

Propostas curriculares para ensino de português no exterior:

- Português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua oficial espanhola
- Português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua oficial portuguesa
- Literatura brasileira nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior
- Português para praticantes de capoeira
- Português como língua de herança
- Português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em contextos de línguas de média distância
- literatura brasileira infantil / infanto-juvenil nas unidades da rede de ensino do Itamaraty
- Glossário de literatura brasileira para leitores estrangeiros
- Português como língua estrangeira por meio de quadrinhos brasileiros nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior

A coleção “Propostas curriculares para ensino de português no exterior” é uma iniciativa do Instituto Guimarães Rosa (IGR) e da Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG) que visa a preencher uma lacuna metodológica nas unidades de ensino de português do Instituto. Os guias curriculares permitem harmonizar o conteúdo dos cursos de português oferecidos pelos centros culturais e núcleos de estudos do Itamaraty no exterior que, juntamente com os leitorados, constituem uma rede de ensino de português criada há cerca de oitenta anos e que hoje atende milhares de alunos em diversos contextos.

Embora pensadas a partir das necessidades de sua rede de postos, as propostas não se destinam exclusivamente ao ensino de português pelos centros culturais e núcleos. Professores, pesquisadores e estudantes de quaisquer instituições poderão beneficiar-se desse pioneiro esforço de reflexão como referência para o desenvolvimento de suas práticas docentes e de pesquisa.



FUNDAÇÃO
ALEXANDRE
DE GUSMÃO



PROPOSTA CURRICULAR PARA O ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO DE QUADRINHOS BRASILEIROS NAS UNIDADES DA REDE DE ENSINO DO ITAMARATY NO EXTERIOR

PROPOSTAS CURRICULARES PARA ENSINO DE PORTUGUÊS NO EXTERIOR

PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO DE QUADRINHOS BRASILEIROS NAS UNIDADES DA REDE DE ENSINO DO ITAMARATY NO EXTERIOR

INSTITUTO GUIMARÃES ROSA
FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMÃO

A presente proposta “Brasil em Quadrinhos”, iniciativa do Ministério das Relações Exteriores com a Bienal de Quadrinhos de Curitiba, e da Fundação Alexandre de Gusmão, objetiva a projeção do quadrinho brasileiro e o ensino do português no exterior por meio de metodologia inovadora, desenhada para ser utilizada na rede de unidades do Instituto Guimarães Rosa (IGRs), de NEBs e Leitorados. Esta iniciativa inaugura uma nova etapa do Programa Propostas Curriculares para Ensino de Português no Exterior, que poderá beneficiar um contingente muito maior de interessados, ao propiciar a professores, alunos e instituições de ensino um material não disponível no mercado, que favorece um inovador viés educacional.



**PROPOSTAS
CURRICULARES PARA
ENSINO DE PORTUGUÊS NO EXTERIOR**

**PORTUGUÊS COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA POR MEIO DE
QUADRINHOS BRASILEIROS NAS
UNIDADES DA REDE DE ENSINO DO
ITAMARATY NO EXTERIOR**

**INSTITUTO GUIMARÃES ROSA
FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMÃO**

PROPOSTA CURRICULAR PARA O
ENSINO DE PORTUGUÊS COMO
LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO
DE QUADRINHOS BRASILEIROS NAS
UNIDADES DA REDE DE ENSINO
DO ITAMARATY NO EXTERIOR

MINISTÉRIO DAS RELAÇÕES EXTERIORES

Ministro de Estado	Embaixador Mauro Luiz Iecker Vieira
Secretária-Geral	Embaixadora Maria Laura da Rocha
Secretário de Promoção Comercial, Ciência, Tecnologia, Inovação e Cultura	Embaixador Laudemar Gonçalves de Aguiar Neto
Diretor do Instituto Guimarães Rosa	Ministro Marco Antonio Nakata

FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMÃO

Presidente	Embaixadora Márcia Loureiro
Diretor do Centro de História e Documentação Diplomática	Embaixador Gelson Fonseca Junior
Diretor do Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais	Ministro Almir Lima Nascimento

Conselho Editorial

Ana Flávia Barros-Platiau	Maitê de Souza Schmitz
Daniella Poppius Vargas	Maria Regina Soares de Lima
João Alfredo dos Anjos Junior	Maurício Santoro Rocha
Luís Cláudio Villafañe Gomes Santos	Rogério de Souza Farias

A Fundação Alexandre de Gusmão – FUNAG, instituída em 1971, é uma fundação pública vinculada ao Ministério das Relações Exteriores e tem a finalidade de levar à sociedade informações sobre a realidade internacional e sobre aspectos da pauta diplomática brasileira. Sua missão é promover a sensibilização da opinião pública para os temas de relações internacionais e para a política externa brasileira.

A FUNAG, com sede em Brasília, conta em sua estrutura com o Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais – IPRI e com o Centro de História e Documentação Diplomática – CHDD, este último no Rio de Janeiro.

MINISTÉRIO DAS RELAÇÕES EXTERIORES
INSTITUTO GUIMARÃES ROSA

PROPOSTA CURRICULAR PARA O
ENSINO DE PORTUGUÊS COMO
LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO
DE QUADRINHOS BRASILEIROS NAS
UNIDADES DA REDE DE ENSINO
DO ITAMARATY NO EXTERIOR

Direitos de publicação reservados à
Fundação Alexandre de Gusmão
Ministério das Relações Exteriores
Esplanada dos Ministérios, Bloco H, Anexo II, Térreo
70170-900 Brasília-DF
Telefones: (61) 2030-9117/9128
Site: www.funag.gov.br
E-mail: funag@funag.gov.br

Coordenação-Geral:

Henrique da Silveira Sardinha Pinto Filho

Coordenador acadêmico:

Nelson Viana

Consultora/Elaboradora:

Maria Clara Carneiro

Equipe Técnica:

Acauã Lucas Leotta
Alessandra Marin da Silva
Fernanda Antunes Siqueira
Gabriela Del Rio de Rezende
Igor Trabuco Bandeira
Lilian Cristiana Nascimento Pinho
Luiz Antônio Gusmão
Nycole Cardia Pereira
Rosenilda Falcão de Melo
Sara Rejane de Freitas Oliveira

Revisão:

Ana Clara Ribeiro

Programação Visual e Diagramação:

Denivon Cordeiro de Carvalho

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B823p Brasil. Ministério das Relações Exteriores
 Proposta curricular para o ensino de português como língua estrangeira por meio de
 quadrinhos brasileiros nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior / Instituto
 Guimarães Rosa. – Brasília : FUNAG, 2023.

180 p. -- (Propostas curriculares para ensino de português no exterior)

ISBN: 978-85-7631-932-0

1. Língua portuguesa – Ensino e aprendizagem. 2. Proposta curricular. 3. Histórias
em quadrinhos na educação. 4. Relações exteriores. I. Título. II. Série.

CDD-469.07

Depósito legal na Fundação Biblioteca Nacional conforme Lei nº 10.994, de 14/12/2004.

Elaborado Sueli Costa - Bibliotecária - CRB-8/5213

(SC Assessoria Editorial, SP, Brasil)

APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO

A coleção “Propostas curriculares para ensino de português no exterior” é uma iniciativa do Instituto Guimarães Rosa (IGR) e da Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG) que visa a preencher uma lacuna metodológica nas unidades de ensino de português do Instituto. Os guias curriculares permitem harmonizar o conteúdo dos cursos de português oferecidos pelos centros culturais e núcleos de estudos do Itamaraty no exterior que, juntamente com os leitorados, constituem uma rede de ensino de português criada há cerca de oitenta anos e que hoje atende milhares de alunos em diversos contextos.

Elaborados por reputados especialistas comissionados especificamente para esse fim, os primeiros volumes da série incluem propostas para a formulação de cursos de: (i) português como língua estrangeira para países de língua oficial espanhola; (ii) português como língua intercultural para países de língua oficial portuguesa; (iii) literatura para o ensino de português; (iv) português para praticantes de capoeira; e (v) português língua de herança. Esses temas refletem a atuação do Itamaraty na promoção do idioma em diferentes circunstâncias, como o ensino do português para estudantes peruanos; o reforço do idioma em Timor-Leste; a valorização do português para a diáspora brasileira nos Estados Unidos; a expressiva demanda pelo português por capoeiristas eslovenos; e os esforços para promoção da literatura brasileira na Argentina.

Para além de sua expressiva rede, o Itamaraty espera beneficiar um contingente muito maior de interessados, ao propiciar a professores, alunos e instituições de ensino um material não disponível no mercado. Embora pensadas a partir das necessidades de sua rede de postos, as propostas não se destinam exclusivamente ao ensino de

português pelos centros culturais e núcleos. Professores, pesquisadores e estudantes de quaisquer instituições poderão beneficiar-se desse pioneiro esforço de reflexão como referência para o desenvolvimento de suas práticas docentes e de pesquisa. Almeja-se que a publicação, a implantação e as revisões desse exercício de sistematização do ensino de português pelo Brasil no exterior contribuam para aperfeiçoar a diplomacia cultural e educacional brasileira e para a maior difusão de nossa língua no mundo.

Fundação Alexandre de Gusmão

Instituto Guimarães Rosa

Ministério das Relações Exteriores

APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Brasil em quadrinhos

O programa “Brasil em Quadrinhos” é uma iniciativa desenvolvida pelo Ministério das Relações Exteriores com a Bienal de Quadrinhos de Curitiba com o objetivo de projeção do quadrinho brasileiro no exterior. O propósito do projeto é articular as indústrias criativas brasileiras com ações de difusão cultural, incentivando a internacionalização da economia criativa nacional, junto a agentes, produtores, editores e o público em geral.

A presente proposta de ensino de português como língua estrangeira por meio de quadrinhos brasileiros, a ser utilizada na rede de unidades do Instituto Guimarães Rosa (IGR) no exterior, inaugura nova etapa do programa, que ultrapassa a vertente cultural e estrutura inovador viés educacional. As narrativas gráficas constituem potente vetor de difusão da linguagem social, aquela utilizada na vida cotidiana de uma sociedade, como resultado de práticas elaboradas em determinados contextos histórico-geográficos.

De modo a apoiar a utilização da presente proposta em sala de aula, foi estruturada, nas bibliotecas mantidas pelo IGR em suas unidades, a Gibiteca HQ Brasil, composta exclusivamente por novelas gráficas brasileiras representativas do atual momento da produção nacional de quadrinhos. A Gibiteca HQ Brasil constitui, a um só tempo, importante polo fomentador de cultura e robusto veículo de ensino do idioma.

Por meio dessa iniciativa, pretende-se dar visibilidade aos quadrinhos e aos autores nacionais no exterior, ao mesmo tempo em que se busca estabelecer novos horizontes à difusão da língua portuguesa e à valorização da cultura brasileira.

Apresentação

A presente proposta curricular foi concebida para auxiliar o desenvolvimento de atividades de ensino da língua portuguesa, através das histórias em quadrinhos brasileiras, onde poderão ser exploradas as situações apresentadas nas narrativas ficcionais ou documentais das obras. A proposta compreende uma elaboração acerca dos elementos teóricos e práticos desse universo, com o objetivo de oferecer indicações a profissionais que atuam no ensino de português como língua estrangeira (PLE) e que pretendem fazer uso do acervo da Gibiteca HQ Brasil, composto por obras de autores brasileiros que abordam temas variados, selecionadas para esse fim. Nos últimos vinte anos, viu-se uma renovação exuberante da mídia no Brasil (ZENI, 2020), com aumento de feiras específicas, produção sistemática de livros por editoras diversas, e interesse por tradução de quadrinhos brasileiros. Também se verificou a entrada cada vez mais sistemática dos quadrinhos no ensino, com o apoio de programas institucionais, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola, que tratou o livro de história em quadrinhos como um dos gêneros de leitura possíveis para o ensino (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). O próprio programa Brasil em Quadrinhos, no âmbito do qual se insere a presente proposta curricular, é exemplo do reconhecimento dessa mídia como economia criativa importante e crescente no país. No campo da educação, observa-se interesse crescente de professores em reconhecer tais materiais e aplicá-los no ensino, pois exigem atividades complexas de compreensão (CALDEIRA, 2021, p. 22), mesmo que sejam entendidos, no senso comum, como forma simplificada de leitura. Embora esses materiais façam parte da formação de leitores das mais diversas camadas sociais, com seus códigos e ícones integrados por toda parte – e mesmo que a grande maioria dos autores nacionais

se dirija ao público adulto – ainda se pensa essa mídia, no senso comum, como infantil ou juvenil.

Com uma apresentação da linguagem e do panorama dos quadrinhos, o presente documento busca oferecer ferramentas para que o educador consiga distinguir, avaliar e tratar esses materiais pedagogicamente.

A utilização da gibiteca HQ Brasil, porém, não deverá se limitar “a propósitos meramente linguísticos ou subordinados a atividades que não permitam a exploração de suas potencialidades como favorecedor de uma perspectiva intercultural de ensino” (BRASIL, 2020a, p. 10). As histórias em quadrinhos, campo artístico vizinho à literatura, podem ser exploradas a partir de suas especificidades estéticas, para além do que aparece no campo do texto. Assim, mais do que apresentar alguns princípios de análise de seus elementos estéticos e narrativos, espera-se que esta proposta permita ampliar o repertório de professores e alunos e, paralelamente, potencializar seu uso em sala de aula.

O conjunto de títulos da gibiteca HQ Brasil que acompanha a proposta tenta abranger a diversidade de temas, traços e autores, para oferecer um panorama da produção recente de quadrinhos brasileiros. Assim, conta-se com livros, de desenhos realistas a propostas estéticas menos figurativas, que abarcam de tópicos de entretenimento simples e bem-humorado àqueles mais densos. Dessa forma, a proposta também permite instrumentalizar o professor de PLE, que poderá, como facilitador, levar os alunos a descobrir a leitura prazerosa em português, além de destacar aspectos importantes da língua portuguesa e da cultura brasileira, usando como ponto de partida as obras apresentadas. Os diferentes níveis de refinamento da linguagem dos quadrinhos encontrados nesses livros, adicionalmente, podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades mais complexas de leitura. Por ser uma mídia que integra totalmente texto e imagem, constitui uma forma semiótica complexa, como normalmente visto na publicidade

ou na imprensa, em que as relações entre a forma e sentido também se dão pela imagem ou pela apresentação da palavra escrita, não apenas pelo que está sendo verbalizado diretamente. No cartum de Rafael Corrêa, por exemplo, apresentado a seguir, a maneira como o texto é visualizado pode carregar muito mais sentidos que outras formas de leitura. Utilizar quadrinhos no ensino pode, portanto, ajudar o aluno a reconhecer tais distinções entre formas e conteúdo em outras propostas visuais, como essa modalidade de linguagem artística.

Figura 1: Cartum de Rafael Corrêa



Fonte: Acervo do artista Rafael Corrêa.

O presente documento configura-se da seguinte forma: em primeiro lugar, uma apresentação de elementos gerais da forma dos quadrinhos, amparada em perspectivas teóricas contemporâneas específicas dessa linguagem; em seguida, considerações acerca de formas de didatizar os quadrinhos em adequação à perspectiva pedagógica do ensino de português na rede; e, por último, uma descrição sucinta dos títulos selecionados para a gibiteca HQ Brasil. Dessa forma, considera-se que este documento se constitua como referência para professores em contextos de ensino de PLE, possibilitando alternativas e estratégias inovadoras de utilização dos quadrinhos em cursos de língua e cultura.

Sumário

1. ASPECTOS GERAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS..	15
1.1. Considerações teóricas sobre os quadrinhos	15
1.2. A forma artística dos quadrinhos	19
1.3. Diferentes gêneros de quadrinhos: indicações aproximativas	22
2. A CULTURA DO QUADRINHO NO BRASIL.....	27
3. QUADRINHOS E A SALA DE AULA.....	31
3.1. Algumas propostas de aplicação	35
3.2. Pré-leitura	36
3.3. A exploração da obra.....	44
3.4. Pós-leitura.....	50
4. COMO AVALIAR NÍVEIS DE LEITURA: UMA SUGESTÃO DE CLASSIFICAÇÃO.....	55
4.1. Os diferentes aspectos da leitura.....	55
4.2. Os formatos selecionados: narrativas curtas e romances gráficos	62
5. APRESENTAÇÃO DO ACERVO BÁSICO.....	69
5.1. Leitura de quadrinhos Nível 1 (LQ1) – Português Básico I	69
Ânsia eterna.....	69
Bando de dois.....	71
Cabra d'água e a peleja contra os gigantes.....	73
Carolina.....	76
Culpa	79

Mayara e annabelle	81
Piteco: ingá	84
Quando você foi embora	87
Turma da mônica: laços	89
5.2. Leitura de quadrinhos Nível 2 (LQ2) –	
Português Básico II	92
Anuí	92
Aparição	94
Boxe	96
Castanha do Pará	98
Eu fiz uma história em quadrinhos	100
Fessora	102
Jeremias: Pele	104
Luzia	106
Muchacha	108
Nori e eu	110
Rubik	112
5.3. Leitura de quadrinhos Nível 3 (LQ3) –	
Português Intermediário I	115
A alma que caiu do corpo	115
Aconteceu comigo	117
Angola janga: uma história de palmares	119
Artistas brasileiras	122
Dois irmãos	124
Revolta da vacina	126
Sabor brasilis	129
Sem dó	131
5.4. Leitura de quadrinhos Nível 4 (LQ4) –	
Português Intermediário II	134

Avenida paulista.....	134
Beco do rosário	137
Diomedes	139
Hinário nacional.....	142
O mulato	144
Obscuro fichário dos artistas mundanos.....	146
São francisco.....	149
5.5. Leitura de quadrinhos Nível 5 (LQ5) –	
Português Avançado I e II.....	151
A cachoeira de paulo afonso	151
Conto dos orixás	153
Eu, fernando pessoa – em quadrinhos.....	155
Grande sertão: veredas.....	157
Música para antropomorfos	159
6. EDITORAS	163
7. REFERÊNCIAS	165
8. ACERVO DA GIBITECA BÁSICA	169

1. ASPECTOS GERAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

1.1. Considerações teóricas sobre os quadrinhos

As histórias em quadrinhos são compreendidas como linguagem, mídia, gênero ou hipergênero, dependendo da perspectiva de análise. O ponto pacífico entre pesquisadores da área é que quadrinhos não são literatura (CIRNE, 2000; RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014) e, mesmo havendo quadrinhos que poderiam ser considerados literários, no sentido de produzirem efeitos estéticos semelhantes aos da escrita literária ou poética (DÜRRENMATT, 2013), eles formam um campo artístico autônomo. A perspectiva teórica que será introduzida neste documento parte de pesquisas que tratam os quadrinhos como um “sistema” próprio, no sentido que elabora o teórico Thierry Groensteen (1999, 2015). Ele observa que, embora o balão e a separação entre quadros sejam alguns de seus códigos mais evidentes, o que difere os quadrinhos de outros campos de narrativas visuais é a forma como os elementos se articulam na página.

O dispositivo dos quadrinhos se configura pela distribuição de diferentes elementos articulados entre si em um mesmo espaço, e é isso que o diferencia do cartum e da charge. Esses elementos, para Groensteen, seriam os diferentes momentos, muitas vezes visíveis pela divisão em quadros, que estão espalhados pela página. Para ele, seria o princípio da “solidariedade icônica”, comum a outros campos de narrativas visuais, como o livro de imagens, vitrais, tapeçarias etc. Nos quadrinhos, particularmente, há uma forma de articulação específica mais constelar (o que ele chamará de artrologia), em que ocorre um

entrelaçamento desses elementos, ou seja, os quadrinhos são diferentes de outras narrativas, devido à forma como essas diferentes imagens se relacionam (GROENSTEEN, 2015), seja na tira, na página inteira e no passar das páginas no caso de um livro.

Para simplificar, poderíamos comparar a charge e o cartum a um pictograma, em que a significação é gerada por um único fragmento, enquanto o sentido dos quadrinhos é gerado pela justaposição entre diferentes fragmentos, como acontece com a leitura de um ideograma, em que cada novo símbolo somado aos anteriores gera novos sentidos (CARNEIRO, 2015). Para exemplificar, podem ser referidas as conhecidas tiras do Charlie Brown ou *Peanuts*, de Charlie Schulz, elaboradas em quatro quadros cada, em que um último quadro “resolve” o dilema do personagem principal. Um artista, Daniel Leonard, resolveu “retirar” o último quadro de algumas tiras do Schulz e criou o blog “3eanuts”¹, em que mostra como a exclusão proposta transforma Charlie Brown em um personagem extremamente pessimista. Embora a tira ainda contenha sentido, sem aquela última peça, esse sentido é completamente modificado.

O cartum (como a Figura 1) e a charge (de cunho mais declaradamente político) são mais um retrato instantâneo, enquanto a tira e os quadrinhos mais longos permitem o desenvolvimento de narrativas – mesmo havendo tiras e quadrinhos não narrativos, como os abstratos, experimentais ou de “baixa narratividade” (CARNEIRO, 2021; GROENSTEEN, 1999; MENU, 2008). Esses gêneros seguem, em geral, o mesmo percurso da leitura escrita da língua em que se produz a obra, da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda. Muitas vezes esses elementos estão dispostos em série. A sequência, porém, não é fenômeno único dos quadrinhos, considerado por alguns como “arte sequencial”. Essa expressão, formulada pelo americano Will

1 Disponível em: <<https://3eanuts.com>>.

Eisner, em uma tentativa de promover o quadrinho a um campo mais elevado entre as artes, pode contribuir para a desconsideração de que toda arte narrativa é elaborada com determinado desenvolvimento ordenado. Nas HQ, porém, essa ordem pode ser falseada, como em histórias com curso em dois sentidos, ou até “viagens no tempo”, quando personagens “enxergam” quadros seguintes ou anteriores àquele em que estão inseridos, como na Figura 2. Nesse caso, o próprio fim da tira encerraria um possível “futuro” de sua história. Na Figura 3, por outro lado, o “tempo” é circular, e se aponta para uma continuidade da tira, voltando ao seu começo.

Figura 2: Tira “Théo”, com roteiro de Bruno Alves e desenhos de Romo



Fonte: Redes sociais dos autores.

Figura 3: Tira “Humor”, de André Valente

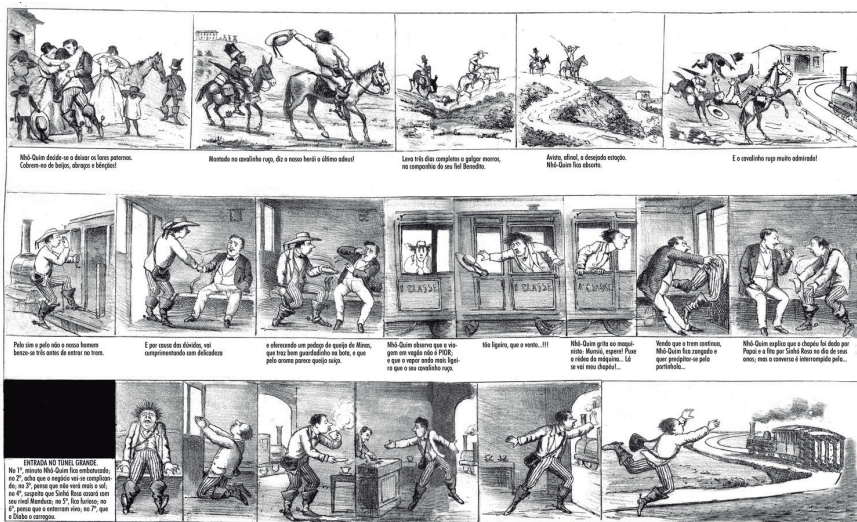


Fonte: Rede social do autor. Disponível em: <<https://twitter.com/andrevalente/status/1278037087162380288?s=20>>.

Mais do que a sequência, é a articulação entre os diferentes quadros na página que são os elaboradores de sentidos em uma página de quadrinhos. A leitura se dá pela oposição de um quadro contra o outro, em que se observam alterações ou permanências no desenrolar da história.

Para o pesquisador Pilau Daures, o princípio narrativo dos quadrinhos se dá na repetição: há elementos como o quadro, os personagens, os balões, que permitem a compreensão do desenrolar da sequência (DAURES, 2016). Na Figura 4, por exemplo, a distribuição dos quadros, separados por linhas, explicita diferentes tempos, em que se vê repetir o personagem. Na familiarização com a leitura de quadrinhos, aprende-se que essa repetição indica mudança de tempo pela ligeira alteração da posição do corpo entre eles.

Figura 4: As aventuras de Nhô Quim
(Angelo Agostini, 1843-1910)



Fonte: Senado Federal. Disponível em: <<https://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/521244>>.

É importante salientar que nem todos leem quadrinhos desde a infância e algumas pessoas podem considerar confusa essa repetição. Uma atividade possível de ser realizada é solicitar aos alunos para identificar os personagens nas páginas, indicando, por exemplo, quais seriam os protagonistas da cena, em exercício de pré-leitura. Essa repetição promove o movimento narrativo e também cria relações de importância para a leitura. Conforme afirma Caldeira, ao observar a aplicação de um exercício a partir de uma história de Papa-Capim, sem balões ou outros elementos textuais, um aluno soube indicar como se chamava o personagem ao ler apenas o título, verificando sua presença repetida na história (CALDEIRA, 2021, p. 162).

Em resumo, a distribuição articulada e a repetição dos elementos seriam os princípios da forma dos quadrinhos, que se desenvolveram sobre diferentes suportes e abrangem da tira de jornal à internet, do humor leve a romances gráficos que aprofundam os grandes temas humanos, ou seja, gêneros múltiplos e bem diferentes entre si.

1.2. A forma artística dos quadrinhos

É possível compreender quadrinhos como um fazer artístico, pois envolve produção muitas vezes artesanal e realizada por um único indivíduo. Nesse campo há quadrinhos de rebuscamento estético diverso. Existem aqueles formadores, que constituem uma tradição e um protocolo de leitura para determinado público, e existem os inovadores, que vão transformar essa tradição e inspirar novos autores e escolas. Nesse vasto campo, portanto, os quadrinhos apresentam níveis diferentes de sofisticação, ora priorizando clareza narrativa ou informacional, ora expressividade plástica que se destaca da história. São duas ordens diferentes agindo sobre a página: a ordem narrativa, conduzida pela distribuição dos elementos sobre ela e a repetição de alguns dos elementos que conduzem a trama. A ordem plástica

é composta por traço, escolha de cores, elementos figurativos, tudo o que se vê. A ordem narrativa reúne aquilo que se pode verbalizar. A ordem plástica até pode ser descrita, mas vai além da narrativa: seria um tom, um estilo, algo indissociável daquela página, e que atrai (ou repele) o olhar (CARNEIRO, 2015).

A Figura 5, por exemplo, de Laerte Coutinho, é uma tira surrealista, formada por dois movimentos que se alternam para formar uma sequência. A simples alternância gera a ideia de sequência narrativa, mesmo que ela evoque certa estagnação, uma ordem narrativa mínima, portanto, configurada apenas pela justaposição dos quadros. O texto escrito faz parte da imagem, seja a escrita simulando sussurros, dentro dos balões, seja a linha de “As” no fundo do cenário. A forma que essas escritas tomam na página tem função expressiva, determinando a maneira como se lê, e também função estética, em que cores e formas estão ali apenas para serem apreciadas.

