recursos diferentes, se compararmos a mesma situação numa mídia performativa, como explica Hutcheon (2011). Em sua vasta experiência como pioneiro da HQ, Eisner (2010), valendo-se da teoria da relatividade de Albert Einstein (segundo a qual o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador), diz que essa teoria pode ser exemplificada pela arte sequencial, pois, quando o artista enquadra uma ação, mais que definir o perímetro, ele posiciona o leitor frente à cena, marcando a duração de certo evento, a partir símbolos, imagens e balões contidos na sequência: "A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador" (Eisner, 2010, p. 26). Mesmo sem conhecimentos teóricos sobre os princípios dos códigos não verbal e verbal usados nas HQs, a resolução desses exercícios torna-se possível, pela resposta poder ser encontrada a partir de olhar inquiridor e atento por parte do aluno, validando a eficiência desse tipo de questão, por tornar o olhar do leitor mais atento ao código não verbal dos quadrinhos, evidenciando suas muitas formas de produzir sentidos.

O terceiro exemplo dá relevo a uma inserção de personagem feita pelo adaptador, algo que é estranho à obra de partida, portanto, podendo servir para discussões reflexivas sobre autoria, fidelidade e/ou sobre o *status* da adaptação como arte autônoma. Mesmo sendo um exercício objetivo, o enunciado oportuniza tal discussão, caso o docente deseje.

Somam oito as questões que instigam um posicionamento pessoal e interpretativo do aluno.

> "A loucura, objeto dos meus estudos, era até agora uma ilha perdida no oceano da razão. Começo a suspeitar que é um continente!". Agora que você sabe qual foi o personagem que falou essa frase, responda: o que ele quis dizer com essa afirmação? (Ática, 2008, suplemento de **O Alienista**).
>
> Na legenda do quadro acima, para revelar a transformação ocorrida com o personagem, o narrador comenta que "Jerônimo abrasileirou-se". a) Para você, qual é o sentido dessa frase? (Ática, 2009, suplemento de **O cortiço**).
> O desfecho de **O Guarani** simboliza a formação da nacionalidade brasileira, que teria se originado do encontro de Peri (um indígena) com Ceci (filha do colonizador), os únicos sobreviventes. Peri, o herói da

> história, é retratado como sendo bom, generoso, destemido, forte... enfim, com todas as qualidades que você pôde observar na HQ. Na sua opinião, por que ele foi caracterizado dessa maneira? (Ática, 2009, suplemento de **O Guarani**).

O primeiro e o segundo excertos pedem a interpretação da metáfora "é um continente" e "abrasileirou-se", o que mostra a profundidade da linguagem verbal na HQ, uma atribuição que pode não ser pensada para esse tipo de texto, embora não rara. O suplemento de **O cortiço**, porém, pode induzir a respostas com o estereótipo negativo de que brasileiro não trabalha, é despreocupado e indolente, a partir da imagem do quadrinho a ser usado para a resposta que traz, ao fundo, o português Jerônimo numa rede, sem camisa, tocando um cavaquinho, com Rita baiana, à frente, cozinhando algo, tudo em oposição à imagem de homem forte e trabalhador que esse português tinha quando entrou na narrativa. É notório que a interferência do professor se faz importante nesse exercício para questões culturais.

Em contraste com essa perspectiva negativa, **O Guarani** projeta Peri como um herói brasileiro, logo na capa, como já visto na figura 5: com a claridade ao fundo, dando destaque ao seu corpo musculoso e olhar penetrante e resoluto, contrastando com a fragilidade da europeia Ceci, desmaiada em seus braços.

Figura 10: Representação de Peri
Fonte: O Guarani (2009, p.57)

Essa imagem de herói é evidenciada pela figura 10, a partir da roupa, do corpo, do cabelo e da postura de Peri com a espada, contrastando com o herói da figura 11: He-

Man[35]. Talvez o imaginário do aluno do século XXI não se apegue a *He-man*, todavia, pelas características físicas e psicológicas de Peri, ele pode ser comparado com outra figura mais atual, com *status* de herói, o que apareceria em sua resposta ao exercício.

Figura 11: He-Man
Fonte: He-Man Ced Magic (on line)

De todas as 48 questões, apenas uma – a do suplemento de **A escrava Isaura** – voltava-se para a obra de partida, trazendo alguns excertos para o aluno. Eis a atividade:

> Na adaptação para HQ que você leu, a linguagem de Bernardo Guimarães foi em grande parte atualizada. Leia as frases abaixo, retiradas do romance original, e identifique o significado da palavra grifada colocando as letras corretas nos parênteses.
> a) "[Henrique] era um elegante e bonito rapaz de vinte anos, [...] estouvado e vaidoso." [...] (Ática, 2010, suplemento de **A escrava Isaura**).

Como visto, o enfoque da atividade é no vocabulário da obra de partida. Tal atividade conduz o aluno a atentar-se ao contexto do enunciado para apreender o possível significado dos termos sublinhados, não exigindo busca no dicionário, já que as opções com os significados são trazidas após os excertos, com uma letra para ser marcada na

[35] Inicialmente, em 1981, a Mattel fabricava uma coleção de brinquedos chamadas *Master of Universe* que eram acompanhados por mini-revistas em quadrinhos. Para impulsionar as vendas dos brinquedos, foi encomendada à *Filmation Studios* desenhos animados baseados nas revistas, imortalizando o personagem principal.

alternativa correspondente. Desse modo, a atividade envolve atenção e raciocínio lógico do aluno, sem exigir uma mera cópia de verbete, o que seria, além de enfadonho, menos produtivo intelectualmente.

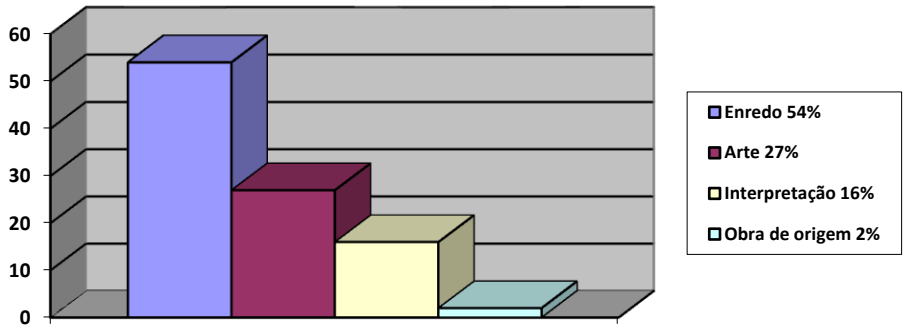


Gráfico 1: Enfoque das questões dos suplementos

Pela abordagem relacionada aos suplementos de leitura, ilustrada pelo gráfico 1, evidencia-se que as questões constituintes da primeira parte do suplemento visam verificar se a leitura foi ou não realizada. As atividades podem ser feitas individualmente ou não e tomam menos tempo para serem resolvidas que as "Atividades Especiais" e, como estas, não levam o aluno a discussões temáticas mais aprofundadas.

Considerações finais

Mediante a análise do conjunto de suplementos de leitura que acompanha os livros da coleção **Clássicos Brasileiros em HQ**, ao cumprir o primeiro objetivo específico, constatamos que os conhecimentos evocados pelos exercícios são, prioritariamente, em ordem de ocorrência decrescente, os relativos:

- ao enredo – mesmo as propostas das redações;
- à arte sequencial – incluindo as atividades de criação de HQ;
- à interpretação;
- à obra de origem.

Com isso, quanto à pergunta proposta na introdução deste artigo, sobre como se dá a abordagem das *grafic novels* a partir dos suplementos de leitura elaborados pela editora

Ática, verificamos que a primeira parte dos suplementos visa conferir a leitura dos estudantes, enquanto a segunda tem como objetivo a produção textual na forma de HQ e de narrativa ou carta. A abordagem dos suplementos é didática, ou seja, busca chamar a atenção do estudante para a leitura realizada da mídia em mãos, mas sem perder de vista a obra de partida, ficando o "bônus", que aparece no final das obras, com o papel paradidático, aquele de comentar e trazer à tona a obra de partida e aspectos extratextuais a ela ligados.