Figura 5: Tira de Larte Coutinho, 2013



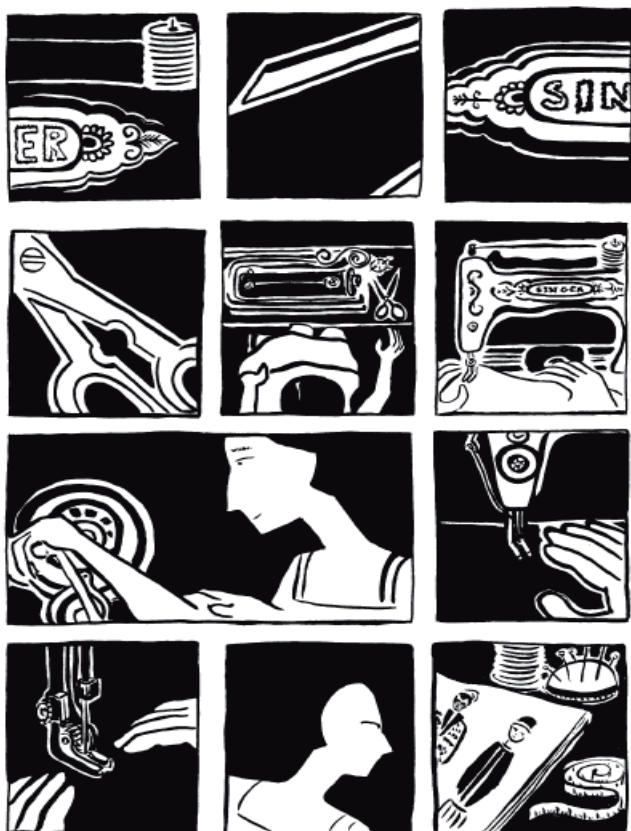
Fonte: Blog Manual do Minotauro.

Já na Figura 6, em narrativa plenamente visual, vê-se uma moça que costura: sabe-se disso pela marca da máquina, pelo olhar da moça que é dirigido ao quadro seguinte, com a ilustração de uma revista de moda. O foco nos detalhes, entre um plano aproximado e um plano distanciado da cena, compõe uma página inteira esteticamente

significativa, cujo contraste entre o preto e o branco é bem marcado, no traço minimalista da artista Luli Penna.

Nas figuras 5 e 6, há certo *excesso* da dimensão plástica, evocando a poética desses quadrinhos: como na função poética do texto, o código “quadrinho” nessas figuras está sendo utilizado para explorar o próprio código. Da mesma forma, é possível haver quadrinhos cujo texto seja mais expressivo que sua forma visual, característica que os torna, também, representativos do gênero. São tendências bem diversas operadas na página, que se modificam de autor a autor, de gênero a gênero. Na tira de Laerte, essa exploração do código apresenta uma visão surreal de um “corpo-porta”, em um fragmento bem simples e insólito. Na narrativa de Penna, o foco nos detalhes evoca, em seu conjunto na página e ao longo do livro, o silêncio das atividades de mulheres que permanecem nos bastidores do lar e não participam das grandes ações na História.

Figura 6: *Sem dó*, de Luli Penna



Fonte: Livro de quadrinhos *Sem dó*. Editora Todavia, 2017.

1.3. Diferentes gêneros de quadrinhos: indicações aproximativas

Como é possível perceber, quadrinhos também apresentam ênfase em diferentes funções de linguagem, desde os puramente referenciais àqueles metalinguísticos. Assim, há o quadrinho documentário com foco em referentes reais (quadrinhos biográficos e autobiográficos, jornalísticos); o poético que explora o seu dispositivo, aproximando-se

da abstração; ou o narrativo e seus subgêneros, dos gibis de aventura aos chamados “romances gráficos” (o “gibizão”, para usar a nomenclatura criada pela autora Gabriela Gülich).

É importante ressaltar que as nomenclaturas surgiram em diferentes momentos da história dos quadrinhos, e seus usos variam de acordo com a geração, gênero de leitura e gosto. Há registro do termo “histórias em quadrinhos” desde os anos 1940, mesmo período em que surgem os suplementos infantis e, entre eles, o *Gibi*, suplemento criado pelo grupo Globo para concorrer com a revista *Mirim* (JUNIOR, 2004). Dessa forma, “Gibi” passou a significar revistas de pequeno formato, em geral de aventura, e hoje é o vocábulo favorito de boa parte dos autores, possivelmente por ser um termo mais carinhoso, enquanto a sigla “HQ” parece mais popular entre leitores de super-heróis, gênero muito difundido em bancas de jornais nos anos 1980-2000. A palavra *zine*, muito usada por participantes da cultura dos quadrinhos, significa, em geral, quadrinhos cujo modo de produção é mais informal, editado e distribuído pelo autor. O termo também se refere a quadrinhos experimentais.

O termo *graphic novel*, introduzido no mercado editorial americano como forma de relacionar os quadrinhos à “alta literatura”, é utilizado como rótulo, de forma aleatória (RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014), e frequentemente traduzido como “romance gráfico”. Na presente proposta, o termo “romance gráfico” é utilizado para designar os quadrinhos com mais de 60 páginas com uma narrativa completa, diferenciando-os daqueles com narrativas curtas, mais próximos do conto e da crônica na literatura.

Sob essa perspectiva, há quadrinhos de diferentes gêneros narrativos, separados quanto às dimensões referenciais, quanto à condução do fluxo narrativo, e quanto à forma discursiva. A classificação indicativa, apresentada a seguir, visa a uma identificação com gêneros conhecidos na literatura e no cinema:

1.3.1. Quanto às dimensões referenciais

- Documentário: inclui jornalismo em quadrinhos, biografias e autobiografias. A ênfase está em elementos factuais reunidos na narrativa.
- Ficção histórica: o elemento real é propulsor da narrativa, que se inspira em fatos conhecidos.
- Crônica: um recorte de situações cotidianas para exploração ficcional. Boa parte dos quadrinhos-crônicas selecionados vão enfatizar o lirismo dessas situações.
- Realismo mágico: há exploração de elementos insólitos em um contexto extremamente cotidiano.
- Ficção científica: também chamada de ficção especulativa, em que os elementos insólitos dominam a narrativa. A principal diferença entre ficção especulativa e o realismo mágico é que, na primeira, o insólito se relaciona a um elemento técnico ou tecnológico.

1.3.2. Quanto à condução do fluxo narrativo

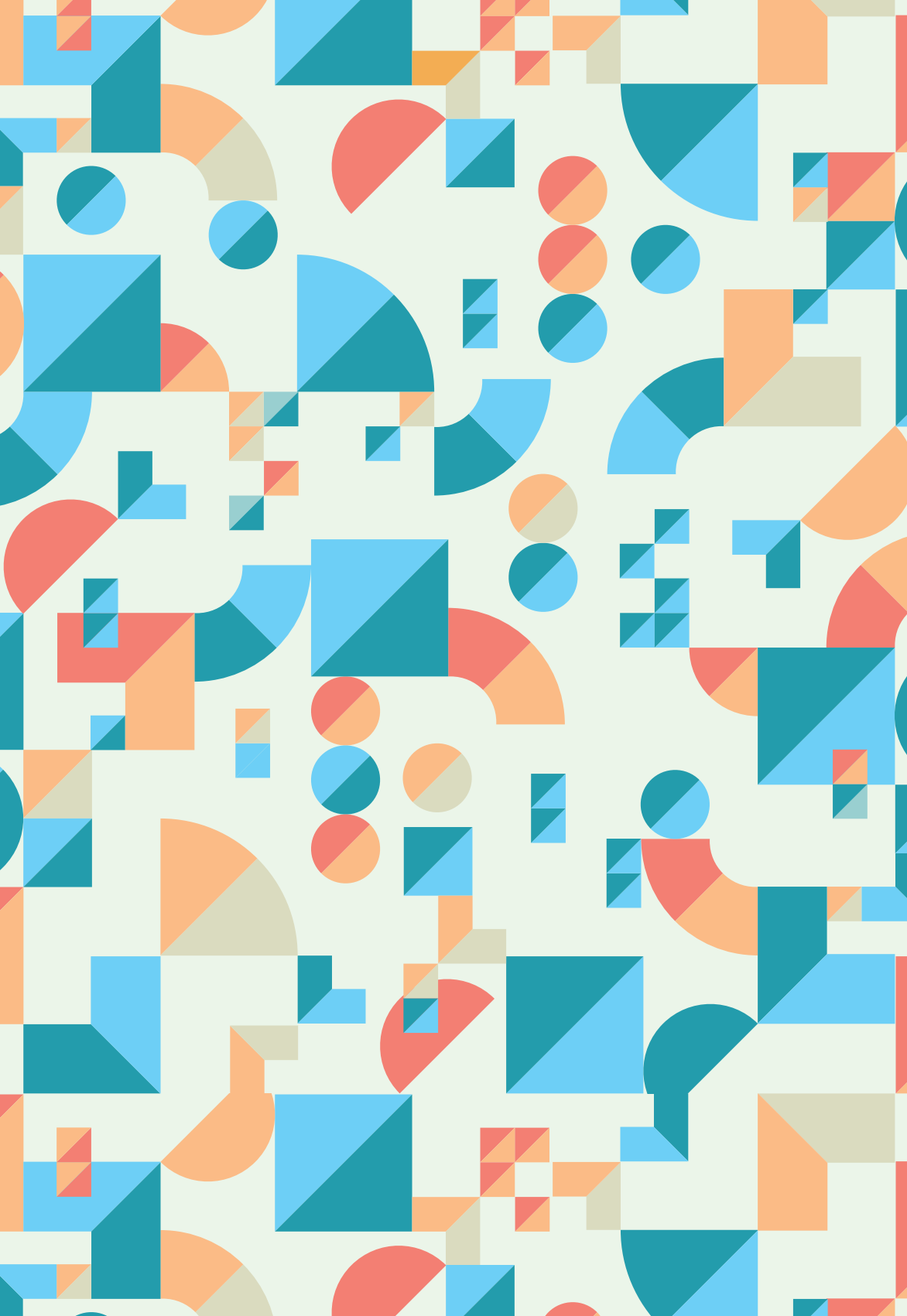
- Aventura: quadrinhos em que o foco está nas ações e sucessão de eventos. Inclui-se, nesse modelo, as ficções especulativas ou científicas, aventuras de super-herói – gênero típico do meio, e narrativas policiais.
- Drama: a sucessão de eventos é minimizada, em benefício de expressão de conflitos de emoções, com foco em elementos psicológicos de personagens.

1.3.3. Quanto à forma discursiva

Além das duas dimensões mencionadas, a descrição dos gêneros abrange categorias mais específicas, como aventura de super-herói,

infantojuvenil, adaptação literária de prosa ou poesia, humor e história policial.

Para exemplificar as descrições: *Castanha do Pará*, um romance gráfico em sua extensão, é classificado como crônica, por seu tratamento do cotidiano do personagem. *Carolina*, também um romance gráfico, é um quadrinho documentário que apresenta a biografia da autora Carolina Maria de Jesus. Essas classificações são apenas indicações do que pode ser encontrado na história, para dar uma ideia geral desses livros. Por outro lado, *Diomedes*, um *gibizão* policial, apesar de solicitar encadeamento de eventos como pede uma investigação, enfatiza relações psicológicas dos personagens, característica mais próxima do drama do que da aventura.



2. A CULTURA DO QUADRINHO NO BRASIL

Para além das questões formais, é importante considerar que a linguagem dos quadrinhos faz parte de um meio dinâmico envolvendo seus produtores e seus leitores, integrando uma tradição de formação e inovação (CARNEIRO; ZENI, 2021), com mecanismos de difusão e reconhecimento tão diversos quanto seus formatos e gêneros. Esse meio dinâmico inclui relações culturais e econômicas próprias, como a emergência de livrarias, feiras e jornalistas especializados.

No Brasil, os prêmios específicos para quadrinhos existem desde os anos 1980, tais como o Troféu Angelo Agostini, criado em 1985, e o Troféu HQ Mix, de 1989, ambos contando com a participação de atores da área, tanto na seleção como na votação dos indicados. Em 2017, o Jabuti, maior prêmio brasileiro do livro, criou sua categoria “História em Quadrinhos”, com mais de 50 livros inscritos no primeiro ano. O vencedor da primeira edição foi o então desconhecido Gidalti Jr., com seu primeiro livro, *Castanha do Pará*, sendo seguido por Marcello Quintanilha, com *Hinário Nacional* e André Dahmer, com *Quadrinhos dos anos 10*, em segundo e terceiro lugares, respectivamente. Algumas feiras também criaram suas próprias premiações, como o Dente de Ouro, da Feira Dente, de 2016, que remunera os autores selecionados; e as seleções Convocatória des.gráfica, também de 2016, e Bienal Publica!, de 2018, que publicam os títulos eleitos por um júri de especialistas. O Prêmio Grampo de Grandes HQs, por sua vez, reúne um grupo de críticos do meio para apresentar um recorte das leituras consideradas mais relevantes entre as publicações feitas em território brasileiro.

Boa parte da produção de quadrinhos recente ainda é autônoma, modalidade em que um autor ou grupo de autores roteiriza, desenha,

diagrama e imprime o livro, além daqueles que se dedicam à produção essencialmente *online*, com a venda de produtos com seus personagens ou outras ilustrações. Pouca coisa mudou em relação ao que o pesquisador brasileiro Moacy Cirne apontava nos anos 1970: há um espaço rarefeito para os quadrinhos brasileiros em jornais e editoras. Porém, com a melhora das tecnologias, a autoedição auxiliou no desenvolvimento da cena, em que títulos escoam a partir da venda em feiras especializadas e pelas plataformas de financiamento coletivo. Não é raro, portanto, encontrar uma lista de nomes ao final de muitas das edições brasileiras recentes, elencando aqueles leitores que apostaram no material ainda no rascunho, em sites de financiamento coletivo.

A cultura do quadrinho no Brasil é composta de autores, editores especializados e selos de grandes editoras, autoedição; leitores comuns e leitores ativos (os que participam desse mecenato contemporâneo para a existência de publicações); *booktubers* em redes sociais; livreiros especializados e setores específicos para quadrinhos em livrarias, bem como revistas e sites de notícias e crítica – Balbúrdia, Raio Laser HQ, Revista Plaf!, O Quadro e o Risco, Quadrinhos na Sarjeta, Universo HQ, Vitralizado.

Dentre inúmeros sites sobre quadrinhos nacionais, há alguns que realizam registros constantes e que podem contribuir no aprendizado sobre sua história recente, bem como dar a conhecer autores e formas estéticas produzidas:

- a) Universo HQ² existe há mais de vinte anos e conta com mais de cem colaboradores. Contém resenhas sobre boa parte da produção desde então;

2 Disponível em: <www.universohq.com>.

- b) Guia dos Quadrinhos³ é uma enciclopédia colaborativa que contém dados sobre quase tudo o que foi editado no Brasil desde o “Nhô Quim”, de Agostini;
- c) Canal Papo Zine⁴, produzido pelo maranhense Carlos Neto, realizou entrevistas a inúmeros autores entre 2016 e 2020 e contém perfis em vídeo de muitas personalidades da área;
- d) Vitralizado⁵, do mineiro Ramon Vitral, também realiza entrevistas em texto com os principais autores brasileiros e estrangeiros publicados no país. Contém, também, resenhas críticas densas sobre esse material.

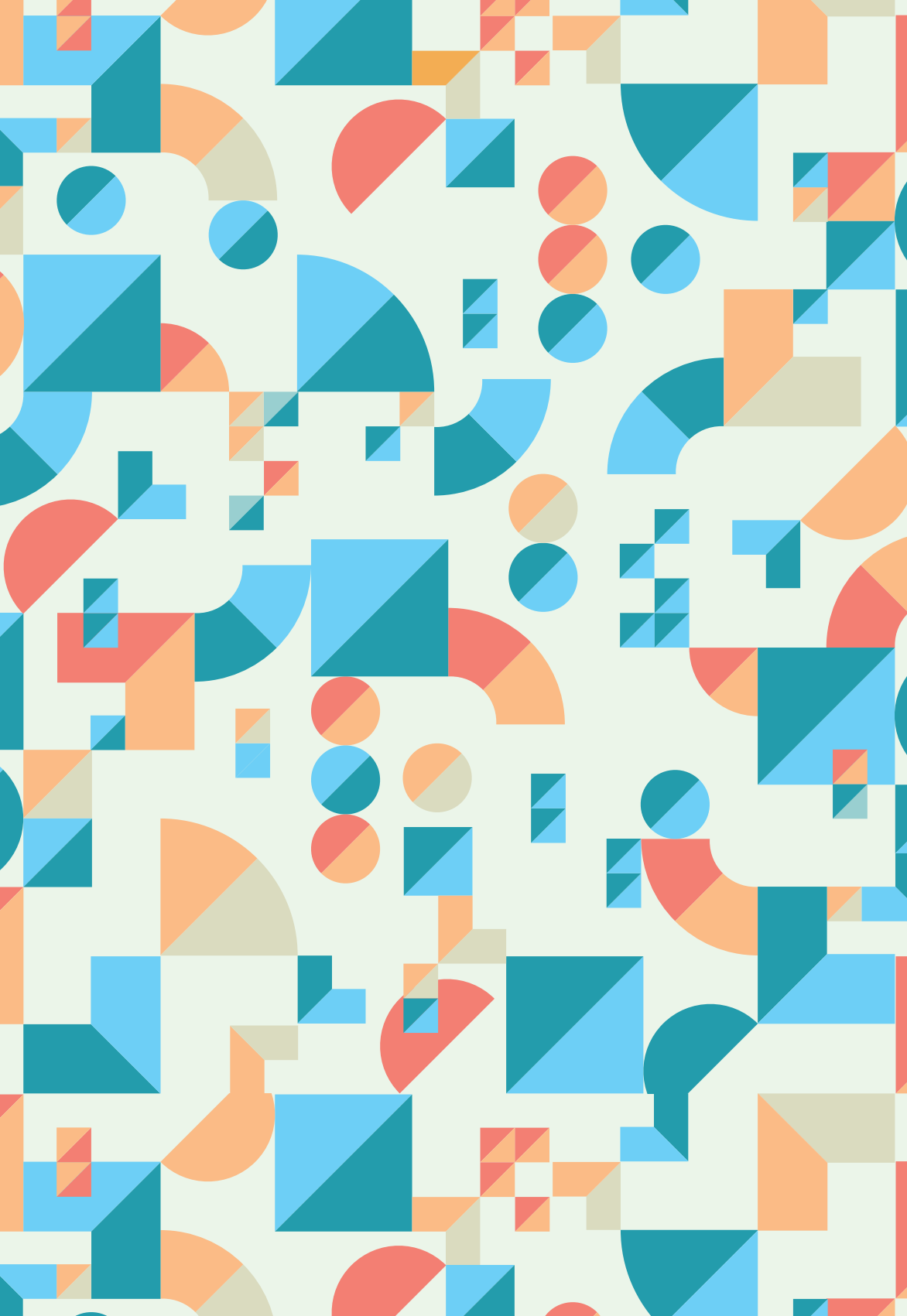
Espera-se que esses sites possam auxiliar professores e alunos na compreensão dos contextos históricos dessa produção, e enriquecer seus usos dentro e fora da sala de aula. O acervo da *Gibiteca HQ Brasil* também inclui o livro *Narrativas gráficas curitibanas*, escrito pelo autor de quadrinhos José Aguiar, que apresenta uma articulação elaborada, com foco nas relações entre charge, cartum e quadrinhos. Ele esboça uma cronologia de quadrinhos que contribui para uma perspectiva ampla em relação à variedade desse panorama no país⁶. Nas descrições dos livros em quadrinhos que integram o acervo, há uma breve biografia de cada um de seus autores.

3 Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com>>.

4 Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UC6U46tG4YjZ-jlUhYrMqOnw>>.

5 Disponível em: <www.vitralizado.com>.

6 Também disponível gratuitamente no site da Biblioteca Pública do Paraná: <https://www.bpp.pr.gov.br/sites/biblioteca/arquivos_restritos/files/documento/2021-05/narrativas_graficas_pdf_0.pdf>.



3. QUADRINHOS E A SALA DE AULA

Como foi abordado anteriormente, na seção “Aspectos gerais das histórias em quadrinhos”, é importante levar em consideração as relações estabelecidas em uma página, sobretudo a consonância entre o que é narrado e o que é mostrado. Aprender a ler narrativas gráficas auxilia na compreensão dos códigos imagéticos em que se está imerso, para além das estruturas da língua utilizada no texto escrito. Há relações de hierarquia criadas pelas diferentes visualidades do texto, desde a tipografia “neutra” – em geral em fonte nítida e comum a muitas obras –, à alternância de estilos para indicar expressões diferentes. São exemplos dessas relações de hierarquia as onomatopeias, a voz tremida pelo susto, as letras grandes para indicar voz alta/grito do personagem, a letra manuscrita, real ou simulada, que pode ter efeito narrativo específico – uma carta à mão – ou, simplesmente, ser parte da assinatura de estilo de um autor (CARNEIRO, 2017b).

É importante frisar que os quadrinhos são, antes de tudo, um material de leitura, e seu uso pedagógico parte dos mesmos princípios: a pré-leitura, a leitura e a pós-leitura. Embora cada página ou tira de uma história em quadrinhos requisite conhecimentos prévios amplos e distintos, de níveis bem diferentes de complexidade, o professor em sala de aula tem autonomia para avaliar os graus de dificuldade que seus alunos podem enfrentar e criar as estratégias que vão facilitar a compreensão. Nesta seção, serão apresentadas algumas estratégias gerais e outras mais específicas para o tratamento das histórias em quadrinhos em sala de aula, além de sugestões de como avaliar os níveis de dificuldade desses livros para leitores iniciantes.

O conjunto oferecido por uma página de quadrinhos requer, muitas vezes, atenção maior do leitor: muitos autores brincam com

detalhes aparentemente escondidos na trama, ou com a própria estética do desenho para criar camadas de sentido. Em *Eu fiz uma história em quadrinhos*, de Fabio Zimbres (2020), e em *Mayara e Anabelle*, de Pablo Casado e Talles Rodrigues (2021), por exemplo, as alterações de estilo indicam pontos de vista diferentes. No primeiro, alterna-se entre a visualidade do narrador em primeira pessoa e os quadrinhos criados pelo personagem-narrador, denotando o tempo em que a história acontece; no segundo, alterna-se entre o realismo e o caricatural para expressar diferentes humores da narrativa, explicitando a emoção dos personagens.

As histórias em quadrinhos estão presentes no ensino há muitas décadas, desde a mera ilustração em materiais didáticos nos anos 1980 até sua entrada sistemática em documentos oficiais dirigidos a educadores, como os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Base Nacional Comum Curricular. Observa-se cada vez mais o interesse dos professores pelo uso dos quadrinhos no contexto escolar, o que indica compreensão de sua importância como geradores de interesse pela leitura, além da relevância cultural de personagens e obras. Como informado no portal do Ministério da Educação, sobre a inclusão dos quadrinhos em seus programas,

A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos. É uma linguagem reconhecida bem antes de a criança passar pelo processo de alfabetização (BRASIL, 2018)⁷.

Com a entrada dos quadrinhos no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), muitas editoras investiram neste tipo de linguagem,

7 Também disponível gratuitamente no Portal do MEC em: <<http://portal.mec.gov.br/pet/136-perguntas-frequentes-911936531/quadrinhos-do-pnbe-1574596564/282-por-que-livros-em-quadrinhos-foram-incluidos-no-programa-nacional-biblioteca-da-escola>>.

embora adaptações literárias tenham tido mais espaço do que roteiros originais.

A preocupação com “obras clássicas da literatura universal” feitas em quadrinhos pautou parte da produção editorial daquele ano [2006, quando da inclusão dos quadrinhos no PNBE] e dos anos seguintes. Editoras, inclusive as que nunca investiram no setor, passaram a lançar álbuns do gênero literatura em quadrinhos. Essa corrida para inserir as obras na lista do governo aqueceu o mercado nacional, mas acarretou redundâncias. Entre 2006 e 2008, houve quatro adaptações em quadrinhos de *O alienista* e três de *A cartomante*, baseados em contos de Machado de Assis (1839-1908) (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p.18).

A escolha por adaptações literárias em quadrinhos é muitas vezes difundida pela falsa ideia de quadrinhos como passaporte para a compreensão de narrativas mais densas da literatura. As adaptações oferecem o risco de não se aproveitar o potencial visual da linguagem e de promover a simples repetição do texto-fonte. Em muitos desses casos, as imagens parecem menos integradas ao texto, como se apenas o ilustrassem. Nos quadrinhos, texto e imagem são uma única substância, em que a escrita tem seu caráter visual mais evidenciado, e a narrativa também é conduzida visualmente. É possível encontrar obras em quadrinhos em que o rebuscamento estético cria relações complexas de compreensão, trazendo elementos mais simbólicos das imagens, como é o caso das adaptações do conto de Machado de Assis *Sem olhos*, de Guilherme Silveira (2021) e das antologias *Irmãos Grimm em quadrinhos* (DESIDERATA, 2007) e *Domínio público – literatura em quadrinhos* (RAGU LIVRO, 2006). A adaptação de Silveira recorre a recortes de fotografias, pedaços de tecido, cuja justaposição progressiva, junto ao texto original de Machado, cria um clima narrativo sombrio. Nas coletâneas de adaptações citadas, os autores partem de narrativas bem conhecidas para explorarem seus

próprios estilos, subvertendo as histórias, que servirão às vezes apenas de intertexto narrativo.

As tiras e os gibis de humor são mais conhecidos e utilizados no ensino e são muito mais difíceis de serem lidos de forma autônoma pelo aluno de língua estrangeira, por serem materiais extremamente ricos em conjunturas específicas e informações culturais. Como aponta Ferreira, que discute especificamente essa aplicação de HQ de humor,

o interesse por narrativas como essas reside no fato de nelas encontrarmos iconicamente representados contextos sociointeracionais dentro dos quais os personagens geralmente estabelecem uma comunicação verbal. Há uma hierarquia em favor do icônico que permite a interpretação de informações referentes ao contexto sociointeracional sem o apelo ao verbal, auxiliando na compreensão das trocas que se realizam entre os personagens. Observa-se, portanto, uma apresentação da língua a partir de uma dimensão interacional, com personagens que interagem em um contexto definido pelas informações icônicas (FERREIRA, 2008, p. 72).

O mínimo que pode ser ativado a partir do uso desses materiais em sala de aula é o prazer da leitura, uma função “não didática” que também demanda observação de mecanismos de produção de sentido – no caso, as relações culturais imbricadas na construção de efeitos humorísticos. Como nas páginas de humor em que há reversão de expectativa no último quadro, é necessário reconhecer qual seria a ordem “natural” naquela cultura, para entender que houve quebra dessa ordem.

Qualquer material em quadrinhos, incluindo os mudos (sem conteúdo de texto), pode ser utilizado em sala de aula, de acordo com os propósitos do plano de ensino do professor, como exemplifica Caldeira (2015), que analisou aulas para alunos de níveis e perfis diferentes, em que se utilizou uma mesma história muda do personagem Papa Capim. O uso dos quadrinhos pode ser bem específico, apenas como

base ou ponto de partida para uma atividade, ou tema de uma aula ou unidade didática, de acordo com o planejamento do professor.

3.1. Algumas propostas de aplicação

Antes de abordar uma obra selecionada, é importante trazer questões específicas sobre a mídia histórias em quadrinhos. Embora não estejam presentes em todas as culturas, os quadrinhos foram disseminados pelo mundo por grandes indústrias ao longo desses dois séculos e muitas vezes ainda são mais conhecidos como gênero infantojuvenil.

Sugere-se que, antes do planejamento das aulas, das unidades ou de um curso especial de PLE por meio de quadrinhos, a equipe pedagógica conheça a cultura local, assim como a produção de HQ no país e a aproximação do público-alvo com essa mídia.

Posteriormente, nas primeiras aulas, o professor poderá ter uma percepção mais específica da turma, levantando, para isso, questões como:

- Você conhece esse tipo de material? O que é?
- No Brasil, chamamos esse material de “histórias em quadrinhos” ou “gibis”. No seu país, como se chama?
- Que obras e personagens de quadrinhos você conhece?
- Quantos personagens você identifica nesse material?
- Sem ler o texto, você consegue descrever o que acontece na história?

Essas duas últimas perguntas, de transição para a pré-leitura, podem gerar discussões importantes em sala de aula, sendo possível também que o professor anote as percepções indicadas pelos alunos e solicite a eles, posteriormente, que verifiquem as hipóteses pessoais, com auxílio do conteúdo escrito no material.