Em relação ao segundo objetivo, podemos afirmar que a concepção que a editora Ática tem sobre a leitura de clássicos em quadrinhos, considerando os suplementos e os bônus, é predominantemente tradicional, no sentido de focalizar a verificação de leitura do aluno, atendo-se, principalmente, ao enredo. Quanto à postura de trabalho com adaptação em *grafic novel*, vimos que há questões que chamam a atenção para o código não verbal dos quadrinhos e para o trabalho do desenhista. Entretanto, a *grafic novel* proveniente da adaptação mantém a função de chamariz para leitura da obra de partida, por meio da alusão/comparação feita com as obras fonte nas atividades, pelo destaque do autor e do título da obra de partida na capa da adaptação e em comentários editoriais na quarta capa de todos os livros: "Pela arte dos quadrinhos, os livros dessa série levam o leitor a se envolver com os grandes clássicos da literatura brasileira". Essa postura se justifica no movimento de manutenção de um cânone que se dá pela repetição dos mesmos títulos, ano após ano, nas listas de leitura literária para vestibulares. Com atenção a essas listas, as editoras investem numa produção com público bem definido e garantido, inovando na reapresentação dos mesmos títulos. O prejuízo causado por esse contexto, a nosso ver, em não raros casos, é um leitor que lê por obrigação, numa prática de leitura castradora, porque fechada para a arte do texto. E, então, chamamos a atenção para o profissional da educação, cuja função, às vezes, se atém a preparar o aluno para o vestibular (o que já basta para certas instituições, pais e alunos), quando poderia/deveria ultrapassar esse fim, fundamentando sua ação mediadora com o pressuposto de lidar com arte enquanto arte, em sala de aula, mostrando o que nela há de peculiar e único, instrumentalizando o aluno para o pleno usufruto da mídia estudada – com o passar dos anos de estudo, claro.

A proposta dos suplementos é elementar, pois prioriza, excessivamente, a verificação de leitura, em detrimento do incentivo a discussões temáticas mais aprofundadas, refletidas e pertinentes ao contexto do aluno, inclusive, justificando a perenidade da obra de partida e também sua recriação em outra mídia.

Mesmo com lacunas, as propostas têm seu mérito. Um deles refere-se às "Atividades Especiais", que extrapolam o texto lido, exigindo participação e criatividade dos alunos, além de permitir a socialização por meio de trabalho em grupo. Outro aspecto positivo dos suplementos são as questões (mesmo que poucas) que chamam atenção para a adaptação enquanto arte, enfocando os recursos criativos do desenhista, bem como as peculiaridades da linguagem não verbal no ato comunicativo. Pensamos que questões relativas à arte sequencial poderiam ser melhor exploradas, mesmo que oralmente pelo professor, pois as soluções e ações artísticas das *grafic novels* mencionadas merecem mais atenção no processo de escolarização, dando condições para a formação de um apreciador de arte sequencial mais preparado para construir as significações textuais, a partir da linguagem da mídia que ele tem em mãos.

Devido às lacunas no trabalho que propõem, os suplementos não eximem o professor de sua reflexão para elaboração das aulas com as *grafic novels* da coleção citada, já que não buscam o aprofundamento de temas mais delicados, o que nos é caro, enquanto formadores de cidadãos críticos e mais atuantes, socialmente. Sendo assim, para uma escolarização mais adequada das *grafic novels* citadas, entendemos que os suplementos podem ser usados com inserções de discussões mais reflexivas por parte do professor, concernentes a desígnios voltados à formação humana, à ética, à socialização, preenchendo os espaços deixados pelos suplementos. Em outras palavras: um trabalho de pós-leitura com uso exclusivo dos suplementos seria, a nosso ver, restritivo, quanto aos termos já comentados.

Uma constatação que merece destaque é que, tanto o texto da resolução do Programa Nacional Biblioteca da Escola PNBE/2006 quanto o enquadramento das *grafic novels* na seção de literatura no portal da editora Ática[36] mostram que, na prática, a

[36] Apenas no suplemento de **A escrava Isaura**, em "Atividades Especiais", o primeiro exercício é chamado de "Arte Sequencial", diferentemente da denominação usada nos demais suplementos: "Criação de HQ".

produção chamada *grafic novel* está sendo situada na arte literária. Isso implica dois fatores, podendo o segundo derivar do primeiro:

a) o uso de teorias sobre a escolarização da literatura como parâmetro para subsidiar os trabalhos com *grafic novels* em sala de aula;
b) o descuido para com a linguagem icônica e para com as peculiaridades da arte sequencial na escolarização de *grafic novels*.