3.2. Pré-leitura

Elaboração de hipóteses a partir da capa, apreciação panorâmica do conteúdo, verificação dos conhecimentos prévios do aluno acerca do autor e da HQ, assim como de obras similares. É possível também desdobrar os exercícios de hipóteses para elaboração de textos e até de histórias em quadrinhos em que título ou imagens da capa poderiam ganhar novos sentidos.

As hipóteses podem dar pistas dos conhecimentos prévios dos aprendizes sobre a língua portuguesa e a cultura brasileira, ou seja, as relações de sentido elaboradas ao longo do aprendizado de uma língua estrangeira (SALIÉS, 2020).

Os títulos e as imagens dessas obras, analisados sob perspectiva panorâmica em sala de aula, podem ser mais ou menos alusivos aos seus temas. Sugere-se, nesta proposta, três formas para iniciar o tratamento desses pré-textos:

- a) Solicitar que os aprendizes imaginem histórias diferentes para os desenhos das capas, *antes* que eles verifiquem seu conteúdo no texto.
- b) Trabalhar no sentido inverso e indagar o que os títulos das obras evocam, *antes* de observar as imagens de suas capas.
- c) Verificar, com a observação do texto e da imagem, se as capas desses livros ajudam a elucidar seus títulos.

Tais possibilidades podem ser desenvolvidas, ilustrativamente, tomando por base as obras cujas capas podem ser visualizadas a seguir: *A alma que caiu do corpo*, *A cachoeira de Paulo Afonso*, *Aconteceu comigo*, *Angola Janga*, *Ânsia eterna* e *Anuí*.

Figura 7: Capa de *A alma que caiu do corpo*, de André Toral (2020)

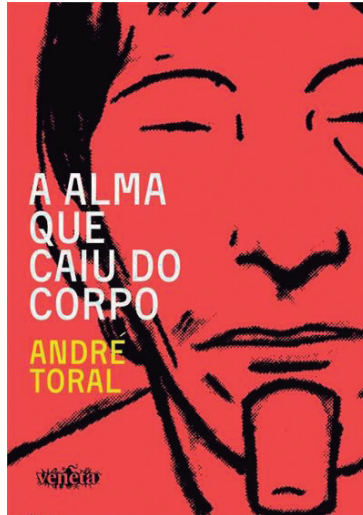


Figura 8: Capa de *A cachoeira de Paulo Afonso*, de André Diniz (2011)

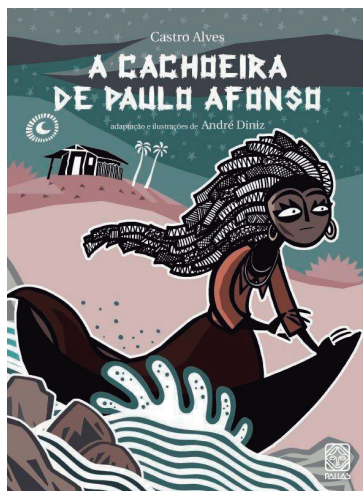


Figura 9: Capa de *Aconteceu comigo*, de Laura Athayde (2020)



Figura 10: Capa de *Angola Janga*, de Marcelo D'Saete (2017)

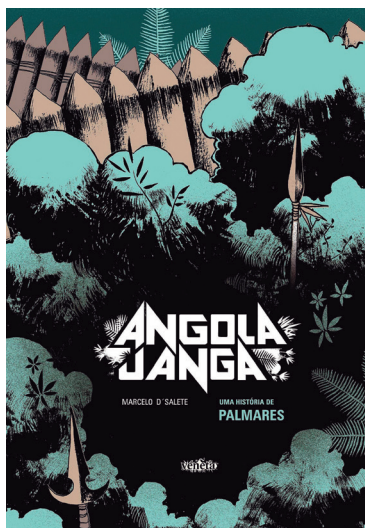


Figura 11: Capa de *Ânsia Eterna*, de Verônica Berta (2018)

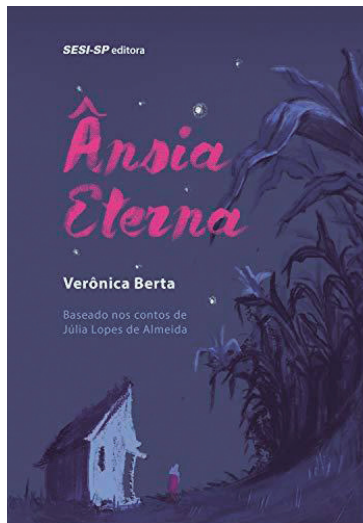
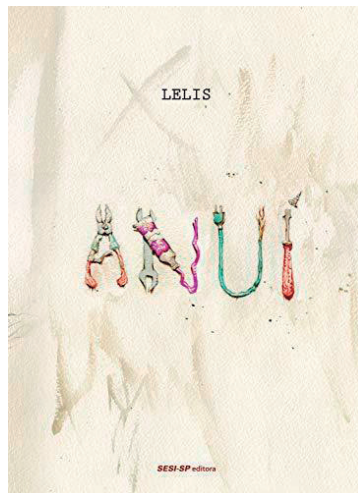


Figura 12: Capa de *Anuí*, de Marcelo Lelis (2018)



Como se verifica, nas três primeiras capas há elementos para ajudar a compreender o contexto, como os traços físicos de um indígena em *A alma que caiu do corpo*, as referências à água e à mulher negra na

capa de *A cachoeira de Paulo Afonso*, e o gesto da moça em *Aconteceu comigo*. As capas seguintes, por outro lado, não apresentam indicações óbvias sobre o tema. É possível também indagar sobre os subtítulos de alguns deles, como “uma história de Palmares” de *Angola Janga*, e “Baseado nos contos de Júlia Lopes de Almeida” em *Ânsia eterna*.

Os nomes de autores nas capas dos quadrinhos também podem ser explorados em sala de aula. Em obras compostas por diferentes pessoas, existe uma regra geral para a disposição dos nomes: em primeiro lugar o roteirista, seguido do desenhista. Um eventual terceiro nome que seja mencionado pode ser de um colorista, por exemplo. Nem sempre essa regra é seguida, e às vezes apenas na folha de rosto é possível encontrar a distribuição do trabalho. Outra atividade seria a de verificar o conhecimento dos alunos quanto aos nomes próprios e gêneros dos autores, o nome das editoras e outros elementos textuais identificáveis.

No caso de *Sabor Brasilis*, apresentada a seguir, é possível observar, ainda na capa, a divisão de trabalho e a apresentação dos protagonistas da trama. A obra é descrita como uma “novela gráfica”, que poderia ser lida como uma tradução literal de *graphic novel*, mas é uma brincadeira com o tema do livro, a novela brasileira.

Figura 13: Recorte da capa do *graphic novel Sabor Brasilis* (2012)



Na capa de *Carolina*, a distribuição é seguida na ordem mencionada. A roteirista Sirlene Barbosa aparece antes do ilustrador João Pinheiro. Já em *Nori e eu*, o desenhista, que também é o personagem retratado na capa, aparece antes do nome da roteirista.

Figura 14: Capa de *Carolina* (2018)

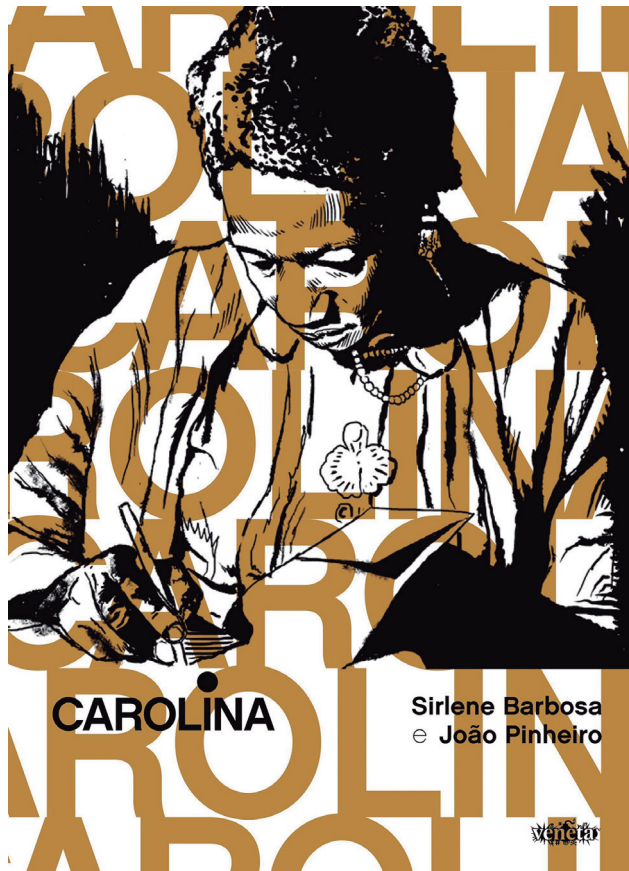


Figura 15: Capa de *Nori e eu* (2019)



É recomendável verificar se os aprendizes percebem essa hierarquia de informações e estimulá-los a observar a manutenção do texto original da obra na nova configuração apresentada.

Muitos dos quadrinhos referidos neste documento foram realizados por autor único. No caso das adaptações literárias, embora sejam muitas vezes recriações originais, o nome do autor original da obra pode aparecer em evidência, juntamente com o responsável pela adaptação do texto ao formato de HQ, como nas produções retratadas a seguir. É recomendável verificar se os aprendizes percebem essa hierarquia de informações e estimulá-los a observar a manutenção do texto original da obra na nova configuração apresentada.

Figura 16: Recorte da capa de *A cachoeira de Paulo Afonso* (2011)

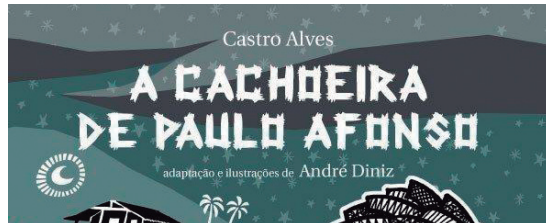


Figura 17: Recorte da capa de *Ânsia Eterna* (2018)

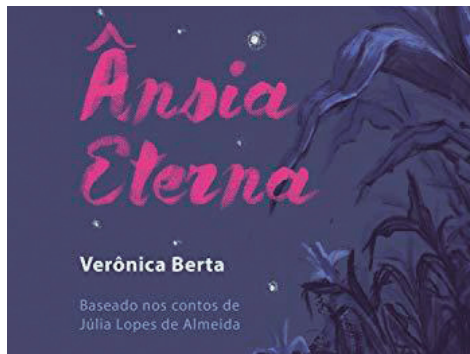


Figura 18: Capa de *Grande sertão: veredas* (2021)



Nessa capa de *Grande sertão: veredas*, além dos nomes do roteirista e do desenhista em perspectiva reduzida em relação ao nome de João Guimarães Rosa, fica explícita a informação “romance gráfico”, um elemento que também pode gerar hipóteses sobre o gênero que será trabalhado. A composição visual dessa capa, por sinal, parece sintetizar imagens-chave do romance de Rosa, como o homem usando um chapéu típico do imaginário sobre o cangaço, o diabo, os pássaros e o grupo de homens armados. Um exercício significativo como atividade de pré-leitura poderia ser o de composição de narrativas pelos próprios alunos, a partir das expectativas geradas pelas imagens e títulos dos livros.

3.3. A exploração da obra

É possível a elaboração, a partir de fragmentos do texto, de guias de leitura com questões específicas quanto ao desenrolar narrativo, aspectos linguísticos, elementos visuais e indagações quanto a elementos culturais semelhantes ou díspares em relação à cultura do aluno.

Essa exploração pode ser desenvolvida gradualmente, em três etapas:

- a) **compreensão global da narrativa:** reconhecimento de personagens, indicações acerca da situação, cenários das ações;
- b) **compreensão específica:** o desenvolvimento narrativo, como as relações de causa e efeito na história, os tempos das ações narradas pelas imagens e do conteúdo verbal;
- c) **compreensão aprofundada:** reconhecimento e análise de aspectos visuais e linguísticos específicos da narrativa, permitindo trabalhar conceitos abordados em sala de aula e relacioná-los à obra.

A leitura dirigida pode conter questões relativas ao desenvolvimento da própria narrativa, começando pelas cinco perguntas de base (o que acontece, onde, quando, com quem, por quê?), mas também estendendo-se a questões relativas ao tema tratado e buscando estabelecer relação com atividades realizadas em sala de aula. Para turmas de iniciantes, sugere-se elaborar questões fechadas, como de múltipla escolha, de lacunas com indicação das opções a preencher ou exercícios de associação. O foco estaria em desenvolver atividades que evoquem palavras já vistas em sala de aula, permitindo ao aprendiz relacionar o conhecimento anterior a novos conteúdos.

Também é possível abordar se há um gênero narrativo reconhecível (aventura heroica, romance, drama, humor) e que expectativas advém dele, se acontecem subdivisões da história, se as ações são apresentadas sequência a sequência ou se existem elipses entre elas, se a divisão entre quadros se modifica ao longo das páginas para significar ritmos diferentes, se há desenvolvimento até um clímax narrativo, se os personagens se configuram como tipos ou estereótipos, isto é, se exercem funções bem reconhecíveis na história (o herói, o vilão, os coadjuvantes) ou se são personagens cujas motivações e modo de agir se modificam ao longo da história. Pode-se, ainda, solicitar a identificação das diferentes perspectivas na narrativa, se há um narrador textual em um quadro ou tipografia específica, se o narrador é um personagem falando em primeira pessoa, se existem narradores embaralhados, ou se a narração é conduzida apenas visualmente.

Outros aspectos a serem levados em conta são as relações entre figurativo e abstrato nesses livros. Em alguns quadrinhos com foco no cotidiano, como *Carolina*, *Hinário Nacional* e *Castanha do Pará*, o desenho e os recursos linguísticos são utilizados para criar efeitos de realidade, como retratar hábitos e costumes e falares brasileiros, em cenas de conversas entre vizinhos ou no transporte público. Nessas HQ, porém, é possível verificar visões fabulosas, como os sonhos de

Carolina, o simbolismo com insetos representados em *Hinário* e o uso de personagens com cabeças de animais em *Castanha*. São elementos mágicos pontuais inseridos na realidade. Em outros livros, como *Anuí* e *Cabra d'água*, o fabuloso aparece no próprio estilo mais fluido ou um pouco menos fantasioso.

Por outro lado, há autores de narrativas realistas que vão explorar relações simbólicas no desenho: Marcelo D'Saete faz referências ao universo imagético de povos africanos em *Angola Janga*, e Aline Lemos retrata biografias de pessoas reais em *Artistas Brasileiras*, com um traço mais próximo da caricatura. Há obras com desenho realista apresentando enredo fabulesco, como *Bando de dois*, de Danilo Beyruth, e *Piteco*, de Shiko. É possível chamar a atenção dos aprendizes para esses traços e solicitar que busquem reconhecer as variações de estilo, além dos possíveis efeitos gerados, bem como indagar em sala de aula se as histórias são verossímeis, se apresentam fatos reais, se o desenho evoca um mundo de fábulas ou se parece realista. As respostas devem ser justificadas com elementos observados nas páginas.

As narrativas de quadrinhos, como nas outras artes, podem abordar tanto elementos de um universo particular, quanto aspectos culturais mais abrangentes. Com a leitura dessas histórias, é possível perguntar aos alunos sobre semelhanças entre as narrativas apresentadas e suas culturas, que elementos remetem a questões gerais, ou quais abordam momentos íntimos. Conforme indicado por Caldeira:

o professor não precisa ficar preso ao que as HQs apresentam. Ele pode utilizá-las como ponto de partida para discutir sobre os grupos representados, seus hábitos de vida, vestimentas e produções culturais. E, com isso, mostrar que o Brasil abarca uma vasta gama de povos, todos ricamente diversificados (CALDEIRA, 2021, p. 74).

Na descrição dos livros selecionados foram elencados “elementos interculturais”, com sugestões de temas motivadores para a sala de aula.

As histórias em quadrinhos são constituídas por uma linguagem que reúne diferentes níveis discursivos e a narrativa é desenvolvida, tanto pelo que se vê, pelo que se diz no texto, quanto pela relação entre o visto e o dito. No nível da escrita estão

a fala ou o pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos (onomatopeias). É possível encontrá-la também em diversos elementos gráficos no cenário, como, por exemplo, cartazes, letreiros de lojas, documentos manipulados pelos personagens (CALDEIRA, 2021, p. 61).

Na escrita, podemos observar os diferentes pontos de vista no texto (de narradores ou personagens) e também observar hierarquias no discurso, a partir das diferenças estabelecidas pelo espaço que o texto ocupa, assim como tentar identificar as particularidades linguísticas de cada personagem (se é empregado ou patrão, em uma relação social formal ou informal), além de verificar as relações morfosintáticas presentes nos textos. Os diferentes registros e cenários presentes nesses quadrinhos podem auxiliar o reconhecimento de elementos de herança para estudantes oriundos de famílias brasileiras ou lusófonas, e o professor poderá auxiliá-los a perceber tais nuances.

No nível do desenho, verificam-se efeitos produzidos pelo uso das cores (de forma simbólica, expressiva, ou para localizar os personagens), das variações tipográficas, dos tipos de traçado efetuados pelos autores – conjunto de elementos que podem indicar um gênero específico (aventura, super-herói, mangá, realismo), um estilo reconhecível de autor. Também podem ser verificados “o enquadramento, o plano, o ângulo de visão, o formato dos quadros, a gesticulação dos personagens, o uso de figuras cinéticas, de ideogramas e de metáforas visuais.” (CALDEIRA, 2021, p. 58). No entanto, o que está sendo mostrado nas cenas (ponto de vista, enquadramento, posições e expressões de personagens) corresponde a um terceiro nível imbricado na página. O desenho pode ser revelador de um estilo ou gênero; a disposição

de ângulos, perspectiva, indica a narração visual propriamente dita. O último nível reúne o todo, que é a forma como o quadrinho se constrói, desde o recorte cena a cena até a distribuição dos elementos na página e ao longo do livro. Assim, é possível identificar se o desenho foi construído como narrativa curta, tira ou romance gráfico e também observar os elementos estéticos da capa, bem como a relevância dos textos que acompanham o livro (CARNEIRO, 2015).

Outras questões relevantes ao se analisar as histórias em quadrinhos, a partir de seus elementos formais são:

- **O uso da cor.** A cor pode evocar diferentes sentidos. Ela pode ser: a) simbólica, relacionada a sentimentos ou emoções; b) locativa, em que apontam um personagem ou cenário específico (como na identificação dos personagens da Turma da Mônica); ou c) apenas estética, para compor efeitos visuais da página, podendo ser uma marca do artista ou de um gênero de quadrinho. No caso do preto e branco, há contrastes e hachuras que também criam efeitos semelhantes aos usos da cor. Por exemplo, em determinados quadrinhos japoneses, o uso de hachuras e padrões são meramente estéticos. Em *Diomedes* (2012), por exemplo, o preto e branco evoca cenas dos antigos filmes de detetive *noir*, escolha estética que indica filiação ao gênero específico de imagem. Em algumas cenas, porém, o cenário parece expressar as emoções internas do personagem, característica de outro gênero de cinema antigo, o expressionismo alemão representando uma escolha estética que também revela simbolismo e sentido próprios.
- **O traço.** Como o desenho é traçado? É a mesma linha ao longo de todas as páginas ou há alternância de espessuras? O traço serve para demarcar os personagens ou há fluidez entre forma e fundo? Seria possível reconhecer o autor do quadrinho pelo traço? Essa última pergunta pode ser desdobrada, no sentido

de busca de reconhecimento de referências ou semelhanças entre as obras da seleção ou do universo visual dos alunos.

- **A tipografia.** De que forma o texto aparece nas páginas: a fonte se ajusta ao desenho do autor? Existe variedade tipográfica criando diferentes efeitos narrativos ou expressivos? O texto está contido em balões, recitativos (também chamados de recordatórios, são os quadros em que lemos a narração textual) ou imerso entre as imagens figurativas?
- **A divisão interna.** A distribuição dos momentos narrativos da página é feita por quadros? Esses quadros obedecem a alguma distribuição regular ou há variações entre eles? Tais variações apresentam mudança de ritmo narrativo ou são puramente estéticas?
- **A relação entre o desenho e a narrativa.** Existe consonância entre o que é mostrado e o que é narrado? A narrativa visual segue o mesmo fluxo narrativo do texto? Em *Hinário nacional*, por exemplo, há capítulos em que a narrativa verbal parece estar dissociada do que está sendo visualizado: não há esclarecimento óbvio, mas alusões entre o conteúdo escrito e o conteúdo desenhado. O conjunto da página é elaborado de forma harmônica? As referências visuais auxiliam o tratamento narrativo da história? As escolhas estéticas de super-herói em *Conto dos Orixás*, e do faroeste em *Bando de dois*, por exemplo, contribuem para uma leitura narrativa no âmbito desses gêneros. O estilo delicado e menos realista em *Aconteceu comigo* e *Artistas brasileiras*, por outro lado, deixa mais leve a representação de relatos por vezes áridos.

Além desse tratamento específico de se analisar as histórias em quadrinhos, outras questões específicas em torno da obra podem ser elaboradas pelo professor, tanto em discussões a partir de páginas

específicas, quanto pela construção de guias de leitura em torno do livro.

3.4. Pós-leitura

Após a leitura individual ou em grupos, pode-se sugerir elaboração de resumos e de resenhas da obra lida, utilizar trechos como motivadores para debates ou propor que se reescreva o enredo. Além disso, é possível desenvolver atividades de produção de narrativas em quadrinhos a partir das histórias trabalhadas.

a) Sugestão de exercícios de compreensão dos quadrinhos

a.1) Pedir aos alunos para adaptar a narrativa para texto, contando o que acontece na história em outro gênero (prosa, poesia, entrevista etc.). Outra transposição pode ser a encenação da história, em que grupos de alunos interpretem os personagens.

a.2) Solicitar que identifiquem os diferentes momentos na narrativa: apresentação dos personagens, clímax, resolução. Em seguida, pedir que escolham as palavras ou quadros-chave da história. Os alunos poderão criar suas próprias histórias contendo essas mesmas palavras ou imagens, em exercício de produção textual ou de quadrinhos. Podem, ainda, resumir o quadrinho, dar continuidade ou adaptá-lo, criando uma história completamente diferente.

a.3) Solicitar aos alunos, partindo do tema cultural geral do quadrinho trabalhado, que ilustrem uma narrativa, adaptando a história para sua realidade. Tomando como exemplo o fato de que *Bando de dois* adapta o faroeste americano para o Nordeste

brasileiro, como o aluno poderia realizar a própria adaptação, ou seja, qual região de seu país ele poderia considerar como semelhante à da história original? Que espaço geográfico concentra transformações históricas importantes, como a *Avenida Paulista* (2012), e que mereceria uma história? O trabalho pode ser desenvolvido em modalidade individual ou coletiva.

a.4) Pedir aos alunos que copiem o estilo de uma novela gráfica específica, modificando a história para seu contexto cultural ou de forma mais livre. A partir da leitura de *São Francisco*, um documentário em quadrinhos, poderia ser solicitado aos alunos que entrevistem pessoas de sua região sobre um tema específico e montem uma história que mescle também texto, fotos e desenhos, utilizando como modelo o modo de disposição dos quadros, como na obra *Muchacha* (2010), que os apresenta da maneira mais regular possível.

b) Exercícios para compreensão da linguagem dos quadrinhos⁸

Além de exercícios livres de produção de narrativas em quadrinhos, seguem algumas sugestões de atividades que permitem autoconsciência dessa prática.

b.1) Pedir aos alunos que desenhem objetos ao seu alcance e os distribuam entre 4 a 6 quadros em uma página (um exercício básico de criação de uma história em quadrinho). O texto que acompanha a história, em estilo definido pelo aluno ou pelo professor, deve ter o próprio aluno como tema, de forma explícita ou indireta, em uma composição autobiográfica original.

8 Atividades inspiradas no Oubapo, grupo francês que elabora exercícios pensando as potencialidades da mídia. Alguns exemplos estão apresentados em CARNEIRO, 2016.

b.2) Solicitar aos alunos que criem um quadrinho contendo uma única imagem, em que apenas o texto é variado. Pode-se também repetir apenas o texto, variando a imagem.

b.3) Sugerir aos alunos que realizem repartições diferentes da página, em círculos, em cubos, subdivisões progressivas, para em seguida criarem narrativas que comportem tais repartições.

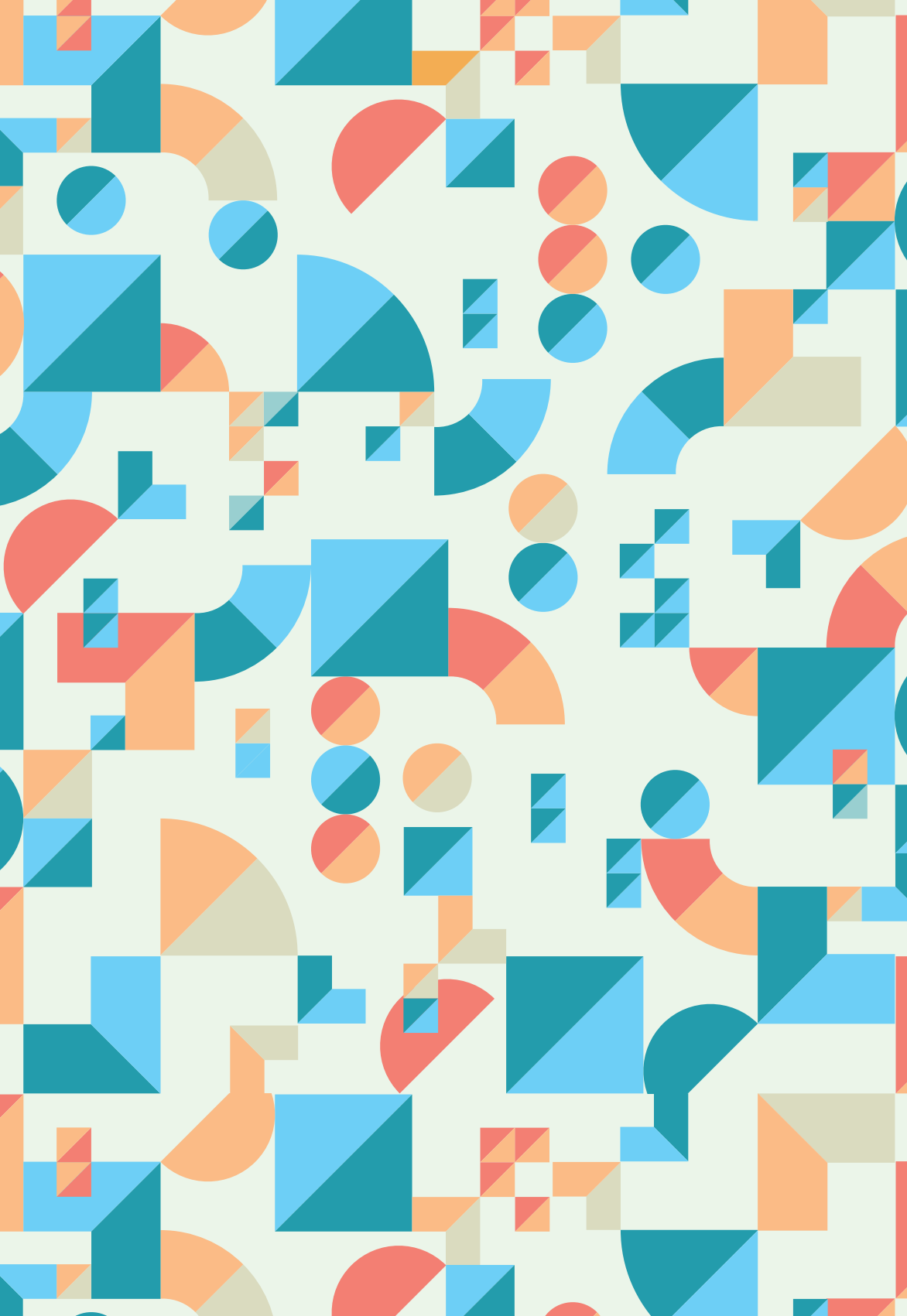
b.4) Pedir aos alunos que elaborem narrativas com desenhos “de palitinho”, com traços simples. Também é possível uso de carimbos ou formas geométricas que representem personagens.

b.5) Solicitar aos alunos que realizem exercícios de transformação, para melhor compreensão da história, tais como:

- Distribuir páginas contendo apenas os quadros e balões (a parte textual posicionada nos quadros), e pedir que imaginem os desenhos – não para adivinharem o original, mas para criarem formas visuais diferentes a partir de um mesmo texto. Um exercício comum do gênero oferece apenas as imagens e os alunos são levados a imaginar o conteúdo verbal das cenas.
- Utilizar imagens pré-existentes que, justapostas, possam compor uma narrativa com o acréscimo de texto. Essas imagens podem ser de quadrinhos lidos em sala de aula, recortes de jornais e revistas, e até as “figurinhas” de aplicativos de texto.
- Pedir aos alunos que copiem páginas de quadrinhos lidos, usando seu próprio estilo, alterando o texto por completo. É uma atividade radical de reinterpretação gráfica, em que se mantém a posição dos quadros, de personagens e dos balões, e cada um recria a história à vontade⁹.

9 Exercício elaborado pelo autor de zines Diego Gerlach, que fez uso desse procedimento em algumas ocasiões para criar seus quadrinhos, usando como base histórias de gibis populares.

- Realizar exercícios de redução: seleção de trechos dos livros lidos, para construção de uma sequência narrativa que “resuma” ou crie completamente outra história.
- Realizar exercícios de expansão: distribuir dois quadros em sequência de um título específico. Solicitar a inserção de novos quadros antes, entre e depois, para a criação de uma história diferente. Esse jogo pode ser elaborado coletivamente, de maneira que os colegas troquem seus trabalhos e continuem expandindo as histórias por essa inserção entre os quadros, alternadamente. Uma forma mais simples da brincadeira é adicionar novos quadros à ordem original da história.



4. COMO AVALIAR NÍVEIS DE LEITURA: UMA SUGESTÃO DE CLASSIFICAÇÃO

4.1. Os diferentes aspectos da leitura

Os livros da Gibiteca HQ Brasil foram classificados a partir de suas dimensões linguísticas, visuais e interculturais, em uma distribuição indicativa de níveis de compreensão exigidos para o leitor aprendiz de língua portuguesa como língua estrangeira. Essas classificações foram desenvolvidas a partir das subdivisões definidas na *Proposta curricular para o ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua espanhola*, na *Proposta curricular para cursos de literatura brasileira nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior* (BRASIL, 2020b, 2020a) e levando em consideração os níveis de proficiência estabelecidos no Exame Celpe-Bras e no Quadro Europeu Comum de Referência (HOUOT; MACHADO; DELORS, 2001).

Tabela 1: Classificação de níveis de leitura de quadrinhos

Cursos regulares em unidades da Rede de ensino do Itamaraty - denominação com indicação de nível	Nível de leitura de quadrinhos	Nível de leitura literária	Nível de proficiência Celpe-Bras	Nível de proficiência QECR
Português Básico I	Leitura de quadrinhos Nível 1 (LQ1)	Leitura Literária Nível 1 (LL1)	Inexistente	A1
Português Básico II	Leitura de quadrinhos Nível 2 (LQ2)	Leitura Literária Nível 1 (LL1)	Inexistente	A2
Português Intermediário I	Leitura de quadrinhos Nível 3 (LQ3)	Leitura Literária Nível 2 (LL2)	Intermediário	B1

Português Intermediário II	Leitura de quadrinhos Nível 4 (LQ4)	Leitura Literária Nível 3 (LL3)	Intermediário Superior	B2
Português Avançado I e Português Avançado II	Leitura de quadrinhos Nível 5 (LQ5)	Leitura Literária Nível 4 (LL4) e Leitura Literária Nível 5 (LL5)	Avançado e Avançado Superior	C1

Outra base de classificação foi o barema elaborado por Alain Durand e Nathalie Lelong, desenvolvido a partir da constatação do uso reduzido dos materiais disponíveis na mediateca do Intitut Français em que trabalhavam, em Madri, para leitores iniciantes do francês. Sua “biblioteca do aprendiz” (*bibliothèque de l'apprenant*), exportada para mediatecas de organismos de ensino de francês pelo mundo, redistribuiu as prateleiras a partir dos níveis de aprendizado, visando maior autonomia dos sujeitos que aprendem aquela língua estrangeira e circulam por esses espaços. Em sua metodologia, observa-se não apenas as dificuldades linguísticas, mas também aspectos visuais do livro como objeto, desde seu tamanho à tipografia. Os graus de abstração das narrativas, sua divisão interna, vocabulário e tempos verbais mais comuns no texto, também são itens a se considerar ao analisar os livros.

Os aspectos interculturais constituem outro elemento importante nessa classificação. É possível, a partir da identificação de tais aspectos, indagar se o conteúdo ou temática são relevantes na região do aluno, se o livro já foi traduzido ou a história é amplamente conhecida, se há aspectos semelhantes entre ambas as culturas.

O guia de Durand e Lelong foi traduzido e adaptado para a presente proposta, incluindo elementos específicos das histórias em quadrinhos, evidenciando como a narrativa visual ajuda a elucidar elementos do texto, os graus de reconhecimento de aspectos presentes na imagem, a divisão de quadros e a proporção de textos contida neles. Espera-se que essa tabela contribua para que professores e outros agentes dos contextos de ensino tenham mais autonomia ao reconhecer os níveis

de dificuldade que os livros possam oferecer aos aprendizes iniciantes em língua portuguesa.

A classificação dos títulos da Gibiteca HQ Brasil, realizada para a presente proposta, pode ser adaptada, dependendo do local em que o livro será lido.

Tabela 2

Critérios	Pontos	Definições
Número de páginas	5	Até 20 páginas
	10	De 21 a 40 páginas
	15	De 41 a 100 páginas
	25	Mais de 100 páginas
	40	Mais de 170 páginas

Tipografia	5	Caracteres grandes, fonte bem visível.
	10	Caracteres médios, fonte legível. Conjunto “arejado”.
	20	Texto integralmente em caracteres pequenos e muito pouco “arejado”.

Reconhecimento da imagem	0	“Linha clara” ou desenho realista, personagens marcados, cor ajuda a identificar os personagens.
	5	Elementos rebuscados, personagens pouco reconhecíveis.
	10	Desenho pouco figurativo, confusão entre forma e fundo.
	15	Desenhos abstratos, uso excessivo de hachuras e traços.

Divisão do texto		
Divisão narrativa	5	Uma história por página
	10	Coleção de histórias curtas
	15	Uma única narrativa curta (até 60 páginas)
	20	Graphic Novel (mais de 60 páginas)

Divisão por quadros	0	Poucos quadros com texto, muitas páginas sem texto.
	5	Texto em quase todas as páginas, com pouco texto por balão.
	10	Quase metade da página tem texto.
	15	Maioria dos quadros tem texto e excede 3 linhas por quadro.

Sintaxe	5	Frases curtas e sintaticamente simples (sujeito, verbo, complemento).
	10	Frases bem curtas (1 a 2 linhas), sem ou com poucas subordinadas.
	15	Apresentação recorrente de frases mais longas (até 4 ou 5 linhas) com várias subordinadas.
	25	As frases, em sua maior parte, são longas e complexas

Vocabulário	5	Palavras simples e fáceis de reconhecer (palavras “transparentes”). Vocabulário relativo a ações da vida cotidiana.
	10	Língua padrão, corrente: raras expressões figuradas, coloquiais ou jargões.
	20	Presença pontual, mas não sistemática, de expressões coloquiais, figuradas, gírias, jargões, ou de um registro erudito, sem travar a compreensão do texto.
	40	Presença frequente (várias por página) de expressões coloquiais, figuradas, gírias, jargões, ou de um registro erudito.
	60	Presença sistemática (várias por parágrafo) de expressões coloquiais, figuradas, gírias, jargões, ou de um registro erudito.

Tempos verbais	5	Todo o texto está no presente.
	10	O essencial do texto está no presente, mas há utilização do passado e do futuro, bem como do imperativo.
	20	Presença de diferentes tempos e modos.

Referências culturais	5	Referências culturais, históricas ou geográficas muito simples e comuns às duas culturas.
	10	Referências claras e facilmente identificáveis por um estrangeiro (homonímia, notoriedade etc.), algumas referências históricas bem famosas ou comuns aos dois países.
	15	Referências geográficas, políticas, históricas e culturais pouco conhecidas. No entanto elas não travam a compreensão global do texto.
	35	Referências políticas, históricas e culturais “agudas”. Seu domínio é necessário para a compreensão global do texto.

Grau de abstração	0	Contexto concreto mostrando essencialmente a vida cotidiana.
	5	Contexto concreto saindo do estritamente cotidiano: introdução pontual da expressão de opinião, de sentimento. Articulação simples de eventos e de ideias.
	15	Presença recorrente, mas não sistemática de abstração, de ambiguidade, de argumentação.
	45	Presença sistemática de abstração, de ambiguidade. Articulação de eventos e de ideias complexas.

Critérios facultativos	-10	Retirar 10 pontos se o documento possui léxico, um glossário, notas de vocabulário, um índice ou exercícios de compreensão claros e fáceis de fazer.
	-10	Retirar 10 pontos se a história tem uma narrativa cativante ou um assunto geral suscetível de interessar à maioria dos leitores.
	-10	Retirar 10 pontos se é uma obra traduzida e com notoriedade no país.
	-20	Retirar 20 pontos se a narrativa visual auxilia na compreensão de elementos do texto, com personagens e cenários bem definidos e distintos, predominância de elementos figurativos e rara abstração visual.
	-20	Retirar 20 pontos se o documento é acompanhado de áudio de boa qualidade.

Total		
Menos de 80 pontos:		Leitura de quadrinhos Nível 1 (LQ1) – Português Básico I
De 85 a 110 pontos:		Leitura de quadrinhos Nível 2 (LQ2) – Português Básico II
De 115 a 160 pontos:		Leitura de quadrinhos Nível 3 (LQ3) – Português Intermediário I
De 165 a 200 pontos:		Leitura de quadrinhos Nível 4 (LQ4 e LQ5) – Português Intermediário II e níveis Avançados I e II

Adaptado de LELONG; DURAND, 2015.

Na seção seguinte estão descritos os livros selecionados, acompanhados de indicações de elementos comunicativos e interculturais que podem ser trabalhados com base nessas obras, bem como a descrição de seus aspectos visuais e verbais. São exposições sintéticas, com o objetivo de auxiliar o professor a ter uma visão geral da obra.

4.1.1. Elementos comunicativos

Nestas seções estarão indicadas algumas competências que poderão ser trabalhadas a partir da leitura do livro, na forma de objetivos de atividades. São ações comunicativas, como identificar elementos na obra ou produzir textos. Espera-se, por exemplo, que um estudante de nível básico possa “entender textos muito curtos e muito simples, uma expressão de cada vez, retirando nomes familiares, palavras e expressões básicas e relendo-as se necessário” e “ficar com uma ideia do conteúdo de material informativo muito simples e de descrições breves e simples, especialmente se houver ajuda visual” (HOUOT; MACHADO; DELORS, 2001, p. 107-109). Assim, sugere-se o objetivo “descrever a sucessão de fatos narrados visualmente” ou “identificar o vocabulário específico de família” etc.

4.1.2. Elementos interculturais

Sugerem-se possíveis temas de debates em sala de aula a partir dos conteúdos culturais de cada livro. As atividades podem ser realizadas antes ou depois da leitura. As discussões podem servir para verificar pontos de contato entre aspectos da cultura brasileira e aspectos da cultura dos países dos alunos, levando-os a compreender mais profundamente a leitura e o contexto histórico-social apresentado.

4.1.3 Aspectos visuais

Apresentação geral de gêneros e estilos visuais apresentados na obra, indicando elementos que auxiliam a compreensão da narrativa, bem como características do desenho, específicas dos autores apresentados (o que marca os estilos). Tais indicações têm o objetivo de motivar uma observação da forma e verificação de suas contribuições para a compreensão geral da leitura do título analisado, da narrativa explorada visualmente e para a compreensão da mídia dos quadrinhos de forma geral.

4.1.4. Aspectos verbais

São enumerados os registros e as complexidades de cada texto. Cada título tem sua especificidade, desde linguagem regional, relações de classe ou familiares evidenciadas no discurso, até uso de linguagem rebuscada, poética por vezes (com ênfase no código linguístico, no jogo de palavras).

4.2. Os formatos selecionados: narrativas curtas e romances gráficos

Para a Gibiteca HQ Brasil, foram considerados desde livros contendo histórias curtas até aqueles contendo uma única narrativa longa, de diferentes formatos. São documentos autênticos, tendo sido concebidos como obras dirigidas ao público brasileiro, com raras exceções constituídas por coleções para auxiliarem o ensino. Uma das razões para a escolha desses formatos é que livros são mais adequados para conservação em acervos, com qualidade mais duradoura que as revistinhas (os gibis). Esses títulos contêm um indicativo de leitura, para que os professores identifiquem com maior facilidade aqueles mais acessíveis para aprendizes de diferentes níveis. Tais indicações são uma tentativa de incentivar os alunos a lerem esses livros integralmente e de maneira autônoma, permitindo o efeito satisfatório de concluir a leitura de um livro. O descritivo desses títulos, por sua vez, tem o propósito de auxiliar o professor a elaborar materiais didáticos a partir desses livros ou de seus trechos para os mais diversos níveis. Assim, a seleção de títulos seria propícia para a concepção dos cursos e também para a leitura pelo aprendiz sem mediação.

As adaptações constituem uma pequena parte dessa seleção, que visou incluir uma diversidade específica criada para a linguagem, entre autores jovens e consagrados, com autores de diferentes regiões do Brasil. Dessa forma, objetivou-se oferecer densidade de formas de linguagem e de situações interacionais. A escolha de narrativas mais longas e não das tiras de humor, mais conhecidas do grande público, se deve justamente à complexidade do gênero tira. As tiras apresentam narrativas bastante sintéticas, muitas vezes demandando conhecimentos culturais bastante específicos, o que pode exigir muito mais mediação do professor que narrativas curtas. Na Figura 7, de Raphael Salimena, brinca-se, por exemplo, com expressões bem

informais do português (“é nós” e “tamo junto”), em geral utilizadas por grupos de região, classe e geração específicos. As cenas apresentam uma situação insólita ao colocar dois personagens contrastantes, o jovem e o senhor. As duas frases, que expressam certo pertencimento e são bem marcadas socialmente, tornam-se quase um encantamento ao serem ouvidas pelo homem mais velho. A tira é, desse modo, uma forma breve que produz efeitos de sentido agudos e que se encerra em si mesma. A cada tira de um mesmo autor, conhecimentos diferentes podem ser suscitados, variando bastante em termos de contexto e linguagem.

Figura 19: Webtira de Raphael Salimena publicada em suas redes sociais, 2020



A formação inicial de leitores brasileiros passa, muitas vezes, pelas leituras de quadrinhos em revistas infanto-juvenis de pequeno formato e vendidos em bancas de jornais, conhecidos como “gibis”. Por muito tempo, esse gênero significou um único autor e um grupo bem específico de personagens e, mesmo que existam gibis da Disney produzidos no Brasil, quando se pensa em gibis brasileiros, imediatamente se pensa na Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. Eles serão lembrados, neste acervo, em adaptações bem recentes: títulos da coleção *Graphic MSP*, em que Mônica, Cebolinha, Piteco e Jeremias se tornaram protagonistas de obras mais longas e adensadas. Embora conhecida pelos brasileiros, cada narrativa pede, muitas vezes, conhecimento prévio do universo daqueles personagens. Cada número de uma revista reúne histórias criadas em tempos diferentes, de forma episódica, o que dificulta a seleção de números específicos em que se introduza aquele universo ao leitor. Assim, para introduzir esses principais personagens icônicos aos estudantes, foi selecionado o livro *Turma da Mônica: Laços*, de Victor e Lu Cafaggi, que apresenta os personagens da conhecida “turminha”, imaginando como o grupo teria se encontrado pela primeira vez. O livro foi adaptado para o cinema, o que pode enriquecer a leitura da obra. Da mesma coleção, foram incluídos os títulos *Jeremias: Pele*, de Rafael Calça e Jefferson Costa e *Piteco: Ingá*, de Shiko.

Alguns dos títulos selecionados fazem parte de séries. Priorizou-se, contudo, aqueles cujo volume encerre um arco narrativo, ou seja, que completem a história do volume disponível na gibiteca.

As narrativas mais longas, criadas diretamente para livros inteiros, demandam a compreensão de universos criados no interior da própria história. Em geral, apresenta-se o contexto, o cenário e seus personagens em uma sequência contendo começo, meio e fim. Ao longo da leitura, o leitor é introduzido a tais elementos, que o auxiliarão na compreensão dos diferentes sentidos. O fim muitas vezes

“abrupto” da tira ou o início das páginas de gibis em que já se supõe reconhecer os personagens podem dificultar que o leitor iniciante se conecte à história. Assim, verifica-se que livros contendo narrativas de uma página, histórias curtas ou romances gráficos, mesmo se mais amplos que as tiras e as narrativas de gibis, podem ser lidos mais facilmente e com autonomia pelo aprendiz.

Para essa seleção, foram pensados títulos que incentivem o leitor a concluir a leitura por completo, tanto pela satisfação de um livro terminado, quanto por permitir o desenvolvimento de hipóteses e comentários sobre o conjunto da narrativa. O professor pode adaptar trechos desses livros para a sala de aula, ou incitar discussões a partir da leitura geral da obra. Outra razão para a seleção de livros é por eles não estarem tão presentes no cotidiano de leitores como estão as tiras e os gibis. Os livros de quadrinhos ainda circulam pouco em bibliotecas escolares e, por isso, a formação de acervos configura um movimento importante para dar acesso a tais materiais. Além disso, se, por um lado, a tira demanda compreensão de elementos de síntese, as narrativas mais longas de histórias em quadrinhos, por outro lado, também têm sua riqueza e complexidade, pois exigem compreensão mais atenta em relação ao que é narrado verbalmente e ao que é visto, demandando a atenção para o desenvolvimento de ações narrativas e entendimento dos sentidos diversos que atravessam o livro por completo.

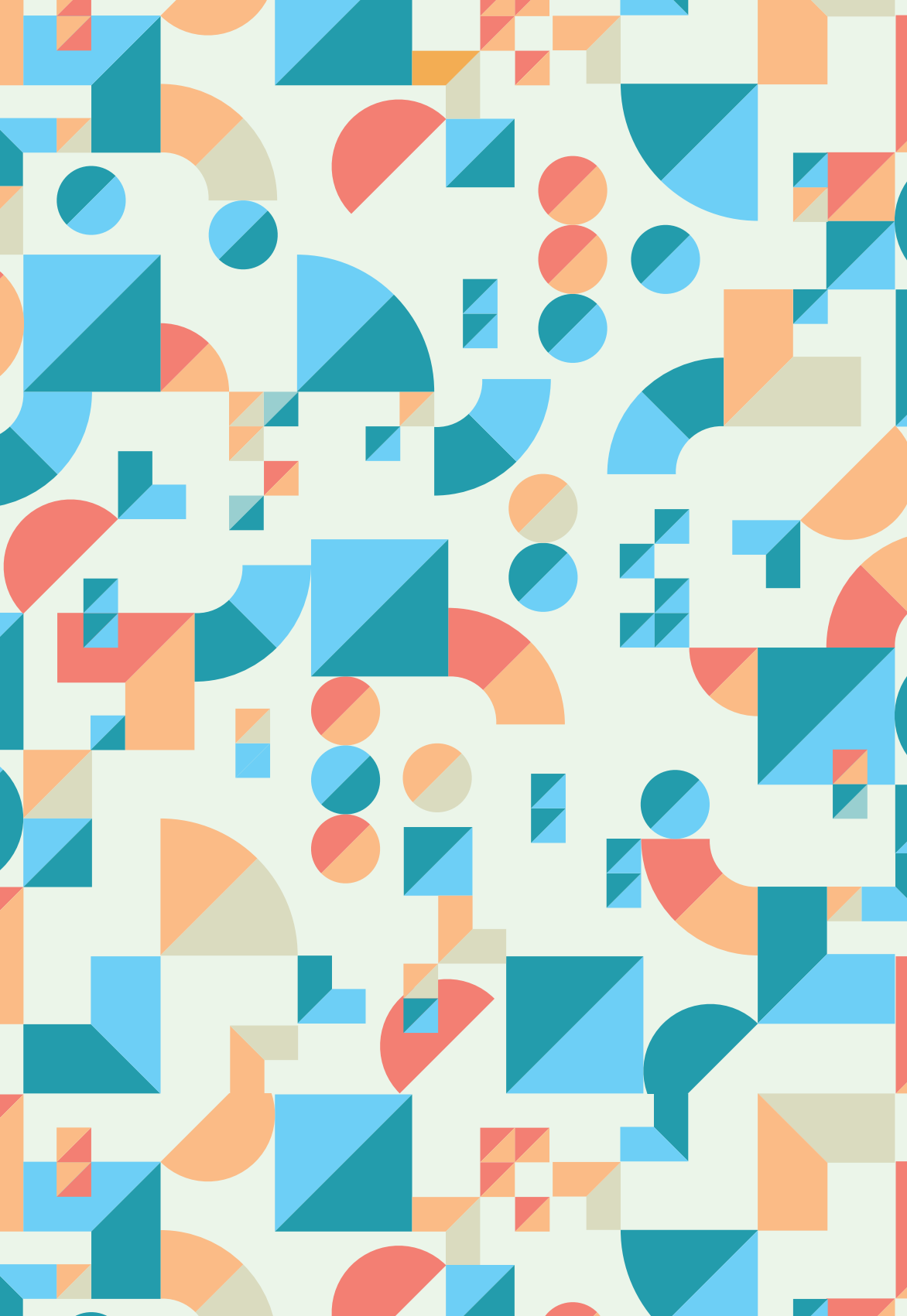
Figura 20: *Castanha do Pará*, de Gidalti Jr. (2020)



Castanha do Pará (Figura 8), de Gidalti Jr., pode, por exemplo, ser resumido como “a história de um menino de rua que delira enquanto busca comida pela cidade de Belém”. Além das relações entre o que é narrado e o que é visto ao longo do livro, com os diferentes tempos narrativos, há a exploração do fantástico na imagem em uma história realista, elementos díspares que pedem imersão para serem lidos e discutidos. A forma como a narrativa se adensa e engaja seus leitores permite pensar, também, sobre o que se considera belo ou feio, sobretudo porque esse livro, com ilustração bem próxima do real, explora situações grotescas do cotidiano¹⁰.

Entre os autores selecionados estão aqueles considerados influentes para a formação de outros quadrinistas, como Fabio Zimbres, Lourenço Mutarelli, Laerte Coutinho, Luiz Gê. Há ainda livros recentes e bastante elogiados pela crítica, por seu rebuscamento estético e narrativo, como *Angola Janga*, *Eu fiz uma história em quadrinhos*, *Hinário Nacional*, *Obscuro fichário dos artistas mundanos*, bem como títulos importantes por seus temas, tratando de diferentes realidades e elementos culturais brasileiros, como *Conto dos orixás*, *Revolta da vacina*, *São Francisco*. Há, por fim, quadrinhos de ação e aventura, crônicas do cotidiano, dramas complexos e narrativas muito bem-humoradas.

10 Uma análise da composição do livro pode ser encontrada em CARNEIRO, 2017a.



5. APRESENTAÇÃO DO ACERVO BÁSICO

5.1. Leitura de quadrinhos Nível 1 (LQ1) – Português Básico I

ÂNSIA ETERNA

Verônica Berta. SESI-SP, 2018

SINOPSE

Adaptação de três contos da escritora brasileira Júlia Lopes de Almeida (1862-1934), publicados no início do século XX, em que se apresentam os destinos de mulheres em um mundo de homens.

Livro finalista dos Prêmios HQ Mix, Angelo Agostini e Jabuti.

AUTORA

Verônica Berta (SP). Ilustradora, quadrinista e professora, trabalhou para o mercado publicitário e de animação. Ilustrou a adaptação para quadrinhos de Quincas Borba, de Machado de Assis (roteiro de José Antonio Aguiar).

GÊNERO

Adaptação literária: prosa. Crônica. Drama.

TEMAS

- O papel da mulher na sociedade.
- Maternidade e solidão.
- Relações entre homens e mulheres.
- Ambição pelo sucesso.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível discutir aspectos da relação entre homens e mulheres e os papéis socialmente atribuídos aos gêneros.
- A obra também discute relacionamentos entre mães e filhos, sendo possível descrever as diferentes formas de viver junto: família, trabalho, amigos.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes relações entre os personagens: amizade, família, desconhecidos.
- Identificar expressões para abordar pessoas desconhecidas, mãe e filho.
- Identificar se o discurso é formal, informal ou erudito.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade de personagens.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis. Uso de cores de forma simbólica, para expressão de emoções.
- As ilustrações remetem à pintura à óleo, evocando, também, um tempo narrativo no passado. As vestimentas dos personagens também contribuem para essa compreensão.
- Tipografia digital bem legível e onomatopeias coloridas.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- Uso constante de longas sequências de paisagem, aludindo ao ritmo narrativo lento e ao lirismo evocativo das imagens.
- Referências visuais predominantemente concretas, com algumas evocações de fantasia.

- Personagens bastante expressivos, permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro recorre a sintaxe e vocabulário eruditos, evocando ao tempo passado, mas tal uso não trava a sequência narrativa.
- Pouco texto ao longo do livro, apresentando, principalmente, orações coordenadas. Há uso de subjuntivo e do futuro do indicativo.

BANDO DE DOIS

Danilo Beyruth. Zarabatana, 2020

SINOPSE

História de aventura e cangaço, em clima de faroeste, em que dois sobreviventes de um bando dizimado tentam resgatar as cabeças de seus companheiros.

Vencedor do Prêmio Ângelo Agostini de Melhor Lançamento de 2010 e o 23º Troféu HQ Mix nas categorias: Melhor Edição Especial Nacional, Melhor Desenhista Nacional e Melhor Roteirista Nacional de 2010. A HQ foi publicada também nos seguintes países: Argentina, França, Portugal e Polônia.

AUTOR

Danilo Beyruth (SP). Quadrinista e ilustrador, começou a publicar seu *Necronauta* em 2007, fanzine que foi reunido em livro em 2009. Foi selecionado pelo Programa de Ação Cultural da Secretaria de São Paulo (PROAC) para fazer seu primeiro livro, *Bando de dois*. Participou da coleção Graphic MSP redesenhando o *Astronauta* em três livros. Mais recentemente, publicou os livros *Shirô* e *Love Kills*.

GÊNERO

Aventura.

TEMAS

- Aventura.
- Cangaço.
- Narrativa de vingança e de tesouro escondido.
- A paisagem da Caatinga.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- Os dois cangaceiros representam personagens conhecidos no Brasil, bandidos e heróis ao mesmo tempo. É possível indagar aos alunos se existem na história local personagens que, como eles, ocuparam ou ainda ocupam uma posição mitológica de “foras-da-lei”.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam verbais ou imagéticas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade de personagens.
- Indicar as relações entre os personagens.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido e realista, com foco nas ações. Estética se assemelha a desenhos de herói, que são bastante conhecidos do grande público.
- Tipografia digital bem legível e onomatopeias coloridas, com hierarquia dos balões de narração, diálogo e as “vozes do além”.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.