Não vemos a primeira implicação como negativa, porque as artes sequenciais e a literatura têm afinidade, especialmente, as *grafic novels.* Logo, pensamos ser válido ter, como parâmetro, as várias teorias que embasam os trabalhos dos professores de literatura, na condução de suas atividades com essa outra mídia. Mas a reflexão deve preceder a aplicação dos postulados teóricos, ou seja, o professor precisa adaptar tal teoria para trabalhar a obra em quadrinhos escolhida. Com isso, insistimos que é particularmente mais frutífero lidar com a adaptação enquanto arte, uma obra autônoma (no sentido de que todo seu arranjo tem coerência e significa por si, caso o leitor não conheça a obra de partida), não obstante seu caráter palimpséstico (que se manifesta na leitura do sujeito que conhece a obra de partida), portanto, merecedora de atenção em sua especificidade, para não ser apenas pretexto para outra leitura.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre et al. (Org.) (2012). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4.ed. 1ª reimp. São Paulo: Contexto. (Coleção Como usar na sala de aula).

BENJAMIN, Walter. A tarefa: renúncia do tradutor. In: HEIDERMANN, Werner (Org.) (2010). *Clássicos da teoria da tradução*. 2.ed.Florianópolis: UFSC, Núcleo de tradução. p.189-215.

EDITORA Ática. Disponível em: http://www.atica.com.br/SitePages/Colecao.aspx?cdColecao=376&Exec=1 Acesso em 27 jun.2012.

EDITORA Moderna. Disponível em: http://www.moderna.com.br/literatura/literatura.htm# Acesso em 27 jun.2012.

EISNER, Will (2010). *Quadrinhos e arte sequencial*: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução Luís Carlos Bortes, Alexandre Boide. 4.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.

HE-MAN and the Masters of the Universe. Ced Magic. Disponível em: http://www.cedmagic.com/featured/he-man/he-man-power.html Acesso em 26 jun.2012.

HUTCHEON, Linda (2011). *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC.

LUAN, Dayse (2011). *Obras literárias 2012*. Brasil Escola. Atualizado em 27/10/2011. Disponível em: http://vestibular.brasilescola.com/blog/obras-literarias-2012.htm Acesso em 20 de jun., 2012.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO CONSELHO DELIBERATIVO. Resolução/CD/FNDE nº002, de 09 de fevereiro de 2006. Dispõe sobre o Programa Nacional Biblioteca da Escola PNBE/2006. Disponível em: http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CE4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fnde.gov.br%2Findex.php%2Fresolucoes-2006%2F364-res00209022006%2Fdownload&ei=pM_0T9PEIYf88gT_5ZnQBg&usg=AFQjCNFfzXD2T0kfpN4Rd1NMjkGSBtqkLw Acesso em 5 de jul., 2012.

PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA NA ESCOLA (PNBE). Blog do Lagarto Negro. 21 ago., 2011. Disponível em: http://lagartonegroblog.blogspot.com.br/2011/08/programa-nacional-biblioteca-na-escola.html. Acesso em 5 jul.2012.

RAMOS, Paulo (2011). *PNBE 2012 diminui compra de quadrinhos*. UOL. Blog dos quadrinhos. 19 set., 2011. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2011-09-01_2011-09-30.html. Acesso em 4 jul, 2012.

SOARES, Magda. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy Alves Martins; BRANDÃO, Heliana Maria Brina; MACHADO, Maira Zélia Versiani (Orgs.) (2003). *Escolarização da leitura literária*: o jogo do livro infantil e juvenil. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica. p. 17-48.

TEIXEIRA, Angela Enz; SILVA, Rosa Maria Graciotto (2004). Catálogos de Livros Juvenis: formações imaginárias de editoras em relação a si, ao professor, à leitura e à literatura juvenil. *Revista Teoria e Prática da Educação*. Maringá, v.7, n.2, p. 143-153, maio/ago. ISSN 1415-837X.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Ao largo da crise: bons ventos para as histórias em quadrinhos comerciais no Brasil*. Congresso da LASA (Associação de Estudos Latino-Americanos), Toronto/Canada. Out. 2010. Disponível em: http://lasa.international.pitt.edu/members/congress-papers/lasa2010/files/1379.pdf Acesso em 08 jun.2012.

_____; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.) (2009). *Quadrinhos na educação*: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto. p. 9-42.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.) (2009). *Quadrinhos na educação*: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto. p.127-158.