- Uso constante de longas sequências de paisagem, evocando o deserto da Caatinga.
- Simulação dos planos utilizados no cinema de faroeste (intertexto visual).
- As referências visuais são predominantemente concretas.
- Personagens bastante expressivos que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.

ASPECTOS VERBAIS

- Há pouco texto ao longo do livro, centrado em cenas de ação.
- Registro alterna entre o formal de alguns personagens e o rudimentar de outros. No próprio diálogo entre os dois protagonistas, é enunciado que a linguagem formal de um deles se deve à escolarização.
- Presença de diferentes tempos verbais; o essencial do livro está no presente, com descrição de eventos passados.
- Expressões para pedir ajuda, oferecer ajuda, ordem e conselho.

CABRA D'ÁGUA E A PELEJA CONTRA OS GIGANTES

Airton Marinho, Lederly Mendonça e Leopoldo Anjo. Draco, 2019

SINOPSE

Cabra d'Água é um herói nordestino cabeludo e atrapalhado, praticamente invencível, pois feito cem por cento de água. Ele chega a uma cidadezinha fictícia em meio a um embate entre o povo do lugar e homens poderosos que tentam escravizar seus meninos.

AUTORES

Airton Marinho (MA). Roteirista, administrador, jornalista e editor, fundou a revista HellDang. Roteirizou quadrinhos para antologia

de horror cósmico e é criador do personagem Cabra d'Água, com o desenhista Samuel Saio.

Lederly Mendonça (CE). Roteirista da Turma da Mônica (Mauricio de Sousa Produções) e do Zé Carioca (Disney e Culturama), também é artista plástico e professor de artes, design gráfico e arquitetura.

Leopoldo Anjo (SP). Quadrinista, ilustrador, baixista e professor de desenho, trabalha sobretudo com ilustrações para publicidade, quadrinhos, animação e campanhas institucionais. Ilustrou um capítulo extra do livro.

GÊNERO

Aventura. Humor.

TEMAS

- O cançãoeiro popular.
- O “Brasil profundo”: cidades do interior e o acesso à água.
- Relação entre trabalho, riqueza e exploração.
- A figura do herói e a luta popular.
- O trabalho no campo.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa parte da figura do “herói que chega na cidade”, típica de histórias míticas. É possível discutir com os alunos sobre narrativas de aventura populares.
- Também é possível abordar a relação entre o campo, o trabalho com a terra e as relações entre proprietários e trabalhadores.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes discursos no texto: a narração verbal e a visual, o prefácio e o posfácio contendo textos explicativos sobre os entornos da obra, os diálogos dos balões e o uso frequente de onomatopeias;

- Descrever de forma simples personagens e sucessão de ações da narrativa;
- Identificar recursos da oralidade e registros regionais;
- Comparar as relações entre os personagens (moradores e forasteiros; gênero dos personagens; crianças e adultos; heróis e vilões).
- Reconhecer ações e expressões simples relativas ao cotidiano *versus* elementos de fantasia.
- Identificar como pedir informações sobre alguém e dar informações sobre si.
- Comparar as diferenças entre ordem, conselho e sugestão.
- Distinguir o tempo presente da narrativa e ações acontecidas em tempos anteriores a ela.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem definidos em traço contínuo e cores locativas (cada personagem usa sempre as mesmas roupas e cores).
- Estilo mesclando elementos do desenho animado e do mangá, com alta expressividade de corpos e rostos.
- Tipografia de fonte digital, em fonte de quadrinho tradicional (semelhante à da Turma da Mônica). Uso de onomatopeias misturadas às imagens ao longo de toda a narrativa.
- Uso de um mesmo tipo de balão para denotar diálogo, balões de pensamento e onomatopeias que “sobrevoadam” as cenas.
- A distribuição regular dos quadros com margens brancas é interrompida em momentos de ação da história, com variação constante, à semelhança de histórias de super-herói e mangás de ação.
- Uso de sombreamento e luzes sobre personagens e cenário para amplificar a perspectiva nas cenas.

- Valorização de sequências de ação a ação.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta prefácio e posfácio que relacionam a narrativa fantástica aos espaços geográficos do Nordeste.
- Registro predominantemente oral, com frequente emprego de falares regionais, aglutinações de palavras, vocabulário relativo ao interior, interjeições. Alternância dos usos de “tu” e “você” para marcar cada personagem.
- Predominância do discurso direto no diálogo, com algumas passagens contando ações anteriores ao tempo da narrativa.
- Uso de diferentes modos para indicar ordem, convite, sugestão.
- Expressões para apresentar contentamento e descontentamento.

CAROLINA

Sirlene Barbosa e João Pinheiro. Veneta, 2018

SINOPSE

Biografia da escritora Carolina Maria de Jesus, autora de *Quarto de despejo*. Apresenta sua infância em Minas Gerais, seu dia a dia na favela do Canindé, a pobreza, a violência urbana, a fome. Também o sucesso de seu primeiro livro, o posterior esquecimento.

O livro foi finalista no Prêmio Jabuti (2017); publicado na França pela Presque Lune (2018); selecionado no Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) literário (2018); e ganhador do Prêmio do Júri Ecumênico da cidade de Angoulême, na França (2019).

AUTORES

Sirlene Barbosa (SP). Professora de língua portuguesa do município de São Paulo e mestra em linguística aplicada pela PUC-SP, com pesquisa em descolonização no ensino.

João Pinheiro (SP). Ilustrou para revistas nacionais e internacionais, biografou os beatniks Kerouak e Burroughs. Edita a *Cavalo de Teta* e desenha a periferia em *Diário Vagulino: Desenhos das Quebradas e Pandemia na Quebrada*, este realizado em coautoria com Barbosa.

GÊNERO

Quadrinho-documentário. Biografia.

TEMAS

- Literatura brasileira.
- Poesia.
- Relações sociais.
- Cotidiano de mulheres.
- Relação entre trabalho e riquezas.
- Trabalho de catadores.
- A cidade e a periferia.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro descreve a vida nas grandes cidades, na perspectiva de minorias: a pobreza, a violência urbana, o desalento, lixo e luxo. É possível perguntar aos alunos se eles veem cenas semelhantes em seu país.
- A partir da apresentação da escrita poética e literária de Carolina e sua relação com o cotidiano, é possível verificar com os alunos suas perspectivas quanto ao que é considerado poético e literário em sua cultura.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes discursos no texto e suas funções: a narração verbal e a visual, os paratextos, as falas de personagens, as citações de trechos de livros e poesias de Carolina de Jesus, de trechos de jornais e outras obras literárias);

- Comparar os textos literários, citados à luz do cotidiano da escritora, ilustrados;
- Reconhecer nomes, palavras e expressões relativas ao trabalho, ao cotidiano, à cidade;
- Localizar informações simples sobre a biografia da protagonista e dos locais em que morava e descrever de forma sucinta a sucessão dos fatos;
- Descrever de forma simples o cotidiano e personagens da narrativa, bem como as relações entre os personagens a partir de elementos visuais (gestos, vestimentas, posições no quadro) e verbais;

ASPECTOS VISUAIS

- O desenho de João Pinheiro, de estética advinda do zine, em preto e branco, combina sua forma com o visual urbano, em que as tensões da cidade tomam formas fluidas, rabiscadas, tensas.
- Personagens desenhados de forma bem realista, para se ater ao formato biografia da narrativa, mesmo com o uso dos sombreados e linha descontínua.
- Tipografia digital, clara e bem aerada. Mudança de tipografia marca diferentes escalonamentos do discurso ao longo do livro: elementos da narrativa (diálogos e a narração verbal), citações diretas das obras de Carolina de Jesus com as devidas referências, citações a jornais e a outras obras.
- Uso de diferentes formatos de balões (diálogo e de “grito”), espaço entre os quadros.
- Imagens da cidade e sua periferia: lixo, urubus, carros, os barracos *versus* as casas elegantes.
- Recorrência a diferentes visualidades de matérias textuais, como capas de livros, trechos de jornais e revistas, cartazes, cadernos, letra manuscrita.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta posfácio em prosa com dados biográficos da escritora Carolina Maria de Jesus e, no quadrinho, citações de trechos de livros e canções da autora.
- Alternância entre o discurso da narração em terceira pessoa e com frases curtas. Diálogo direto dos balões. Há excertos da narração em primeira pessoa em trechos de livros da escritora.
- Registro linguístico também se alterna entre os falares da periferia (inclusive o uso de insultos como maloqueiro, vira-lata, pinguço), a escrita informal e com acentuação antiga de Carolina, e o registro formal da narração e da voz da protagonista, enunciando estilo mais próximo do escolar.
- A polifonia discursiva também é enunciada verbalmente pelos diferentes materiais “catados” por Carolina (as capas de livros), como os trechos de jornais e de livros citados ao longo da narrativa.

CULPA

Cristina Eiko. Ugra Press (Coleção Ugrito 11), 2018

SINOPSE

Um irmão mais velho se sente responsável e, ao mesmo tempo, com ciúmes da irmã mais nova.

AUTORA

Cristina Eiko (SP). Quadrinista e animadora. Com Paulo Cumbrim, publica os Quadrinhos A2, desde 2010, e também desenhou as *graphic novels* do Penadinho para a Mauricio de Sousa Produções.

GÊNERO

Crônica. Drama.

TEMAS

- Relações familiares: irmão e irmã, pais e filhos.
- Cenas do cotidiano.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível discutir com os alunos sobre relações familiares e o amor entre irmãos.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever os diferentes membros da família.
- Expressar contentamento e descontentamento.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis.
- Estilo do desenho se assemelha aos desenhos japoneses, bastante difundidos, contendo, portanto, códigos visuais bem reconhecíveis, sobretudo entre jovens.
- Tipografia digital bem legível, recorrendo a diferentes balões para expressar diálogo e pensamento.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- As referências visuais são concretas, mesmo as recorrências a lembranças ou sonhos. Personagens bastante expressivos que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.
- Uso constante de elementos próprios ao desenho para indicar sentimentos (medo, angústia, culpa).

- O formato do livro, de uma pequena revista, simula os zines e toda a coleção é formada por autores do circuito independente de quadrinhos.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro coloquial concreto, com pouco uso de gírias.
- Predominância do presente do indicativo, com alguma recorrência ao imperativo e outras expressões indicando pedido ou ordem.
- Uso de algumas expressões indicando hipótese e de comparativos.

MAYARA E ANNABELLE

Pablo Casado e Talles Rodrigues. Conrad, 2021

SINOPSE

Reedição da série sobre as duas funcionárias públicas da Secretaria de Controle de Atividades Fora do Comum (SECAFC) na unidade do Ceará, a ninja Mayara e a maga Annabelle, que lutam contra monstros perturbando a ordem pública. A narrativa trata sobretudo sobre a amizade entre duas mulheres diferentes e seus cotidianos em um mundo cujos elementos fantásticos são tratados de maneira natural.

AUTORES

Pablo Casado (AL). Roteirista de quadrinhos, indicado ao Prêmio HQ Mix pela mini antologia *DUO*.

Talles Rodrigues (CE) é jornalista e ilustrador, elaborou o quadrinho-reportagem *Pânico no José Walter*.

Brendda Costa Lima (CE) assina as cores de alguns dos capítulos do livro, é vencedora do Troféu HQ Mix na categoria “Novo talento (desenhista)” de 2020.

GÊNERO

Aventura. Humor.

TEMAS

- Narrativa com vilões e seres mágicos.
- Narrativas de amadurecimento e superação.
- Paródia das histórias de super-heróis e mangás.
- Relações de amizade, familiares.
- Relações entre colegas de trabalho.
- Trabalho vs. Lazer.
- Cotidiano em grandes cidades.
- Sudeste vs. Nordeste.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A personagem do Sudeste vai trabalhar na capital do Ceará. É possível discutir as relações entre pequenos e grandes centros, os diferentes modos de vida em cada um desses ambientes.
- Com imagens que lembram os desenhos japoneses, animes e mangás, cujo imaginário se espalhou mundo afora, é possível verificar quais desenhos animados de fantasia ou heróis semelhantes fizeram parte da infância dos alunos.
- Por se tratar de uma aventura que contém elementos de humor, é possível discutir quais seriam esses elementos cômicos ao longo da narrativa.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes relações entre os personagens: amizade, abordar pessoas desconhecidas, hierarquia no trabalho e relações entre colegas.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.

- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis. Uso de elementos do mangá para externar emoções dos personagens (desenho mais caricatural em momentos pontuais, visando provocar efeitos de comicidade na cena).
- Tipografia digital bem legível e onomatopeias coloridas.
- Distribuição bastante irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos, focando momentos de ação.
- Sequências de ação e alternância entre personagens durante diálogos dão agilidade à narrativa e permitem envolvimento do leitor, mesmo em páginas com muito diálogo.
- A narração visual explora o fantástico (monstros), o que não trava a compreensão da leitura.
- Personagens bastante expressivos que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.
- Emprego de diferentes registros visuais (telas de computador e de celular, cartaz), alternância entre a narrativa visual mais realista e elementos caricaturais (referência do mangá) para expressão de emoções e de comicidade.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente oral, urbano e periférico (uso de linguagem coloquial). A narrativa visual ajuda a elucidar ações dos personagens e relações entre eles.
- Uso de registros regionais do Ceará, em oposição à personagem paulista.
- Predominância da expressão de opinião, de avaliação e de emoções.

- Expressões para apresentar-se, saudar pessoas conhecidas e abordar desconhecidos.
- Expressões para convidar, aceitar e recusar um convite, combinar um encontro.
- Expressões para reclamar de algo.
- Expressões para descrever pessoas.

PITECO: INGÁ

Shiko. Panini, 2013

SINOPSE

Enquanto seu povo buscava terras férteis, Thuga, a namorada de Piteco, é sequestrada pelos homens-tigre. Piteco, com os amigos Beleléu e Ogra, partem em busca da companheira. Shiko posiciona os conhecidos personagens de Mauricio de Sousa no momento da pré-história brasileira em que os primeiros humanos chegavam na Pedra do Ingá, na Paraíba.

Livro vencedor do 26º Troféu HQ Mix na categoria “Melhor publicação de aventura, de Terror ou de ficção”. Parte da coleção “Graphic MSP”, composta por releituras dos quadrinhos clássicos da Mauricio de Sousa Produções, em títulos mais densos e dirigidos ao público adulto.

AUTOR

Shiko (PB). Vencedor do 26º Troféu HQ Mix de melhor desenhista, por *Piteco: Ingá*, é ilustrador, publicitário e quadrinista, conhecido por suas obras de terror e ação. Adaptou *O Quinze* de Raquel de Queiroz.

GÊNERO

Aventura. Realismo mágico.

TEMAS

- Releitura de gibi clássico.
- Formação de família e organização coletiva; a distribuição de papéis na sociedade.
- Relações de amizade.
- Os povos originários; a pré-história.
- História da Paraíba e do Brasil.
- Folclore, magia e cultura nacional.
- Luta por sobrevivência.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- *Piteco*: *Ingá* parte de um elemento histórico – os registros da passagem dos primeiros seres humanos pela Paraíba, para imaginar de que forma esses povos chegaram em terras americanas. É possível discutir relações entre a pré-história, povos originários e as diferentes culturas que formam um povo. Como prolongamento, seria possível pesquisar fatos históricos ou curiosidades sobre a pré-história local, comparando com as narrativas imaginadas por Shiko.
- Os elementos mágicos que aparecem na história fazem parte de narrativas populares, o folclore nacional. É possível perguntar aos alunos sobre personagens semelhantes, se eles conhecem as origens desses contos e lendas.
- As relações coletivas e familiares na narrativa também podem motivar a discussão em torno do livro. Thuga representa a mulher pré-histórica que pretende fixar-se em um lugar, enquanto Ogra é a mulher guerreira que participa dos combates. Thuga e Piteco discutem seus desejos entre viver da caça ou da plantação.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes relações e funções de cada personagem: Piteco é caçador e Thuga pretende assentar acampamento; o amigo e a amiga guerreiros; o sábio; os vilões...
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis.
- Tipografia digital bem legível e onomatopeias coloridas.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- Sequências de ação e alternância entre personagens durante diálogos dão agilidade à narrativa e permitem envolvimento do leitor, mesmo em páginas com muito diálogo. Pouco texto dentro dos balões.
- A narração visual explora o fantástico (seres do folclore ou imaginados), o que, no entanto, não trava a compreensão da leitura.
- Personagens bastante expressivos que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto. Narrativa predominantemente visual.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente formal, com pouco ou nenhum uso de palavras coloquiais. Uso de língua não identificável em alguns momentos, mas que não trava a compreensão.
- Livro contém prefácio de Mauricio de Sousa apresentando o autor e a obra *Piteco: Ingá*. No posfácio se descreve o processo de criação de personagens e narrativa, assim como a criação original do personagem Piteco.

- Predominância da descrição de ações, no tempo presente. Utilização do futuro para descrever profecias.
- Expressões para apresentar-se, saudar pessoas conhecidas e abordar desconhecidos.

QUANDO VOCÊ FOI EMBORA

Ana Cardoso. Balão editorial, 2018

SINOPSE

Luma é uma cachorrinha peralta que perde seu dono. Uma amiga dele tenta adotá-la, mas Luma está sempre tentando voltar para casa. Ela termina sendo adotada pela nova moradora dessa casa. Uma história emotiva sobre a dor do luto.

AUTORA

Ana Cardoso (MG). Artista gráfica graduada pela UFMG, ilustradora e quadrinista, é sócia-diretora do Estúdio Black Ink. Lançou seu primeiro quadrinho independente, *We PET*, em 2015.

GÊNERO

Drama. Infantojuvenil. Crônica.

TEMAS

- Animais de estimação.
- Luto.
- Cotidiano de estudantes; trabalho versus estudos.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa foca no amor incondicional dos animais de estimação e em como eles são afetados pela morte de seus donos. É possível

discutir as maneiras de lidar com o luto em diferentes sociedades, a partir do ponto de vista de um bichinho.

- Luzia, uma das tutoras de Luma, tenta conciliar estudo, trabalho e encontrar amigos. É possível discutir as diferentes perspectivas dos jovens ao adentrar a vida adulta.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Reconhecer as expressões para convidar e recusar um convite; reconhecer expressões para avaliar, elogiar ou reclamar.
- Comparar os diferentes momentos da narrativa com as transformações físicas das personagens, com o passar do tempo.
- Elaborar hipóteses sobre o que pode ter acontecido aos personagens, a partir de pistas enunciadas pela narrativa (o dono de Luma vai à farmácia em busca de remédios, terá morrido de doença? A moça estuda para o vestibular, o que ela estuda? Por que se mudou para o exterior?).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis.
- Tipografia digital bem legível.
- Distribuição bastante irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- Há cenas sem texto, com foco nos detalhes de cada ação (a preparação de um bolo, a fuga da cachorra).
- Narrativa predominantemente visual, buscando a expressão de emoções.
- Personagens bastante expressivos, que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente padrão com pouco uso de linguagem coloquial. Pouco texto, distribuído em balões de fala e de pensamento, além de onomatopeias expressivas e facilmente identificáveis.
- Expressões para recusar convite e para indicar desejos e vontades.
- Expressões para apresentar-se, saudar pessoas conhecidas e abordar desconhecidos.
- Expressões para descrever as razões para algum acontecimento e para expressar emoções.

TURMA DA MÔNICA: LAÇOS

Vitor Cafaggi e Lu Cafaggi. Panini, 2014

SINOPSE

Floquinho, o cão do Cebolinha, escapa pela porta aberta e some no bairro do Limoeiro. Mônica, Cascão e Magali ajudam o amigo a resgatar seu *cacholinho perdido*. Uma história que conta o surgimento da amizade entre dono e seu cão, e também um pouco de como a turminha se conheceu.

Livro vencedor do 26º Troféu HQ Mix na categoria “Edição Especial” e “Publicação infantojuvenil”. É parte da coleção “Graphic MSP” de releituras dos quadrinhos clássicos da Mauricio de Sousa Produções, em títulos mais densos e dirigidos ao público adulto. O quadrinho foi adaptado para o cinema e lançado em 2019. Ganhou duas sequências (*Lições e Lembranças*).

AUTORES

Vitor Cafaggi (MG). Autor da tira “Valente”, foi vencedor do 24º Troféu HQ Mix de “Novo Talento (roteirista)”, e vencedor na categoria

de tiras do ano seguinte, por *Valente para todas*. Antes de *Turma da Mônica: Laços*, havia recriado o personagem Chico Bento na antologia *MSP 50*.

Lu Cafaggi (MG). Venceu o 26º HQ Mix na categoria “Novo Talento (desenhista)”. Os dois irmãos venceram o HQ Mix também pela sequência *Turma da Mônica: Lições* (melhor publicação infantojuvenil em 2016). Ela prepara uma *Graphic MSP* inspirada na personagem Magali.

GÊNERO

Aventura. Infantojuvenil.

TEMAS

- Releitura de gibi clássico.
- Relações de amizade entre crianças; a criança e seu cachorro.
- Narrativa de peripécias.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A conhecida “turminha” brasileira participou da formação de grande parte dos leitores de quadrinhos no Brasil. É possível conversar com os aprendentes a respeito dos personagens como formadores e como são representados na narrativa, assim como destacar as mitologias em torno desses personagens.
- A narrativa mostra que a amizade supera todos os obstáculos, embora as personagens tenham personalidades completamente díspares e que, por vezes, entram em conflito. É possível indagar que valores são importantes em uma amizade, de acordo com a cultura do aluno.
- A narrativa apresenta o cotidiano e as expectativas de crianças, sendo possível comparar esses personagens às diferentes maneiras de se viver a infância.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes relações e funções de cada personagem. Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Reconhecer as expressões para expressar sentimentos, desejos e vontades.
- Reconhecer expressões para descrever pessoas e animais.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis.
- Tipografia digital bem legível e onomatopéias coloridas.
- Distribuição de quadros bastante irregular.
- Sequências de ação e alternância entre personagens durante diálogos dão agilidade à narrativa e permitem envolvimento do leitor, mesmo em páginas com muito diálogo.
- Personagens bastante expressivos, que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto. Narrativa predominantemente visual.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente formal, com pouco uso de palavras coloquiais.
- Livro contém prefácio de Mauricio de Sousa apresentando os autores de *Laços*. No posfácio é descrito o processo de criação de personagens e narrativa, assim como a criação original da “Turma”.
- Predominância da expressão de avaliações e descrições, nos tempos do presente e pretérito do indicativo.
- Expressões para apresentar-se, saudar pessoas conhecidas e abordar desconhecidos.

5.2. Leitura de quadrinhos Nível 2 (LQ2) – Português Básico II

ANUÍ

Lelis. Sesi-SP, 2019

SINOPSE

A caixinha de música de Alice parou de tocar, e a menina não consegue mais dormir. Sua mãe recorre à ajuda de um senhor mal-humorado para tentar resolver a situação. Narrativa poética, contada pela aquarela consagrada de Lelis.

Prêmio HQ Mix de melhor Desenhista Nacional (2019).

AUTOR

Lelis (MG). Ilustrador e quadrinista conhecido por suas aquarelas. Publicou livros também no Canadá, na França e na Sérvia, e seu quadrinho *Saino a Percurá* foi traduzido na Espanha, em 2004.

GÊNERO

Realismo Mágico. Drama. Infantojuvenil.

TEMAS

- Infância.
- Relação entre pais e filhos.
- A música e a arte como formas de encantamento.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa explora a caixinha de música como um elemento mágico, que tanto acalma a menina, como desperta emoções no velho carrancudo. É possível perguntar aos alunos quais histórias eles conhecem, em que a arte provoca efeitos no receptor.

- O cenário da história é uma pequena cidade de interior, com seus vizinhos atentos e as casas de muros baixos. É possível solicitar aos alunos que observem as paisagens e que busquem identificar semelhanças e diferenças do cenário em relação ao local em que vivem ou de onde vêm. No livro, as imagens remetem ao sertão de Minas Gerais.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever as relações entre os personagens (pais e filhos, a menina e os adultos).
- Identificar relações de causa e efeito nas ações e discurso dos personagens a partir da sucessão de eventos na história.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido e de traço delicado. O uso da aquarela pode denotar a delicadeza da narrativa, criando personagens fluidos.
- Tipografia pequena digital, legível.
- Distribuição de quadros de forma irregular, com alguns quadros únicos por página.
- Ilustração abordando sobretudo o cotidiano, com algumas referências ao sonho e à imaginação.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente coloquial, com uso de expressões mineiras ou do interior do Brasil.
- Posfácio descreve a técnica e as escolhas do autor.
- Expressões de sentimentos, desejos e vontades dos personagens.
- Expressões para indicar contentamento e descontentamento, emissão de opinião e argumentação, relações de causa e efeito.

APARIÇÃO

Amanda Miranda. Ugra Press (Coleção Ugrito 24), 2021

SINOPSE

Uma menina aprende a viver só com o pai, após o desaparecimento da mãe. A história dela é contraposta à de um milagre que é apresentado pela TV. *Thriller* psicológico curto, em que tentamos entender, pelas pistas da narrativa, de que forma essa mãe sumiu.

AUTORA

Amanda Miranda (SP). Formada em desenho técnico de moda, Amanda é ilustradora de grandes veículos da mídia. Publicou sobretudo livros independentes com narrativas curtas. Em 2019, foi selecionada pela convocatória des.gráfica, publicando o livro *Sangue seco tem gosto de ferro*. Recebeu o Prêmio Dente de Ouro por *Hibernáculo*, em 2019.

GÊNERO

Crônica. Drama.

TEMAS

- Violência contra a mulher.
- Jornalismo vs. sensacionalismo.
- Infância e trabalho.
- Histórias de terror.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa curta de Miranda apresenta a elaboração de uma história de terror, a partir da suspeita de violência contra a mãe da protagonista. Esse livro bem curto pode ser motivador para discussões sobre relações de gênero e violência.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão visual dos fatos narrados.
- Comparar o que é narrado visualmente ao que está no texto.
- Identificar as diferentes linhas narrativas da história da menina, da história da santa na TV, o passado vs. o presente.
- Descrever os personagens e criar hipóteses sobre eles.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis.
- Emprego de metáforas visuais, como a bonequinha de papel evocando um corte temporal no presente da menina. Também são suscitados elementos de filmes de terror para apresentar a narrativa aparentemente cotidiana.
- Tipografia manuscrita integrada ao estilo do desenho, sem impedir a compreensão.
- Distribuição de quadros irregular e com ações sucessivas pouco reconhecíveis.
- O formato do livro, de uma pequena revista, simula os zines e toda a coleção é formada por autores do circuito independente de quadrinhos.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro de linguagem formal.
- Predominância do tempo passado, com a descrição de situações.
- Narrativa curta e com pouco diálogo, em que o texto se concentra em cenas vistas na TV pelas protagonistas.

BOXE

Alexandre Lourenço. Edição do autor, 2017

SINOPSE

Uma noite na vida do “imbatível” Fabrízio “Fabuloso” Figueiredo, pugilista “rei do Boqueirão”: as agruras do trabalho e a relação com o filho.

AUTOR

Alexandre Lourenço (PR). Autor de *Você é um babaca*, *Bernardo*, *Robô Esmaga* e outros. É roteirista, administrador, jornalista e editor,

GÊNERO

Crônica. Drama.

TEMAS

- A luta de boxe.
- A relação entre pai e filho.
- O esporte como profissão.
- O corpo humano, a saúde física.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A relação entre o esporte como profissão e o cotidiano das pessoas comuns.
- Relacionamento entre pai e filho.
- O espetáculo *versus* o trabalho.
- O corpo do esportista e questões de saúde relativas à prática de esporte por lazer e por trabalho.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar o vocabulário relacionado à luta e ao espetáculo.
- Apresentar uma pessoa e descrevê-la minimamente.

- Descrever as relações entre os personagens (o apresentador, os lutadores, os amigos, o pai e o filho).
- Comparar as ações que acontecem no espaço público e aquelas do espaço privado.
- Distinguir as ações discursivas, como ordem, indagação, convite, aceitar e recusar.
- Identificar relações de causa e efeito nas ações e discurso dos personagens a partir da sucessão de eventos na história.
- Apresentar apreciação sobre evento, objeto ou pessoas.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, de característica minimalista. Personagens são reconhecíveis por detalhes de cores e posições no quadro.
- Tipografia manuscrita pequena, em balões igualmente mínimos, que às vezes aparecem sobrepostos para simular conversas interrompidas.
- Distribuição de quadros de forma regular (35 quadros por página), sem espaçamento entre eles.
- Emprego de iteração parcial, ou seja, repetição de quadros com mínimas alterações. Combinado ao raro texto, forma um conjunto visual de efeito poético que convida à atenção pelos mínimos detalhes.

ASPECTOS VERBAIS

O livro apresenta pouco texto, com uso pontual de jargão do boxe (*finta, jab, upper*).

Uso de expressões de apreciação, encorajamento e convite.

Predominância de enunciação de ações no presente, com algumas passagens indicando ações futuras.

Expressões para apresentar contentamento e descontentamento.

CASTANHA DO PARÁ

Gidalti Jr. SESI-SP, 2018 (2ª edição)

SINOPSE

Fábula urbana em que um menino-urubu se aventura pela capital do estado do Pará, Belém. Sobrevivendo graças a pequenos furtos e vivendo sobretudo nas ruas, o menino sonha com personagens da TV e do futebol.

Vencedor do 59º Prêmio Jabuti na categoria Histórias em Quadrinhos.

AUTOR

Gidalti Jr. (MG). É professor de artes, pintor, desenhista e publicitário. *Castanha do Pará* foi seu primeiro quadrinho.

GÊNERO

Drama. Crônica. Realismo mágico.

TEMAS

- A infância em grandes centros urbanos.
- A vida nas periferias.
- A cidade e as pessoas.
- Violência de gênero e contra minorias.
- Brasil e Belém do Pará nos anos 1990.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- *Castanha do Pará* apresenta a vida nas grandes cidades, atravessada por pobreza e violência. É possível debater sobre as semelhanças e diferenças entre as periferias das grandes capitais.
- O realismo das imagens é contrastado com elementos fantásticos da narrativa, como o fato de as crianças terem a cabeça de animais urbanos (rato, urubu, cachorro), bem como elementos de delírio do protagonista. É possível comparar os animais apresentados

com aqueles de fábulas conhecidas na cultura do aluno, discutir as diferenças entre as faunas locais e as faunas urbanas.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever as diferenças físicas e de personalidade.
- Comparar elementos do cotidiano e elementos fantásticos da história, elaborando hipóteses para comportamentos e expectativas do personagem.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis e realistas, mesmo se aparecem nas sombras. O traço é fluido, aquarelado. Cenário que retrata com precisão a cidade de Belém.
- O uso de cores também denota a representação da passagem do tempo, deixando bem claro as relações entre dia e noite, além dos momentos de delírio do personagem.
- Tipografia digital bem legível, com onomatopeias vibrantes e coloridas.
- Uso de cores diferentes nos balões para denotar diálogo direto e a voz “em off”, quando o enunciador está ausente do quadro.
- Distribuição levemente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos. Há sobreposição de alguns quadros, embora, em geral, o espaçamento entre eles seja bem definido.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente oral, urbano e periférico (uso de linguagem coloquial); a narrativa visual ajuda a elucidar ações dos personagens e relações entre eles.

- Alternância entre o diálogo e a narrativa “em off” sobre o que acontece nas cenas, como dois tempos sobrepostos (a cena narrada no passado e o tempo presente).
- Uso de expressões para descrever pessoas física e psicologicamente, descrição de comportamentos e emissão de opinião sobre pessoas e fatos.

EU FIZ UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Fabio Zimbres. Ugra Press (Coleção Ugrito 21), 2020

SINOPSE

Um homem, com sintomas de algo parecido com a síndrome do pânico, é incentivado, pelo seu médico, a fazer uma história em quadrinhos. Dentro da HQ existencialista de Fabio Zimbres, também lemos a história mal desenhada do sujeito angustiado.

AUTOR

Fabio Zimbres (SP). Formado em arquitetura e em artes plásticas, expôs suas obras em Porto Alegre, Buenos Aires e Tóquio. Editou a revista *Animal* e a coleção de zines Minitontos (Troféu HQ Mix de projeto gráfico em 1998). Sua série *Vida boa* foi publicada na Folha de S. Paulo entre 1999 e 2001.

GÊNERO

Drama. Crônica.

TEMAS

- Ansiedade, angústia e outros problemas contemporâneos.
- A escrita em primeira pessoa: relato de si e diário.
- A arte como terapia.
- As histórias em quadrinhos (quadrinho metalinguístico).

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível discutir as relações entre os males contemporâneos urbanos, como angústia, depressão, solidão e as possibilidades da arte como terapia.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente e relacioná-los ao texto.
- Identificar expressões de descontentamento, de apreciação, de dúvida e de aconselhamento.
- Relacionar expressões de medo e de desejo.
- Redigir um relato na forma de diário em quadrinhos.
- Produzir uma história em quadrinhos “abstrata”, em que os desenhos expressem emoções, à escolha dos alunos (quadros contendo cores ou formas que expressem alegria, tristeza, cansaço etc.).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis, embora minimalistas e pouco expressivos.
- Tipografia digital bem legível, com a distribuição do texto narrativo em uma espécie de *enjambement* visual, em que cada frase continua no próximo quadro. Uso de alguns balões com tipografias variadas.
- Distribuição de quadros regular e com ações sucessivas pouco reconhecíveis.
- A história em quadrinhos do personagem, inserida em meio ao livro, contém desenhos pouco discerníveis, beirando à abstração. A evocação ao desenho “mal feito”, infantil, e a presença de texto manuscrito, com poucas palavras, compõem um conjunto coerente com a narrativa do livro por completo.

- O formato do livro, como uma pequena revista, simula os zines. Toda a coleção é formada por autores do circuito independente de quadrinhos.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro de linguagem formal, com relato metalinguístico sobre si, contendo sentimentos e sensações.
- Pouca alternância de vozes narrativas, predominância da narrativa em primeira pessoa.
- Uso de expressões para indicar medo, vontade.
- Predominância do passado do indicativo e do discurso indireto.

FESSORA

Aline Lemos. Edição da autora, 2021

SINOPSE

O trabalho cotidiano de professores é contado a partir da perspectiva de uma iniciante docente de história, a autora do livro. Lidando com turmas “difíceis” e desinteressadas, a professora conversa com os alunos sobre relacionamentos, justiça, preconceitos.

AUTORA

Aline Lemos (MG). Mestre em História, é ilustradora e quadrinista. Foi professora nos cursos “Vidas, Quadrinhos e Relatos” e do FIQ-Jovem, ambos os projetos apoiados pelo município de Belo Horizonte. Publicou nas antologias Zica, MÊS e Zine XXX, e também publicou na Folha de S. Paulo.

GÊNERO

Quadrinho-documentário. Autobiografia.

TEMAS

- Escola e ensino escolar.
- Cotidiano de professores.
- Saúde no trabalho.
- Adolescência.
- Autobiografia e autoficção.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível explorar semelhanças e diferenças em relação ao ensino escolar nos países dos alunos.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar expressões para apresentar-se.
- Descrever objetos da sala de aula e os espaços relativos à escola.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens identificáveis; desenho realista.
- Tipografia manuscrita legível em boa parte da obra. Emprego pontual da letra feita à mão para evidenciar uma escrita no interior da narrativa (o diário de Lídia).
- O essencial do texto está nos diálogos em balões. Narrativa predominantemente visual.
- Distribuição de quadros tende a ser mais regular, com espaçamento entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro padrão, com pouco uso de gírias.
- Utilização de trechos de jornais e de músicas.
- Predominância do tempo presente.
- Expressões para dizer o que gosta e não gosta, indicar opinião, explicar um ponto de vista.

JEREMIAS: PELE

Rafael Calça e Jefferson Costa. Panini, 2018

SINOPSE

Jeremias, personagem negro da Turma da Mônica, se torna protagonista dessa história e sente “na pele” o preconceito por sua cor. Prêmio Jabuti na categoria História em Quadrinhos em 2019.

AUTORES

Rafael Calça (SP). Ilustrador e roteirista de quadrinhos, trabalhou para diversas editoras. Participou de coletâneas de quadrinhos das revistas Front e Quebra Queixo: Technorama. Publicou diversos quadrinhos independentes. Prêmio Angelo de Agostini, de Melhor Roteirista, por *Jeremias: Pele*.

Jefferson Costa (SP). Ilustrador, quadrinista e *conception artist* para animação. Publicou também na Quebra Queixo: Technorama com Rafael Calça, e participou das antologias norte-americanas *Gunned Down* e *Outlaw Territory 3*. Vencedor do 25º Troféu HQ Mix na categoria “adaptação para os quadrinhos”, ilustrando a adaptação de *A tempestade*, de Shakespeare, com roteiro de Lilo Parra. Em 2019, publicou seu livro *Roseira, medalha, engenho e outras histórias*.

GÊNERO

Crônica. Drama. Infantojuvenil.

TEMAS

- Racismo.
- Infância.
- Relação entre pais e filhos.
- Profissões.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O racismo e as construções sociais.
- Relacionamento entre pai e filho.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Apresentar uma pessoa, descrevê-la minimamente.
- Descrever as relações entre os personagens (pais e filhos, os amigos).
- Distinguir as ações discursivas, como ordem, indagação, convite, aceitar e recusar.
- Identificar relações de causa e efeito nas ações e discursos dos personagens, a partir da sucessão de eventos na história.

ASPECTOS VISUAIS

- Arte colorida e bem expressiva, evocando desenho animado contemporâneo. Personagens e ações são facilmente reconhecíveis e a narrativa visual permite compreender as ações da história.
- Tipografia pequena, digital, bem legível. Uso de onomatopeias coloridas na imagem.
- Distribuição de quadros de forma irregular, porém com espaçamento entre eles.
- Ilustração abordando sobretudo o cotidiano, com algumas referências ao sonho e à imaginação.
- Referências visuais aos quadrinhos da Turma da Mônica, com “aparição” discreta de outros personagens mais conhecidos. Não é necessário conhecê-los para entender a história.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente padrão, com pouco uso de gírias.
- Prefácio e posfácio contextualizam o personagem.

- Expressões para apresentar-se, apresentar alguém e descrever pessoas.
- Expressões para indicar contentamento e descontentamento, emissão de opinião e argumentação, relações de causa e efeito.

LUZIA

Zé Wellington e Débora Santos. Draco, 2021.

SINOPSE

Adaptado do romance naturalista regionalista *Luzia-Homem*, de Domingos Olímpio. Durante uma grande seca no Ceará, Luzia, retirante muito forte, trabalha entre homens. Desejada pelo soldado Capriúna, aceita a amizade e cumplicidade de Alexandre, que acaba sendo preso em uma trama orquestrada pelo soldado.

AUTORES

Zé Wellington (CE). Administrador, escritor e roteirista de histórias em quadrinhos. Fundador do Grupo Gattai, publicou zines e livros. Vencedor do Troféu HQ Mix na categoria “Novo Talento (roteirista)” em 2016, teve seu livro *Cangaço overdrive* finalista do Prêmio Jabuti em 2019.

Débora Santos (CE). Quadrinista e ilustradora, membro do selo Netuno Press. Publicou nas antologias *24 Panels* e *Café Espacial*, e publicou os quadrinhos *Sapacoco* e *Gringo lover*.

GÊNERO

Adaptação literária: prosa. Drama.

TEMAS

- Literatura brasileira.
- Histórias de retirantes.

- Relações familiares e amorosas.
- Trabalho e gênero.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A histórica conta o cotidiano dos retirantes brasileiros, os conflitos em relação a terra e trabalho. É possível discutir com os alunos sobre trabalho, relação entre natureza e ocupação geográfica, bem como sobre distribuição de trabalhos entre homens e mulheres.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens identificáveis.
- O desenho de Débora Santos tende ao realismo, com o desenho dos corpos femininos sem sexualização.
- Tipografia digital legível, aerada.
- Distribuição de quadros é irregular, porém mantém espaçamento bem marcado entre eles.
- Os recursos visuais ilustram a narrativa verbal, apresentando elementos que podem ser pouco claros ao leitor estrangeiro.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente padrão e literário, extraído do livro original de Olímpio, com muitas expressões regionais ou antigas.
- Predominância do diálogo, sem recorrer ao narrador.
- Acompanha posfácio e glossário com os termos regionais e históricos que aparecem ao longo do livro.

- Alternância de tempos verbais, com uso do pretérito mais-que-perfeito.
- Expressões de encorajamento, argumentação, concordar e discordar.

MUCHACHA

Laerte Coutinho. Companhia das Letras, 2010

SINOPSE

Um “*graphic-folhetim*” contando os bastidores de um programa de TV dos anos 1950. O ator que interpreta o Capitão Tigre enlouquece e acha que é de fato super-herói, sendo ajudado por uma moça que vem do futuro, enquanto o esquecido Djalma alcança a fama como Muchacha, uma cantora travesti, e busca vingança pela morte de sua melhor amiga.

AUTORA

Laerte Coutinho (SP). Uma das principais autoras em atividade, publicando desde os anos 1970. Fundou a Balão, com Luiz Gê e a Oboré, com Henfil. Publica sobretudo tiras diárias. *Muchacha* foi publicada originalmente em jornal, em quadros com periodicidade semanal, sendo posteriormente reunida em livro.

GÊNERO

Aventura.

TEMAS

- As divas da televisão.
- Exploração dos diferentes gêneros narrativos da televisão em seus primórdios: aventura, romance, insólito.
- História de vingança e disputas pelo poder.

- O trabalho do artista de espetáculo: atores, músicos, roteiristas de TV, desenhistas.
- Teorias da conspiração e delírios.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa apresenta a recorrência de certos modelos narrativos na televisão. É possível abordar esses diferentes gêneros e identificar elementos (a diva, a bruxa, o herói) que também são comuns na teledramaturgia local. É possível discutir sobre a presença da TV na formação dos alunos, entre os produtos locais e os programas importados.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever as diferenças físicas e de personalidade.
- Reunir informações dispersas ao longo da narrativa fragmentária e deduzir as razões que levam personagens a agir.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem definidos. Linha contínua e bem marcada, com uso de tons de cinza para marcar sombra. Inclusão de história extra desenhada por uma personagem (na realidade, seu filho e também quadrinista, Rafael Coutinho) em traço fino e sem sombreamentos, ao fim do livro.
- Tipografia digital bem legível, variando o tamanho para exprimir grito. Uso de balões variados para indicar pensamento, voz alta, narração.
- Distribuição de quadros é totalmente regular, com quatro atos por página (e seis na história dentro da história).
- Ilustração do movimento nos gestos dos personagens.

- Narrativa visual marcada por grandes elipses e alternância em diferentes “núcleos” de personagens, como uma novela em quadrinhos (“*graphic-folhetim*”).

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente formal, semelhante à TV de antigamente. Um dos personagens, argentino, fala em um espanhol claro para leitores do português.
- Variação entre diferentes modos e tempos verbais.
- Predominância da expressão de opinião, avaliação e de emoções. A narrativa visual auxilia a compreensão da discussão entre os personagens.
- Expressões para apresentar-se, saudar pessoas conhecidas e abordar desconhecidos.
- Expressões para descrever ações futuras, como previsões e projeções.

NORI E EU

Sonia Ninomoya e Masanori Ninomoya. WMF Martins Fontes, 2019

SINOPSE

Sonia, professora universitária de japonês, nos conta como descobriu que seu filho estava dentro do espectro autista, aos 4 anos de idade. Nori nos apresenta sua versão dos fatos, contando suas histórias familiares e de viagens. O livro, cuja primeira parte tem roteiro da mãe, é todo desenhado pelo filho, em uma autobiografia a dois. A direção de arte ficou a cargo de Caeto, autor das autobiografias *Memória de elefante* e *Dez anos para o fim do mundo*.

AUTORES

Masanori Augusto Longhi Ninomiya (SP). Estudou na Escola Panamericana de Artes, ABRA e SENAC. Publica seu próprio mangá desde 2011.

Sonia Regina Longhi Ninomiya (SP) é professora de língua, literatura e cultura japonesa, aposentada da UFRJ. Traduz livros e mangás.

GÊNERO

Quadrinho-documentário. Autobiografia. Drama.

TEMAS

- A relação entre pais e filhos.
- Cotidiano de mulheres que trabalham e têm filhos.
- Autismo.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- No livro, Sonia nos conta, em primeira pessoa, os diferentes relacionamentos entre pais e filhos: seu marido, de origem japonesa, passa por cobranças familiares diferentes das suas, o que causa impacto, também, nas expectativas dos dois em relação ao filho, Nori. É possível discutir essas diferentes percepções dos sentidos de família entre gerações e culturas, assim como abordar a questão do autismo na sociedade e nas famílias.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Apresentar uma pessoa, descrevê-la minimamente.
- Descrever gostos, expressar apreciação, interesse ou desinteresse.
- Apresentar um percurso pessoal, familiar ou profissional.
- Reconhecer as relações entre os personagens.
- Comparar atitudes em relação à família e ao trabalho.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com traço minimalista e poucos cenários. Personagens são bem reconhecíveis.
- Tipografia digital bem clara.
- Distribuição de quadros de forma regular, com espaçamento entre eles.
- Distribuição do texto em balões e recitativos, estabelecendo visualmente dois momentos discursivos, o presente narrativo e a narração.

ASPECTOS VERBAIS

- O livro apresenta bastante texto, com foco na descrição de fatos e ações ao longo da vida dos autores.
- Uso de vocabulário dos campos da família, do trabalho e da saúde, de forma simples.
- Uso predominante da primeira pessoa e de verbos no passado; uso de português padrão com raras expressões coloquiais.
- Descrição do cotidiano e expressões avaliando eventos e gostos.

RUBIK

Felipe Portugal. Ugra Press (Coleção Ugrito 22), 2020

SINOPSE

Duas mulheres se isolam em um chalé e fatos estranhos acontecem. Narrativa na forma de um diário, em uma história que apresenta reflexão sobre a própria construção de uma HQ e sua relação com a arte.

AUTOR

Felipe Portugal (PI). Jovem quadrinista, publica sobretudo narrativas curtas com referências ao quadrinho americano alternativo dos anos 1990-2000, de desenho claro e histórias densas.

GÊNERO

Drama. Ficção científica.

TEMAS

- Narrativa de mistério.
- A escrita em primeira pessoa.
- A relação entre arte e trabalho.
- A reclusão do artista; a relação entre arte e loucura.
- Elementos fantásticos em meio ao cotidiano.
- As histórias em quadrinhos (quadrinho metalinguístico).

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A partir de uma história fantástica de confinamento de duas artistas, o quadrinho aborda questões sobre o trabalho da arte e a filosofia. Tais questões, aplicadas às histórias em quadrinhos, são alusões à classificação dos quadrinhos como gênero menor, sendo possível explorar as relações entre campos artísticos consagrados na cultura dos alunos, e outros elementos culturais classificados como populares ou irrelevantes.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Identificar as relações entre as personagens e as ações realizadas no cotidiano.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Reconhecer elementos da escrita do diário.
- Redigir um “diário de bordo” em torno de um fato real e incluir um elemento insólito (produção de ficção científica nos moldes da narrativa).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis. Uso de tons de cinza para marcar sombras.
- Tipografia digital bem legível, com distribuição da narração em quadros e sem uso de balões.
- Distribuição de quadros regular e com ações sucessivas bem reconhecíveis.
- As referências visuais são concretas, com personagens bastante expressivos, permitindo identificar emoções e relacioná-las ao texto.
- Desenho e texto são complementares e sua justaposição permite maior compreensão do mistério da história.
- O formato do livro, de uma pequena revista, simula os zines e toda a coleção é formada por autores do circuito mais alternativo de quadrinhos.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro de linguagem formal, escrita de relatório sobre elementos cotidianos.
- Uma única voz narrativa, em primeira pessoa, explica a sucessão de fatos.
- Uso de adjetivos qualificativos e expressões de apreciação.
- Predominância do passado do indicativo e do discurso indireto.

5.3. Leitura de quadrinhos Nível 3 (LQ3) – Português Intermediário I

A ALMA QUE CAIU DO CORPO

André Toral. Veneta, 2020

SINOPSE

Nove narrativas curtas em torno do contato entre indígenas e brancos ao longo da história do Brasil. O cotidiano das aldeias, xamanismo e as acusações de feitiçaria, curas e também as situações de violência. Histórias baseadas nas pesquisas do autor ou presenciadas por ele.

AUTOR

André Toral (SP). Antropólogo, quadrinista e gravador, trabalhou por mais de 20 anos com povos indígenas brasileiros. É professor de Estética e Análise da Imagem da Fundação Armando Álvares Penteado, tendo trabalhado na FUNAI e como consultor de questões indígenas do Ministério Público. Vencedor do Troféu HQ Mix de Melhor Roteirista em 1992, 1999 e 2000.

GÊNERO

Quadrinho-documentário: relatos. Ficção histórica. Drama.

TEMAS

- Vida de povos indígenas.
- História do Brasil.
- Vida na região rural.
- Lendas indígenas e “causos” populares.
- Relação dos povos originários com sua terra.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro apresenta lendas de povos tradicionais e outras histórias populares. É possível pedir aos alunos para rememorem as histórias de formação de suas culturas, comparando-as com aquelas narradas no livro.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente.
- Relacionar a narrativa a elementos da história do Brasil ou das Américas.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.
- Indicar os elementos fantásticos da narrativa e compará-los com a narrativa de elementos factuais.
- Comparar os relatos pessoais e o contexto histórico abordado.
- Comparar a narrativa aos paratextos do livro (posfácio e glossário).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens identificáveis. Estilo realista, com traço contínuo e de contorno esfumado.
- Tipografia digital legível, embora pequena.
- Subdivisão em capítulos, com sumário no início do livro.
- Distribuição bem regular, com alternância de quadros maiores ou de uma página inteira com subdivisões menores, mantendo, no entanto, espaçamento bem marcado entre eles.
- Os elementos visuais ilustram a narrativa verbal, dando a ver elementos que podem ficar pouco claros ao leitor estrangeiro.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta sumário, posfácio explicitando o contexto histórico da obra, glossário, cronologia, mapas e referências bibliográficas.

- Registro predominantemente padrão, com algumas referências a termos de origem indígena.
- Os capítulos se alternam com a narrativa em torno do registro histórico ou documental, em terceira pessoa, e as narrativas do ponto de vista do narrador-autor, em primeira pessoa.
- Predominância do tempo passado, com relatos de fatos recentes.
- Termos para descrever hábitos e costumes.
- Expressões para saudar e apresentar alguém.

ACONTECEU COMIGO

Laura Athayde. Balão, 2020

SINOPSE

Reunião de relatos íntimos de mulheres, recolhidos e desenhados pela autora. Dores, desejos e afetos e descrição de vivências reais. Série iniciada no Instagram da autora e transformada em livro.

AUTORA

Laura Athayde (AM). Quadrinista e ilustradora, formada em direito e design gráfico. Participou da antologia de autoras Zine XXX, ilustrou capas de livros para diferentes editoras.

GÊNERO

Quadrinho-documentário. Relatos.

TEMAS

- O cotidiano de mulheres.
- Relacionamentos familiares e amorosos.
- Falar de si.
- Violência de gênero.
- Maternidade.

- O corpo, saúde e autoconhecimento.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A série de Athayde acompanha o movimento de mulheres mundialmente conhecido como MeToo: anônima ou publicamente, mulheres começaram a relatar situações de discriminação e abuso devido ao seu gênero. É possível discutir os diferentes papéis atribuídos às mulheres, assim como possíveis mudanças sociais contemporâneas.
- Questões sobre corpo, relações afetivas e amorosas abordadas ao longo das narrativas, também permitem abordar as semelhanças e diferenças de comportamentos entre a cultura do aluno e a cultura brasileira.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes temas e fatos narrados nos vários relatos reunidos no livro e destacar os pontos em comum, bem como suas especificidades.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.
- Comparar as atitudes entre as personagens, identificando medos, desejos, projetos.
- Identificar situações de conflito e expressar acordo ou desacordo com as resoluções das histórias.
- Discutir os diferentes temas apresentados nas narrativas: corpo, saúde, relações de poder, familiares...
- Produzir quadrinhos ou textos a partir de relatos pessoais de conhecidos.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem definidos. A autora teve o cuidado de ilustrar uma grande variedade de corpos, apresentando a diversidade do povo brasileiro.
- O desenho arredondado e colorido, com personagens de olhos grandes, pode ser atrativo a boa parte dos leitores.
- Tipografia digital legível e grande, com variações de cor.
- Narrativa predominantemente escrita, com o desenho ilustrando sensações e cenas curtas.
- O livro é composto de narrativas curtas, não havendo, porém, subdivisão de capítulos. Os personagens, desenhados de forma diversa, indicam as diferentes seções da obra.
- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento bem marcado entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro de linguagem padrão, rara recorrência a gírias.
- Predominância do tempo passado, com relatos de si sobre acontecimentos íntimos. Uso sistemático da primeira pessoa.
- Expressão da opinião, das emoções e explicação para ações.
- Descrição de hábitos e costumes de famílias e grupos coletivos.
- Descrição de situações de conflito e outros temas sensíveis.

ANGOLA JANGA: UMA HISTÓRIA DE PALMARES

Marcelo D'Saete. Veneta, 2017

SINOPSE

Narrativa ficcional, com base em estudos históricos sobre o maior quilombo brasileiro conhecido e que se tornou marco da resistência

contra a escravidão. Narrativa do ponto de vista de alguns personagens, inspirados em pessoas reais.

AUTOR

Marcelo D'Salete (SP). Professor, ilustrador e quadrinista, publicou seu primeiro livro, *Noite Luz*, em 2008. Recebeu indicações ao prêmio HQMix por seus livros *Encruzilhada* e *Cumbe*. Este último recebeu um Prêmio Eisner, tendo sido publicado em vários países.

GÊNERO

Aventura. Ficção histórica.

TEMAS

- História de Palmares e da escravidão no Brasil.
- História do Brasil.
- As relações de poder.
- A guerra e a resistência.
- A relação entre colonos e metrópole.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível discutir as relações de poder nos tempos da colonização: os impactos sociais que os anos de colonização ainda geram nos países colonizados.
- Por se tratar de uma ficção histórica, pode-se indagar sobre os momentos conhecidos ou esquecidos da história local e verificar se existem narrativas ficcionais sobre estes fatos. Debater sobre a importância desses resgates.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente.
- Relacionar a narrativa a elementos da história do Brasil.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.

- Enumerar hipóteses para as ações descritas no texto.
- Comparar a narrativa aos paratextos do livro (prefácio, glossário e cronologia).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens identificáveis. O estilo de D'Saete é de um traço fino e contínuo, com preenchimento esfumado e com referências a visualidades de origens afro-brasileiras e africanas.
- Tipografia digital legível, embora pequena.
- Narrativa predominantemente visual, com foco na sucessão de eventos.
- Subdivisão em capítulos, com sumário no início do livro.
- Distribuição de quadros irregular, em que se alternam quadros maiores ou de uma página inteira com subdivisões menores, mantendo, no entanto, espaçamento bem marcado entre eles. Em momentos de grande ação, as onomatopeias explodem o quadro, que também “balança”.
- Uma das marcas do estilo de D'Saete é o uso de planos em que se alterna o foco do quadro, como apontando para partes do corpo do personagem, como do *close* nas mãos após um plano mais amplo. Assim, cenas de ação são mostradas por seus detalhes, com braços, mãos e pernas.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta prefácio e posfácio explicitando o contexto histórico da obra, glossário, cronologia, mapas e referências bibliográficas.
- Registro de linguagem coloquial nos balões, como uso do “tu”, não conjugado, e formas abreviadas do verbo estar (“tão ali”).
- Há pouco texto ao longo de todo o quadrinho.

- Os termos específicos do período colonial, como nomes de objetos ligados à cultura dos africanos escravizados no país, assim como nomes de personagens e locais, são explicados no glossário ao final do livro.

ARTISTAS BRASILEIRAS

Aline Lemos. Miguilim, 2018

SINOPSE

Biografias de artistas plásticas, escultoras e desenhistas brasileiras. Em histórias curtas de até três páginas, aprendemos um pouco sobre Nair de Tefé, Patrícia Galvão, Anita Malfatti, Lygia Clark, Tarsila do Amaral e muitas outras.

AUTORA

Aline Lemos (MG). Mestre em História, é ilustradora e quadrinista, e foi professora nos cursos “Vidas, Quadrinhos e Relatos” e do “FIQ-Jovem”, ambos os projetos apoiados pelo município de Belo Horizonte. Publicou nas antologias Zica, MÊS e Zine XXX, bem como na Folha de São Paulo.

GÊNERO

Quadrinho-documentário, biografias.

TEMAS

- História da arte brasileira.
- Artistas e suas técnicas.
- Biografias.
- Vidas de mulheres.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- *Artistas brasileiras* apresenta narrativas curtas condensando vida e obra de diferentes mulheres. É possível comparar tais trajetórias, observando o cotidiano das protagonistas, tanto pela abertura de novas possibilidades quanto pelas mudanças no vestuário desenhado.
- É possível discutir a história da arte das diferentes culturas, quais artistas e que tipos de obras costumam alçar os postos de destaque em museus e galerias.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Comparar as trajetórias das artistas apresentadas.
- Identificar o vocabulário do campo das artes, suas técnicas e contexto social (exposições, divulgação, estudo...).
- Identificar elementos para descrever a trajetória pessoal e profissional das artistas.
- Descrever trajetórias de artistas conhecidas no país do aluno.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens identificáveis, com traço marcado pela simplicidade, sendo pouco realista.
- Uso de fotografias difusas, em meio ao desenho, para exemplificar algumas obras das autoras apresentadas.
- Uso de cores adaptadas a cada personagem, como predominância do azul do céu do Abaporu para preencher o fundo do capítulo sobre Tarsila do Amaral.
- Tipografia manuscrita legível em boa parte do tempo. Emprego pontual de letra feita à mão para evidenciar uma escrita no interior da narrativa (o diário de Lídia).
- O essencial do texto está no fundo da imagem, como marca de um narrador externo à história, com pouco uso de balões.

- Distribuição mais regular, com espaçamento entre os quadros.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro padrão, com pouca ou nenhuma utilização de gírias.
- Predominância dos tempos do passado e do registro da narrativa externa à sucessão de fatos, com pouco balão de diálogo.
- Cada artista é introduzida com seu nome completo, cidade, estado da federação brasileira, ano de nascimento e de morte (quando é o caso). O livro contém um índice com sinopse sobre as artistas e referências bibliográficas da autora.
- Vocabulário do campo das artes, suas técnicas e contexto.
- Expressão de gostos e de opinião sobre pessoas e obras.

DOIS IRMÃOS

Gabriel Bá e Fabio Moon. Companhia das Letras, 2015

SINOPSE

Adaptado do romance homônimo de Milton Hatoum, a história é sobre os conflitos entre os irmãos Yaqub e Omar, filhos de migrantes libaneses em Manaus. O narrador é um rapaz nascido na casa dos dois irmãos, provável filho de um deles e de uma índia órfã, adotada para servir à família.

Além do romance original, existe também a adaptação para TV dirigida por Luiz Fernando de Carvalho.

AUTORES

Fábio Moon e **Gabriel Bá** (SP). São irmãos gêmeos e quadrinistas. Foram vencedores dos prêmios Eisner, em 2011, por melhor série limitada com *Daytripper*; em 2008, por melhor antologia com 5 e por melhor livro digital com *Sugarshock*; Harvey Awards (2008) por melhor

nova série com *The Umbrella Academy*; Jabuti (2008) por melhor livro paradidático com *O alienista* e vários Troféu HQ Mix desde 1999.

GÊNERO

Adaptação literária: prosa. Drama.

TEMAS

- Literatura brasileira.
- Histórias de migrantes.
- História da urbanização de Manaus (AM).
- Relações familiares e amorosas.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- As relações familiares apresentadas no livro, em geral conflituosas, podem servir de ponto de partida para discutir com os alunos tanto a ideia de família como relações de poder, de amizade e boas formas para viver bem em sociedade.
- O livro apresenta uma cidade em transformação, tanto pela estrutura urbana quanto pelas relações entre povos originários, governos e migrantes. É possível discutir as estruturas e formações das cidades solicitando ao aluno que descreva os diferentes povos que compõem sua sociedade.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Identificar expressões típicas do relato de si e da descrição.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens identificáveis – os dois gêmeos são distinguíveis por marcas sutis. A ilustração da cidade de Manaus e seus arredores se aproxima bastante do real, com base em documentos de época e viagens dos autores.
- Estilo cartunescos, com traço contínuo e contorno firme.
- Tipografia digital legível, embora pequena.
- Subdivisão em capítulos, porém sem sumário ou números de páginas.
- Distribuição de quadros é irregular, porém mantém espaçamento bem marcado entre eles.
- Elementos visuais que ilustram a narrativa verbal podem ficar pouco claros ao leitor estrangeiro.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente padrão e literário, extraído do livro original de Hatoum, com algumas expressões pontuais em árabe que não travam a compreensão.
- Narrativa em primeira pessoa.
- Predominância do tempo passado, com relatos de impressões do narrador sobre os acontecimentos, opinião e argumentação.

REVOLTA DA VACINA

André Diniz. Darkside Books, 2021

SINOPSE

Zelito, aspirante a ilustrador de jornal, sai do Ceará para o Rio de Janeiro para tentar a vida. Era o Brasil de 1904, em meio a uma grande crise sanitária, e ele termina por se envolver nas revoltas da população.

AUTOR

André Diniz (RJ). Publica quadrinhos há duas décadas, vencedor de diversos Troféu HQ Mix, é autor de *Fawcett*, com Flávio Colin, e *Morro da favela*, livro que já foi publicado em Portugal, França, Reino Unido e Polônia.

GÊNERO

Ficção histórica. Aventura.

TEMAS

- A revolta da vacina no Brasil.
- O trabalho do ilustrador de imprensa.
- História do Brasil e história do Rio de Janeiro.
- Capital *versus* periferia.
- Relações amorosas e relações de poder.
- Revoltas populares.
- Saúde e ciência.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A história da Revolta da Vacina no Brasil encontra semelhanças em eventos recentes no mundo. É possível trabalhar tais semelhanças e refletir sobre desenvolvimento científico e política.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente.
- Relacionar a narrativa a elementos da história do Brasil.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.
- Comparar os paratextos da narrativa (apresentação, posfácio e caricaturas antigas) aos fatos narrados no livro.
- Comparar mudanças nas compreensões sobre saúde e ciência na história.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, em estilo quase cartunesco, evocando xilogravuras de cordel. As distinções entre os personagens são sutis, mas não atrapalham a compreensão. Expressões bem marcadas dos personagens indicam emoções.
- Tipografia digital legível, embora pequena. Textos com tipografia de máquina remetem a citações de jornais do período em que se passa a história; há recitativo indicando a narração e balões para indicar diálogo.
- Narrativa predominantemente visual.
- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento bem marcado entre eles.
- Inserção de citações visuais, indicando os desenhos do personagem.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta posfácio assinado pelo historiador Luiz Antonio Simas, que elucida o contexto histórico da obra. O livro também contém um caderno com caricaturas publicadas na imprensa naquele período.
- Registro de linguagem padrão, com pouca recorrência a gírias. Um dos personagens é espanhol e o texto é claro ao leitor do português.
- Há pouco texto ao longo da obra e o desenho apresenta muitos fatos narrados visualmente.
- Bastante variação de tempos verbais, com expressões indicando incerteza ou vontade.

SABOR BRASILIS

Hector Lima, Pablo Casado, Felipe Cunha e George Schall.
Zarabatana, 2012

SINOPSE

Trata-se da história de uma típica novela brasileira, desde seus personagens à sala de roteiro. A personagem Olivia engravidou de seu chefe, que deve seu posto à esposa, uma herdeira mimada. Enquanto isso, o criador da novela não consegue mais desenvolver a história e ainda faltam dois meses para ela acabar. A equipe de roteiristas tenta evitar o desastre.

Projeto realizado com o apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria da Cultura, Programa de Ação Cultural 2011.

AUTORES

Hector Lima (SP). Roteirista de quadrinhos, escritor, tradutor, DJ e editor. Trabalhou para a revista americana *Heavy Metal* e diversas antologias brasileiras.

Pablo Casado (AL). Roteirista de quadrinhos, indicado ao Prêmio HQ Mix pela mini antologia *DUO*.

Felipe Cunha (SP). Desenhou as séries *Chuva contra o vento* e *Eterno*, indicadas ao HQ Mix. Participou das antologias *Garagem Hermética*, *Front* e *Mosh!*.

George Schall (SP). Desenhista de quadrinhos, trabalha em animações e participa de projetos da editora americana Dark Horse Comics. Publicou o livro *Hitomi* com Ricardo Hirsch.

GÊNERO

Drama. Crônica.

TEMAS

- Novelas brasileiras.

- Trabalho de roteiristas.
- Relacionamentos profissionais.
- Relacionamento amoroso.
- O trabalho criativo.
- A televisão.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- A narrativa parte dos bastidores de uma novela de televisão brasileira. É possível discutir sobre os gêneros televisivos presentes na cultura dos alunos, bem como apresentá-los a esse elemento tão importante na cultura dos brasileiros.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as ações que acontecem na televisão e seus bastidores, distinguindo personagens do quadrinho e as narrativas que eles desenvolvem.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido, com personagens bem identificáveis.
- Tipografia digital bem legível.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- As referências visuais são concretas. Personagens bastante expressivos que permitem identificar emoções e relacioná-las ao texto.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente formal e urbano com uso de linguagem coloquial. A narrativa visual ajuda a elucidar ações dos personagens e relações entre eles.
- Emprego de gêneros textuais diversos como jornal, linguagem de rede social, placas, capas de revistas e cartazes.
- Complementação com biografia de cada um dos quatro autores, em que eles indicam suas “novelas brasileiras favoritas”.
- Expressões para dar opinião, argumentar e explicar um argumento. Discordar e concordar com um argumento.
- Variação de tempos verbais e modos.

SEM DÓ

Luli Penna. *Todavia*, 2017

SINOPSE

Em São Paulo, na década de 1920, a cidade está em plena modernização: arquitetura, trem, cinema de rua. Lola é uma jovem que trabalha para uma senhora rica e acaba se apaixonando por um rapaz.

AUTORA

Luli Penna (SP). Ilustradora de revistas e jornais, *Sem dó* é seu primeiro quadrinho.

GÊNERO

Crônica. Ficção histórica. Drama.

TEMAS

- Relações amorosas.
- A cidade grande e suas transformações.
- Trabalho *versus* lazer.

- A mulher e o trabalho.
- Moda e costumes.
- A Semana de Arte Moderna e o Modernismo brasileiro.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- Em uma narrativa predominantemente visual, o cotidiano de uma jovem mulher é apresentado. É possível discutir os trabalhos relacionados ao gênero feminino.
- A história tem como pano de fundo as transformações da cidade em pleno modernismo. É possível discutir as relações entre progresso econômico e mudanças sociais, os impactos no ambiente e na cultura.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes discursos no texto: a fala dos personagens como no cinema mudo, os trechos de jornais de época apresentados, a fala na rádio.
- Comparar ações narradas e as expressões de vontade ou desejo dos personagens.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e comentar as decisões dos personagens, bem como as consequências em seu destino.
- Descrever física e psicologicamente os diferentes personagens.
- Elaborar hipóteses sobre as transformações ocorridas entre os dois momentos da história (décadas de 1920 e 1970).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, minimalista, recorrendo a formas que beiram à abstração: detalhes de objetos e padrões de desenho de roupas e construções.

- A tipografia manuscrita da autora é utilizada para momentos pontuais (os sons do rádio). Os diálogos aparecem em tipografia digital em fundo preto, em referência ao cinema mudo.
- A distribuição de quadros segue o modelo de nove quadros por página, havendo, por vezes, fusões ou subdivisões, as quais não comprometem a regularidade das páginas.
- Narrativa predominantemente visual, centrada nos detalhes. Busca de uma experiência estética pela forma, como um quadrinho poético, em que o código está evidenciado.
- Referências visuais pouco reconhecíveis, mas que não impedem a compreensão da obra, como a referência ao modernismo paulista, seja na arquitetura seja em personalidades da cena cultural do período.

ASPECTOS VERBAIS

- O livro apresenta pouquíssimo texto, sendo composto por narrativa majoritariamente visual. Ilustração de cartas dos personagens e uso de fragmentos de jornais do período que vão aludir ao panorama histórico e social do livro.
- Registro formal em referência ao português do Brasil na primeira metade do século XX.
- Predominância do discurso direto no diálogo, recorrendo a ações estritamente cotidianas: abordar alguém, solicitar um serviço (no trem, no hotel), agradecer, pedir desculpas.
- Algumas expressões de apreciação e comentários sobre ações de outros personagens.
- Trechos dos jornais com anúncios e programa do cinema.

5.4. Leitura de quadrinhos Nível 4 (LQ4) – Português Intermediário II

AVENIDA PAULISTA

Luiz Gê. Companhia das Letras, 2012

SINOPSE

Avenida Paulista é considerada uma obra “clássica” dos quadrinhos brasileiros. O autor parte de pesquisa histórica e iconográfica para a celebração do centenário da avenida da cidade de São Paulo, em síntese na qual elementos arquitetônicos assumem aura simbólica, misturando fantasia e história.

Reedição da história publicada originalmente na Revista Goodyear, nos anos 1990.

AUTOR

Luiz Gê (SP). Arquiteto pela USP, fundou a revista experimental *Balão*, nos anos 1970, e também a *Circo Editorial*, na década de 1980. É, atualmente, professor de desenho industrial. Troféu HQ Mix – Desenhista (2005); Prêmio Ângelo Agostini – Grande Mestre do quadrinho nacional (2005).

GÊNERO

Aventura histórica; fantasia

TEMAS

- Formação do Brasil;
- História de São Paulo;
- Campo *versus* cidade;
- Desenvolvimento das cidades;
- Arquitetura e urbanismo;

- Relação entre trabalho e riquezas;
- Relação entre a história da cidade e sua arquitetura;
- Meios de transporte;
- As histórias em quadrinhos (quadrinho metalinguístico).

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro aborda a relação entre desenvolvimento, progresso, história e as cidades, assim como entre poderes públicos, proprietários e trabalhadores das cidades. É possível debater com os alunos sobre a história de formação de suas cidades e das pessoas que as construíram.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes discursos no texto (narração verbal e visual, textos paralelos, fala de personagens, citações);
- Verificar os diferentes registros de linguagem presentes no texto, da linguagem erudita e antiga à informal;
- Identificar informações referentes ao desenvolvimento da cidade e sua principal avenida, relacionando-as a fatos históricos narrados nos textos de apresentação e marginais à história;
- Comparar as diferentes relações entre os personagens a partir de elementos visuais (gestos, vestimentas, posições no quadro) e verbais;
- Relacionar os elementos referentes à narrativa visual (fantástica) e à narrativa verbal (histórica).

ASPECTOS VISUAIS

- Com roteiro e desenho de Luiz Gê e cores de René Francisco Jr., as imagens apresentam um estilo realista de desenho, bem relativo à arquitetura e ao urbanismo, em que o fantástico se apresenta.

- Tipografia pequena, mas fonte digital. A mudança de tipografia marca diferentes escalonamentos do discurso ao longo do livro: o texto em prosa de apresentação e complementar às narrativas, a narração inserida no quadro e os diálogos dentro de balões, as citações de autores reconhecidos e historiadores (também marcadas por aspas e com parênteses com indicação de obra de origem e/ou autoria).
- Uso de diferentes tipos de balões (diálogo, “grito”, “pensamento”), espaço entre os quadros, uso das margens para marcar os diferentes espaços dos discursos verbais.
- As cores escapam dos desenhos muito bem delineados, dando mais um tom ao cenário, e efeitos de sombra ajudam a afirmar elementos oníricos nas cenas.
- Há presença de elementos fantásticos em meio a diálogos realistas, como um homem viajando em um tapete voador, ou a “cariátida”, figura arquitetônica da avenida, que aparece no meio de um deserto. Há também a inserção sistemática de figuras de linguagem visuais, como o personagem que se torna um sultão (referência à riqueza dos Matarazzo).
- Ligeiras mudanças visuais, como vestimentas dos personagens, a arquitetura dos prédios e os diferentes meios de transporte (carroça, carro, avião), vão pontuando, na narrativa visual, o desenvolvimento histórico da cidade.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta prefácio e textos entremeados ao quadrinho, em prosa, que explicam elementos históricos apresentados na narrativa.
- Por ser uma cidade formada por migrantes, o começo do livro traz personagens que misturam idiomas, como italiano, espanhol e francês.
- A narração verbal é escrita em português formal.

- Uso de vocabulário específico da arquitetura, mas de forma pontual.

BECO DO ROSÁRIO

Ana Luiza Koehler. Veneta, 2018

SINOPSE

Vitória é filha de uma professora de português negra que trabalha para a classe média branca e deseja ser jornalista. As duas são moradoras do Beco do Rosário, local entre tantos outros na Porto Alegre do começo do século XX, que será colocado abaixo. Entre arquitetos e pedreiros, modernização e *gentrificação*, o livro nos conta a série de fatores que modificaram o centro da cidade.

AUTORA

Aline Luiza Koehler (RS). Ilustradora e professora de artes, mestre em arquitetura. Produziu sobretudo para o mercado franco belga de quadrinhos, com livros publicados na França e Estados Unidos. *Beco do Rosário* teve sua primeira versão publicada de forma independente, pela qual recebeu os Troféus HQ Mix de melhores “Publicação independente” e “Exposição” em 2016.

GÊNERO

Drama. Crônica. Ficção histórica.

TEMAS

- História da arquitetura e urbanização de Porto Alegre.
- Relações familiares, de amizade e de trabalho, no início do século XX.
- Relações entre classe e raça no Brasil.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- *Beco do Rosário* apresenta o percurso pessoal da menina Vitória, negra e de família pobre na Porto Alegre do século XX, e também de seus amigos e conhecidos em contextos diferentes, como o amigo alemão que vai estudar arquitetura na Europa. É possível o estabelecimento de relação com trajetórias familiares aos alunos, de acordo com os contextos locais.
- As transformações na cidade de Porto Alegre, com a consequente expulsão das famílias mais pobres para as periferias (gentrificação) também podem ser um ponto de partida para discutir as histórias das cidades e os contextos de suas transformações.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Comparar as trajetórias dos diferentes personagens, como a menina Vitória, o seu amigo e vizinho que se torna um excelente pedreiro ou o menino rico que se torna arquiteto.
- Identificar e descrever as transformações.
- Reconhecer lugares descritos na narrativa e os pontos no mapa que integra o livro.
- Identificar o vocabulário para descrever a cidade, suas construções e regiões.
- Comparar atitudes dos personagens com suas personalidades e posições sociais.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho com cores exuberantes e realistas, personagens bem identificáveis. Embora haja bastante texto, as expressões corporais auxiliam na compreensão da narrativa.
- Uso de tipografia digital legível. Variação de cores e tipografia para acentuar emoções ou exprimir grito.
- O essencial do texto está em balões de diálogo, com poucos balões de pensamento e recitativos.

- O livro se inicia com um mapa da cidade, auxiliando a localizar nomes de ruas citadas ao longo da história.
- Também integra o livro apresentação dos estudos de cor e desenho dos personagens.
- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento bem definido entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro padrão, com pouca ou nenhuma recorrência a expressões do século passado.
- Recorrência de diferentes tempos e verbos.
- Expressão da opinião, de ordens e sugestões
- Vocabulário de profissões urbanas, da cidade e da família.
- Descrição de personalidade ou de avaliação dos personagens.
- Expressões para saudar e para apresentar alguém.

DIOMEDES

Lourenço Mutarelli. Companhia das Letras, 2012

SINOPSE

Diomedes é um policial aposentado, sedentário, que trabalha como detetive particular para complementar a renda. Contratado para encontrar o mágico Enigma, se envolve em aventuras que o levam até Lisboa.

Reedição da clássica “Trilogia do Acidente”, série publicada originalmente nos anos 1990.

AUTOR

Lourenço Mutarelli (São Paulo, 1964). Escritor, dramaturgo e quadrinista, teve seus romances *O cheiro do ralo*, *O natimorto* e *A arte de produzir efeito sem causa* adaptados para o cinema.

Os diferentes volumes da trilogia receberam o Troféu HQ Mix (melhor álbum de ficção, em 1999 e 2000; melhor álbum de aventura, em 2001 e 2002; e personagem destaque em 2002) e Prêmio Ângelo Agostini de melhor lançamento em 1999. A edição completa recebeu o Prêmio HQ Mix de “melhor publicação de clássico” em 2013.

GÊNERO

Drama. História policial. Realismo mágico.

TEMAS

- Narrativa de detetive.
- Misticismo e fantasia – história de enigmas e cartas de tarô.
- Relações entre casais, casamento e traição.
- O estranho cotidiano e as lendas urbanas.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro parte das histórias típicas de detetive, os principais personagens conhecidos pelo mundo e os personagens locais. É possível verificar com os alunos se conhecem outras histórias do gênero.
- As ideias místicas presentes na história se aliam ao propósito investigativo do detetive do título. Verificar com os alunos suas ideias sobre crenças e superstições presentes em suas respectivas culturas.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar os diferentes discursos no texto: a narração verbal e a visual.
- Comparar ações narradas e as expressões de vontade ou desejo dos personagens.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e localizar “pistas” do mistério que conduz a história.

- Descrever física e psicologicamente os diferentes personagens.
- Identificar os diferentes registros orais dos diferentes personagens, verificando as relações entre eles, origem social (classe média, classe baixa) e geográfica (Brasil *versus* Portugal).

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com referências ao expressionismo alemão, ao surrealismo e aos filmes do gênero *noir* dos anos 1950 americanos. Emprego de grafismo análogo às gravuras e ao *chiaroscuro*, de alto contraste e com poucas nuances, que vão realçar a ambientação mística, obscura.
- A tipografia digital, feita pela letrista Lilian Mitsunaga a partir da letra manuscrita do autor, permite uma boa leitura, ao mesmo tempo em que essa fonte participa da estética dos desenhos bem marcados. Uso de fontes diferentes para marcar capítulos e elementos textuais inseridos nos quadros (cartazes, placas, trechos de jornais).
- A distribuição de quadros segue o modelo de nove quadros por página, havendo, por vezes, fusões ou subdivisões, as quais não comprometem a regularidade das páginas, e dão ritmo a momentos de aventura.
- Sequências de ação e alternância entre os personagens durante os diálogos acrescentam agilidade à narrativa, permitindo envolvimento do leitor mesmo em páginas com textos mais longos.
- Uso de algumas imagens simbólicas reconhecíveis em outras culturas, como o circo, as cartas de tarô, o cenário urbano e, mais especificamente, da sala de detetive.
- Referências visuais das histórias em quadrinhos podem ser reconhecidas por um público leitor dessa mídia: em determinado momento, o protagonista vai à feira de quadrinhos de Amadora, e desfilam, pelo fundo do cenário, personagens da Disney, de

desenhos japoneses, de quadrinhos clássicos americanos e brasileiros.

- Apresenta referências visuais pouco reconhecíveis, porém, importantes para a obra: fotojornalismo policial, personalidades da literatura, do cinema e dos quadrinhos brasileiros, como o poeta Glauco Mattoso, o ator José Lewgoy (o próprio Diomedes), o editor original do livro (Paulo dos Fazeres. Mauro dos Prazeres) e o próprio Lourenço Mutarelli que multiplica sua imagem pelo livro. Pela importância que essa série teve para a cena do quadrinho nacional, há inúmeros textos em blogs e sites especializados comentando tais referências.

ASPECTOS VERBAIS

- Escrito pelo também dramaturgo e romancista Lourenço Mutarelli, o livro apresenta muitos diálogos por página, em que cada personagem apresenta um registro particular: o policial falastrão, que faz uso de expressões populares; o erudito, que tenta negar suas raízes populares; o editor que elabora um monólogo existencialista.
- Registro predominantemente oral, urbano. Nota-se o contraste na oralidade dos personagens.
- Predominância do discurso direto no diálogo, com algumas passagens contando ações anteriores ao tempo da narrativa.

HINÁRIO NACIONAL

Marcello Quintanilha. Veneta, 2016

SINOPSE

Seis crônicas poéticas em quadrinhos, por Marcello Quintanilha, com temas diversos entre velhice, histórias de amor e as manifestações da violência na vida das pessoas.

AUTOR

Marcello Quintanilha (Niterói, 1971). Escreve quadrinhos de aventura profissionalmente desde a adolescência, nos anos 1980, quando assinava “Marcello Gaú”. Vive em Barcelona e seu romance gráfico *Tungstênio* foi traduzido em países como Espanha, França, Alemanha, Itália, Polônia e Peru, com apoio do Itamaraty.

Prêmio do Salão de Humor de Ribeirão Preto em 1991 e 1ª Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro em 1991 e 1993. Prêmio Jabuti por *Hinário Nacional* em 2017.

GÊNERO

Crônica. Drama.

TEMAS

- O cotidiano de pessoas comuns.
- Envelhecimento
- Os impactos da violência sexual entre vítimas e culpados.
- Periferia do Rio de Janeiro nos anos e a Baía de Guanabara.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro é atravessado pelo tema da violência e as formas de lidar com ela. É possível debater com os alunos as diferentes perspectivas mostradas, bem como discutir as resoluções apresentadas pelos personagens.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes vozes no texto, a diferença entre a linguagem coloquial e a linguagem formal.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de emoção dos personagens, sejam elas verbais ou desenhadas.
- Descrever minimamente as diferenças físicas e de personalidade.

- Identificar informações de localização no espaço geográfico em que acontece a história.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens bem identificáveis e desenhados de forma realista.
- Tipografia digital bem legível, onomatopeias bem definidas.
- Distribuição irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- Narrativa visual se atém a detalhes quase abstratos da cena, produzindo efeitos poéticos. As imagens nem sempre elucidam o desenrolar da história.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente oral, urbano e periférico. Uso de linguagem coloquial.
- Alternância de tempos e verbos, bem como registros diferentes a cada capítulo, como o emprego de narrador externo em terceira pessoa ou da primeira pessoa do singular.
- Os capítulos apresentam fragmentos de histórias, em que há muita sugestão de eventos anteriores às cenas observadas.

O MULATO

Gildaris Pandim e Hegui Mendes. Embaixada do Brasil em
Cabo Verde, 2017

SINOPSE

Adaptação de livro de Aluísio de Azevedo, em que o jovem Raimundo retorna à sua terra natal – Maranhão – e começa a entender suas origens. Filho de uma negra e um proprietário de terras, descobre que não poderá casar com sua amada Ana Rosa.

Projeto apoiado pela “Rota do escravo: resistência, herança e liberdade”, da UNESCO.

AUTORES

Gildaris Pandim (SP). Docente universitária formada pela Unesp em Letras-Tradução, foi leitora da Rede Brasil Cultural na Universidade de Cabo Verde.

Hegui Mendes (Cabo Verde). Estuda arquitetura na Universidade Lusófona. Participou do fanzine *Banda Poética* de Inês Ramos (2012).

GÊNERO

Adaptação literária: prosa. Drama.

TEMAS

- História do Brasil.
- Literatura brasileira.
- Relações entre classe e raça no Brasil do século XIX.
- Relações de poder.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- *O Mulato* é a adaptação do romance homônimo de Aluísio de Azevedo, autor naturalista. É possível discutir as relações de poder, classe e origens sociais existentes em cada cultura, comparar formas de se relacionar no passado e as formas no presente.
- O termo “mulato” apresenta novos sentidos hoje. É possível estabelecer um diálogo com os alunos, destacando as diferentes conotações linguísticas, bem como suas relações com as mudanças sociais.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Comparar as trajetórias dos personagens, identificando os diferentes papéis de gênero e posição social.

- Descrever a sucessão dos eventos e compará-los com fatos históricos.
- Reconhecer os registros de linguagem formal ou antiga ao longo da narrativa.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho simples, com personagens bem identificáveis e que fazem uso de expressões que auxiliam na compreensão da narrativa verbal.
- Os personagens são apresentados com uma sinopse no início do livro.
- Uso de tipografia digital legível.
- Alternância entre o diálogo localizado nos balões e os recitativos conduzindo a história.
- Distribuição de quadros bastante regular, com espaçamento bem definido entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro formal do século XIX, adaptado do romance original de Azevedo. Uso de vocabulário erudito.
- Diferentes tempos e verbos, com ênfase na descrição de fatos e emoções dos personagens.

OBSCURO FICHÁRIO DOS ARTISTAS MUNDANOS

Clarice Hoffman, Abel Alencar, Maurício Castro, Greg,
Paulo do Amparo e Clara Moreira. CEPE Editora, 2019

SINOPSE

Adaptação em quadrinhos de documentos sobre profissionais do esporte e da cultura que viviam em Recife durante o governo Vargas. Pluralidade de cotidianos e estéticas visuais, acompanhados de textos

sobre o período. O livro surgiu de um projeto cultural transmidiático, com site reunindo os arquivos dos artistas, outras obras plásticas criadas e cartografias.

AUTORES

Clarice Hoffman (PE). Pesquisadora, idealizadora do projeto transmídia “Obscuro fichário dos artistas mundanos”.

Abel Alencar (PE). Roteirizou as histórias com Clarice Hoffman. Corroteirista do premiado curta-metragem *Resgate Cultural*, da Telephone Colorido, e DJ honorário do Atelier e Galeria Maumau.

Maurício Castro (PE). Gravurista e artista plástico.

Greg Vieira (PE). Ilustrador e artista plástico.

Paulo do Amparo (BA). Artista serigráfico.

Clara Moreira (PE). Artista visual e desenhista.

GÊNERO

Crônica. Biografia.

TEMAS

- Biografia de artistas.
- História de Pernambuco e do Brasil.
- Arquivos históricos.
- Atividades artísticas e do espetáculo.
- Relações familiares e amorosas.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- Arte e cultura são apresentadas nesse livro como atividades de trabalho, mesmo se à margem da sociedade. É possível discutir as perspectivas para o trabalho cultural, bem como sua importância para a sociedade.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes vozes no texto: a apresentação dos autores, o posfácio detalhando os elementos históricos citados, as imagens de arquivo que permeiam o livro.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de opinião dos personagens.
- Identificar informações de localização no espaço geográfico em que acontece a história.
- Comparar os documentos de arquivo e as narrativas visuais pelas quais se imaginam o cotidiano dessas pessoas reais.

ASPECTOS VISUAIS

- Com desenho de artistas diferentes, o livro apresenta pluralidade estética. São histórias com bastante cor e ênfase nas narrativas visuais em justaposição ao texto oficial dos arquivos.
- Há subdivisão em capítulos, com prólogo, epílogo e três narrativas de aspectos visuais distintos. Não há, porém, sumário remetendo aos capítulos, nem número de páginas.
- Tipografia digital bastante variável, com uso de fonte de máquina de escrever e fac-símile dos documentos reais e fonte digital.
- As referências visuais são concretas, com sequências explorando metáforas, imaginação, delírio ou sonho.

ASPECTOS VERBAIS

- Alternância entre o discurso formal dos arquivos e as conversas cotidianas dos artistas ilustrados.
- Apresenta bastante texto ao longo das páginas, com explicitação aos momentos históricos e descrição de hábitos e atividades dos personagens.
- Expressão de desejo e vontade, argumentação e opinião.

SÃO FRANCISCO

Gabriela Güllich & João Velozo. Edição dos autores, 2019

SINOPSE

Reportagem em quadrinhos sobre pescadores e outros trabalhadores que dependem do rio São Francisco. Com relatos de personagens reais em primeira pessoa, contém fotografias e mapas que pontuam o aspecto documental da obra.

Prêmio HQ Mix na categoria “publicação independente de autor” em 2020.

AUTORES

Gabriela Güllich (MT). Jornalista e quadrinista formada pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), publicou a primeira reportagem em quadrinhos com o apoio do SESC-Paraíba retratando mulheres beneficiárias da instituição. Desde 2020, publica entrevistas de mulheres dos quadrinhos no site Mina de HQ.

João Velozo (PE). Fotojornalista cobrindo sobretudo a violência urbana, direitos humanos e questões ambientais. Ganhador do Yunghi Grant 2018 em trabalho sobre o acesso à água no Nordeste brasileiro.

GÊNERO

Quadrinho-documentário. Jornalismo em quadrinhos.

TEMAS

- O rio São Francisco e sua importância para o Nordeste brasileiro.
- Os trabalhos fluviais.
- A relação entre o meio ambiente e o homem.
- A fartura e a seca.
- A reportagem em quadrinhos e o fotojornalismo.
- Relatos de si.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- Discutir a importância da proteção ambiental: de que forma um rio e as atividades exercidas a partir dele impactam a população que vive em seu entorno; as relações entre os trabalhos artesanais, comércio e indústria.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar as diferentes vozes no texto: a apresentação dos autores e os quadros descrevendo a reportagem, o relato dos personagens entrevistados, fotografias e trechos de jornais.
- Descrever a sucessão dos fatos narrados e relacioná-los a expressões de opinião dos personagens.
- Identificar informações de localização no espaço geográfico em que acontece a história.
- Comentar os pontos de vista dos diferentes entrevistados.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, personagens bem identificáveis. Cada personagem entrevistado desenhado tem sua fotografia apresentada em seguida. As fotografias também ajudam a elucidar, ao longo do livro, elementos mencionados nas entrevistas. Trechos de reportagens são acompanhados de legendas bem aparentes.
- Tipografia digital legível, com marcas para apontar o relato do entrevistado e a voz narrativa dos autores-reportéres.
- Distribuição ligeiramente irregular de quadros, que diminuem ou aumentam, criando diferentes ritmos narrativos.
- As referências visuais são concretas, com sequências explorando sobretudo os gestos dos entrevistados, bem com os elementos mostrados por eles, como um lugar para onde aponta, um objeto.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro predominantemente oral, uso de linguagem coloquial, entremeada com a narrativa-reportagem que elucida siglas e nomes de lugares citados pelos entrevistados.
- Apresenta bastante texto ao longo das páginas, como característico de uma reportagem escrita.
- Predominância do registro de relato nos balões, com capítulos para cada entrevistado. Tempos verbais aparecem sobretudo no passado, com uso de descrições do estado das coisas.
- Expressão da opinião e de hipóteses.

5.5. Leitura de quadrinhos Nível 5 (LQ5) – Português Avançado I e II

A CACHOEIRA DE PAULO AFONSO

André Diniz. Pallas, 2011

SINOPSE

Adaptação do poema de Castro Alves, que narra o drama de um casal de negros escravizados, parte do livro *Os escravos*, publicado originalmente em 1876.

Livro acompanha site da editora com manual do professor, com videoaula explicando o projeto e possibilidades de trabalho¹¹.

AUTOR

André Diniz (RJ). Publica quadrinhos há duas décadas, vencedor de diversos Troféu HQ Mix, é autor de *Fawcett* com Flávio Colin, e *Morro da favela*, livro que já foi traduzido e publicado em Portugal, na França, no Reino Unido, na Polônia e no Peru.

11 Disponível em: <https://www.pallaseditora.com.br/produto/A_cachoeira_de_Paulo_Afonso/213/>.

GÊNERO

Adaptação literária: poesia. Drama.

TEMAS

- História do Brasil.
- Forma poética.
- Escravização.
- Relações familiares e amorosas diante das adversidades.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- É possível solicitar aos estudantes para que comparem o pano de fundo da história, a escravização de negros e a formação do Brasil à história do seu país.
- O livro retrata um momento da história e da literatura brasileira. Sugere-se desenvolver atividades com os alunos ressaltando os poetas românticos de seu país.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente.
- Relacionar a narrativa a elementos da história do Brasil.
- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens.
- Identificar elementos do vocabulário formal e a sintaxe da poesia romântica.
- Comparar a narrativa visual e o que o poema descreve.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, evocando xilogravuras de cordel. As distinções entre os personagens são sutis, o que não atrapalha, no entanto, a compreensão. Expressões bem marcadas dos personagens indicam emoções.
- Tipografia digital legível. O poema é adaptado para o diálogo, sem recorrer a recitativos.

- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento pouco marcado entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta posfácio contextualizando a obra e o autor do poema adaptado, Castro Alves.
- Registro de linguagem extremamente rebuscada, extraída do poema original.
- O essencial do texto está em diálogos.
- Bastante variação de tempos verbais, com expressões indicando incerteza ou vontade.

CONTO DOS ORIXÁS

Hugo Canuto. Edição do autor, 2018

SINOPSE

Em uma época em que o céu e a terra ainda estavam unidos, havia heróis e divindades entre os homens. Quando os inimigos da humanidade tentam lhe roubar a fonte de vida, a água, as divindades vêm em seu auxílio.

Finalista do Prêmio Jabuti na Categoria Histórias em Quadrinhos.

AUTOR

Hugo Canuto (BA). Arquiteto, ilustrador e quadrinista brasileiro. Publica seus quadrinhos com narrativas inspiradas em contos das religiões brasileiras de matriz africana desde 2015.

GÊNERO

Aventura: super-heróis. Realismo mágico.

TEMAS

- Lendas dos orixás.
- Histórias de divindades.
- Relações entre natureza e o divino.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro apresenta um conto específico baseado em uma lenda iorubá, em que divindades vêm até os homens para ajudá-los em uma luta contra o mal, para devolver aos homens a fonte primária de energia, a água. É possível discutir as relações entre narrativas mágicas e a natureza.
- É possível, também, rememorar com os alunos lendas populares de seus países, bem como debater as origens em comum desses contos, como os diferentes povos que compõem a cultura local.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Identificar e comparar os personagens, como suas funções e posições na narrativa.
- Descrever a sucessão dos fatos e comentar sobre as atitudes dos personagens.
- Comparar a narrativa fantástica com outras mitologias conhecidas.
- Identificar o vocabulário de origem iorubá e verificar seus sentidos com o auxílio do glossário na parte final do livro.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho com cores fortes e marcadas, em ilustração e condução narrativa próximas das histórias de super-heróis americanos, como o foco em ações dos personagens e detalhes destacados de corpo.
- O cenário diante do qual desfilam os personagens tende à abstração, com uso de linhas e cores exuberantes.
- Uso de tipografia digital legível.

- O essencial do texto está em balões de diálogo, com poucos balões de pensamento e recitativos.
- Também integra o livro uma apresentação dos estudos de cor e desenho dos personagens.
- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento bem definido entre eles.

ASPECTOS VERBAIS

- Registro discursivo extremamente formal, com muitas palavras em iorubá.
- Contém um glossário das palavras e nomes dos personagens, bem como extensa bibliografia sobre orixás.
- Emprego de diferentes tempos e verbos.
- Expressão de opiniões, ordens e sugestões.
- Uso predominante de tempos do passado.
- Expressões formais para saudar e apresentar alguém.
- Descrição de personalidade ou de avaliação dos personagens.

EU, FERNANDO PESSOA – EM QUADRINHOS

Susana Ventura e Eloar Guazzelli. Peirópolis, 2013

SINOPSE

A partir de uma carta em que Pessoa explica seus heterônimos a Adolfo Casais Monteiro, somos apresentados ao poeta Fernando Pessoa. Livro baseado nos poemas e em registros históricos sobre o autor.

Acompanha vídeo de animação sobre o heterônimo de Eloar Guazzelli, um animador, disponibilizado via QR-Code do livro. Premiado na categoria Altamente Recomendável, pela Fundação Nacional do Livro Infante e juvenil, em 2013, e na categoria Literatura em Língua

Portuguesa, em 2014. Vencedor do 26º Troféu HQ Mix na categoria Adaptação em quadrinhos.

AUTORES

Susana Ventura (SP). Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela USP, trabalhou como professora e palestrante em diferentes universidades no Brasil, em Portugal e na França. Consultora do Programa Mais Cultura do MinC em 2008, realizou as curadorias da exposição “Linguaviagem”, em 2010 (Itamaraty, Museu da Língua Portuguesa), e de diversos projetos do SESC SP, desde 2007.

Eloar Guazzelli (RS). Ilustrador, animador e quadrinista. Escreveu e desenhou diversas adaptações literárias para quadrinhos. Foi premiado pelo Yomiuri International Cartoon Contest e no Salão Internacional de Humor de Piracicaba em 1991, 1992 e 1994.

GÊNERO

Adaptação literária: poesia.

TEMAS

- Fernando Pessoa.
- Forma poética.
- Literatura portuguesa.
- Carta.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O livro adapta uma carta de Fernando Pessoa em que ele explica a criação dos heterônimos. É possível estabelecer, com os alunos, a relação entre poesia e ficção, assim como entre as diversas formas literárias, além de elencar poetas importantes em sua cultura.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Distinguir elementos de uma carta.

- Reconhecer a forma de um poema.
- Relacionar o texto escrito aos elementos narrados visualmente.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho colorido e fluido, evocando mais sensações do que descrevendo visualmente a narrativa.
- Tipografia legível.
- Distribuição de quadros é irregular.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta prefácio contextualizando a obra e o autor do poema adaptado, Fernando Pessoa.
- Registro de linguagem formal, extraído da carta e dos trechos de poemas adaptados.
- Predominância da primeira pessoa.
- Bastante variação de tempos verbais, com expressões indicando incerteza ou vontade.
- Expressões para explicar e argumentar sobre determinado assunto.

GRANDE SERTÃO: VEREDAS

Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa. Companhia das Letras, 2021

SINOPSE

Adaptação do romance de Guimarães Rosa. Riobaldo descreve uma série de disputas no Sertão do Brasil, entre jagunços e coronéis. No meio de tudo isso, ele descobre o amor por Diadorim.

AUTORES

Eloar Guazzelli (RS). Ilustrador, animador e quadrinista. Escreveu e desenhou diversas adaptações literárias para quadrinhos. Foi premiado

pelo Yomiuri International Cartoon Contest e no Salão Internacional de Humor de Piracicaba em 1991, 1992 e 1994.

Rodrigo Rosa (RS). Cartunista, ilustrador, quadrinista e jornalista. Adaptou *Os sertões* de Euclides da Cunha, *Dom Casmurro* de Machado de Assis e *O cortiço*, de Aluísio Azevedo. Com Carlos Ferreira, escreveu a biografia de Kardec.

GÊNERO

Adaptação literária: prosa poética.

TEMAS

- Literatura brasileira.
- Relações de amor e de amizade.
- O sertão brasileiro.
- Histórias de aventura.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O quadrinho apresenta aos alunos o texto barroco de Guimarães Rosa, que recorre a ditos populares ou frases que lembram provérbios. É possível pedir aos alunos que registrem expressões proverbiais de suas culturas, bem como discutir seus sentidos literais e conotativos.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

- Descrever a sucessão dos fatos narrados visualmente.
- Distinguir os diferentes personagens, seus objetivos e vontades.
- Identificar expressões com aparência de provérbios no texto de Guimarães Rosa e criar hipóteses sobre seus significados.
- Comparar a narrativa a elementos da história do Brasil conhecidos pelos alunos.

- Descrever e discutir a relação entre os diferentes personagens, inseridos nas dinâmicas de poder do sertão.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho realista, colorido e bem expressivo.
- Tipografia digital legível, com uso de onomatopeias e alguns textos integrados à imagem.
- Distribuição de quadros irregular, com espaçamento pouco marcado entre eles.
- Foco nos rostos e expressões dos personagens, auxiliando na compreensão de elementos poéticos do texto.

ASPECTOS VERBAIS

- Elementos textuais extraídos diretamente do romance de Guimarães Rosa.
- Registro de linguagem extremamente rebuscado ou com expressões e vocabulário sertanejos.
- Alternância entre a narração de Riobaldo nos recitativos e os diálogos.
- Bastante variação de tempos verbais, com expressões indicando incerteza ou vontade.

MÚSICA PARA ANTROPOMORFOS

Fabio Zimbres. Zarabatana, 2018

SINOPSE

Projeto do grupo de rock Mechanics, de Márcio Jr., em que a música alimentou os quadrinhos de Zimbres e vice-versa. Duas cidades-robôs, San Paolo (SP) e San Francesco (SF) caminham entre pântanos e florestas. Dentro dos robôs há complôs, chefes tirânicos e fantasmas.

O quadrinho também virou um disco da banda Mechanics e um desenho de animação, que podem acompanhar a leitura da obra. Publicada originalmente em 2006 de forma independente, foi editada também na Colômbia e em Portugal.

AUTOR

Fabio Zimbres (SP). Formado em arquitetura e em artes plásticas, expôs suas obras em Porto Alegre, Buenos Aires e Tóquio. Editou a revista *Animal* e a coleção de zines Minitontos (Troféu HQ Mix de projeto gráfico em 1998). Sua série *Vida boa* foi publicada na Folha de S. Paulo entre 1999 e 2001.

GÊNERO

Aventura. Ficção científica. Quadrinho experimental.

TEMAS

- Rural *versus* urbano.
- Relações de trabalho e poder.
- Línguas inventadas.
- O fantástico e o abstrato.
- Quadrinhos e outras artes: música, literatura, artes plásticas e animação.

ELEMENTOS INTERCULTURAIS

- O quadrinho apresenta relações de poder nas diferentes instâncias e também discute os processos de urbanização agressivos, as relações entre violência e as cidades. É possível debater sobre esses elementos, relacionando-os com as realidades locais.
- Há elementos conceituais que aproximam esse quadrinho da arte contemporânea, o que pode abrir caminho para reflexões sobre a arte, representações da realidade e fábulas contemporâneas.

ELEMENTOS COMUNICATIVOS

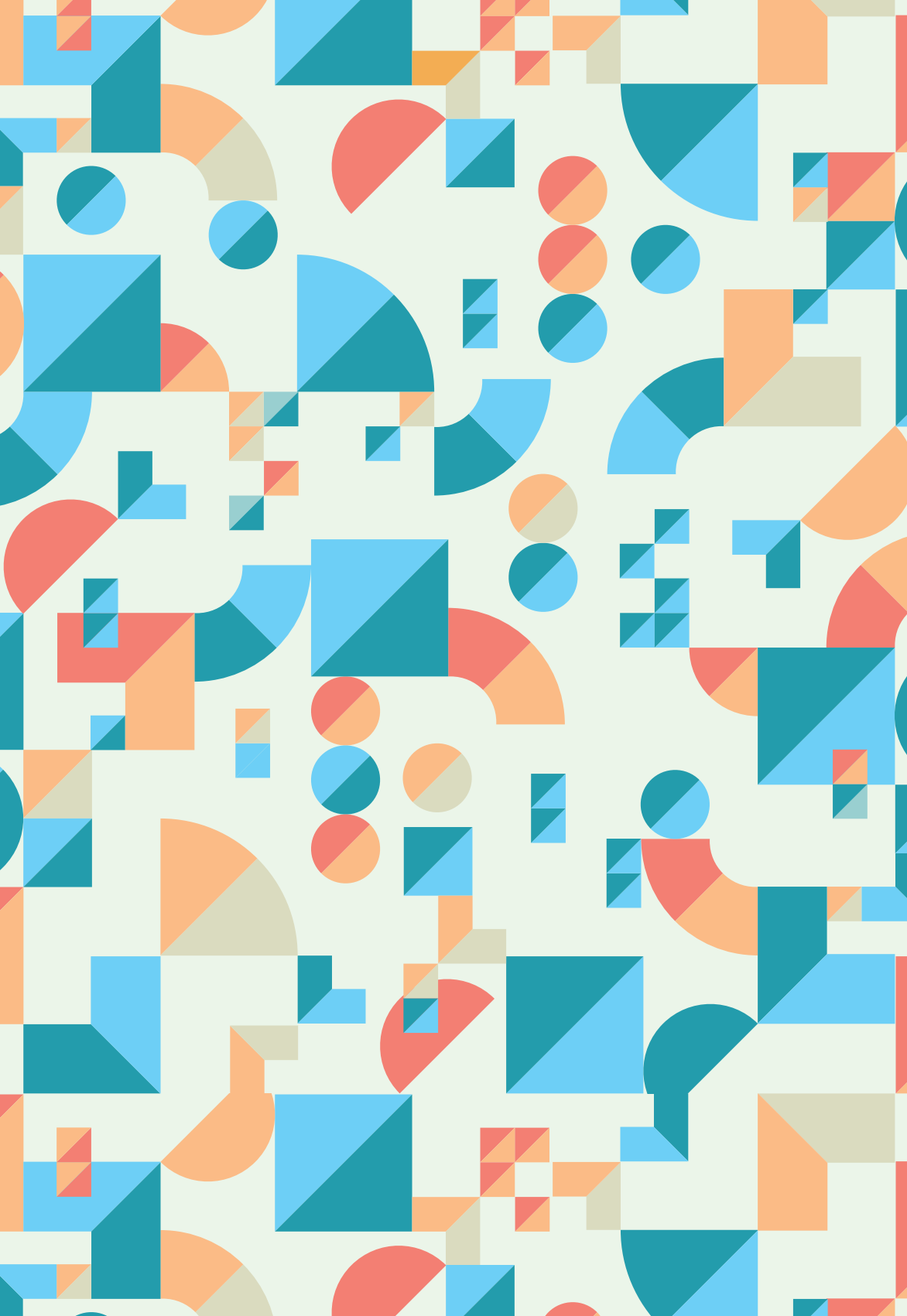
- Descrever a relação entre os diferentes personagens.
- Identificar os diferentes tempos narrativos.
- Identificar expressões de descontentamento, de apreciação, de dúvida e de aconselhamento.

ASPECTOS VISUAIS

- Desenho em preto e branco, com personagens pouco identificáveis, minimalistas. Uso recorrente de simbologias visuais, abstrações e referências estéticas de quadrinhos antigos de guerra.
- Tipografia manuscrita legível, em que a letra se integra totalmente à imagem.
- Distribuição de quadros irregular e com ações sucessivas pouco reconhecíveis.
- Diferentes estilos de traço são utilizados para marcar diferentes momentos na história.

ASPECTOS VERBAIS

- Apresenta dois prefácios descrevendo os entornos do livro: o prefácio da edição original, por Márcio Jr., e o prefácio do quadrinista Diego Gerlach, explicitando, também, as relações entre o quadrinho alternativo brasileiro contemporâneo e a música.
- Registro de linguagem formal, quase literária (com ênfase no discurso), e referente a discursos técnicos, políticos e relações de trabalho.
- Emprego de língua inventada, em determinado capítulo, permitindo elaboração de atividades de decifrar os diálogos, elaborando hipóteses sobre os acontecimentos.



6. EDITORAS

Balão Editorial – <<http://www.balaoeditorial.com.br>>. Fundada em 2010 em São Paulo, publica literatura, quadrinhos, livros acadêmicos.

CEPE Editora – <<http://editora.cepe.com.br>>. Criada em 1967, publica obras relevantes, com foco em aspectos das culturas pernambucana, nordestina e brasileira.

Companhia das Letras (Selos Quadrinhos na Companhia) – <<https://www.companhiadasletras.com.br>>. Fundada em 1986 em São Paulo, publica literatura, ciências humanas e quadrinhos, em quase vinte selos distintos.

Conrad – <<https://editoraconrad.com.br>>. Fundada em 1991 em São Paulo, publicava a revista *Herói* que popularizou os mangás no Brasil.

Darkside Books – <<https://www.darksidebooks.com.br>>. Fundada em 2012 no Rio de Janeiro, publica ficção científica, terror, *true crime*, *Young adult* e quadrinhos.

Draco – <<https://editoradraco.com>>. Fundada em 2009 em São Paulo, edita livros de ficção científica, aventura e quadrinhos.

Miguilim – <<https://www.editoramiguilim.com.br>>. Fundada em 1980, edita livros infantojuvenis e livros de fotografia, arquitetura e quadrinhos para o público adulto.

Pallas Editora – <<https://www.pallaseditora.com.br>>. Fundada em 1975 no Rio de Janeiro, edita livros com foco na cultura brasileira afrodescendente.

Panini Comics – <<https://panini.com.br>>. Editora italiana fundada em 1994, com sede em São Paulo.

Peirópolis – <<https://www.editorapeiropolis.com.br>>. Fundada em 1993 em São Paulo, edita sobretudo livros infantojuvenis e paradidáticos.

SESI-SP – <<https://www.sesispeditora.com.br>>. Fundada em 2011 em São Paulo, publica livros técnicos, sobre memória e sociedade, histórias em quadrinhos.

Todavia – <<https://todavialivros.com.br>>. Fundada em 2016 em São Paulo, publica romances, crônicas, livros teóricos e quadrinhos.

Ugra Press – <<http://www.ugrapress.com.br>>. Editora e livraria fundada em 2010 em São Paulo, publica a série *Ugrito* inspirada em zines e quadrinhos *underground*.

Veneta – <<https://veneta.com.br>>. Fundada em 2012 em São Paulo, publica livros sobre política, cultura pop e obras em quadrinhos. Recebeu o Prêmio HQ Mix de melhor editora em 2014.

WMF Martins Fontes – <<https://www.martinsfontespaulista.com.br.wmf-editora.home>>. Fundada em 2009, publica quadrinhos e obras de referência.

Zarabatana – <<https://zarabatana.com.br>>. Fundada em 2006 em Campinas, é editora especializada em quadrinhos.

7. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Por que livros em quadrinhos foram incluídos no Programa Nacional Biblioteca da Escola?* 2018. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/pet/136-perguntas-frequentes-911936531/quadrinhos-do-pnbe-1574596564/282-por-que-livros-em-quadrinhos-foram-incluidos-no-programa-nacional-biblioteca-da-escola>>. Acesso em: 19 set. 2021.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. *Proposta curricular para cursos de literatura brasileira nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior*. Brasília: FUNAG, 2020a.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. *Proposta curricular para o ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua oficial espanhola*. Brasília: FUNAG, 2020b.

CALDEIRA, Brízzida Anastácia Souza Lobo de Magalhães. *Histórias em quadrinhos no ensino-aprendizagem do português como língua de herança*. 2021. 305 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. *[1, 2, 3... já!] Ulipô, ubapô*. [S. l.], 2016. Disponível em: <<https://balburdia.net>. 2016. 04. 13. 1-2-3-ja-ulipo-ubapo>. Acesso em: 8 jul. 2020.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. *[Vem Comigo] Castanha do Pará*. [S. l.], 2017a. Disponível em: <<https://balburdia.net>.2017.12.13. vem-comigo-castanha-do-para>. Acesso em: 21 out. 2021.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. *A metalinguagem em quadrinhos: estudo de Contre la Bande Dessinée de Jochen Gerner*. 2015. 281 f. Tese (Doutorado em Ciência da Literatura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. Introdução. In: *Autofagia*. Londrina: Selo Risco Impresso, 2021, p. 14-20.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. O regime autográfico: a negociação entre a narração e a plasticidade nos quadrinhos. *Esferas*, Brasília, n. 9, p. 57-67, 2017b. Disponível em: <<https://doi.org/10.31501/esf.v0i9.8056>>.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos; ZENI, Lielson. Sistema quadrinístico via Diego Gerlach. *Terceira Margem*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 46, p. 278-303,, 2021. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/tm/article/view/40359/23595>>.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1971.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

DAURES, Pilau. A repetição como elemento narrativo nas histórias em quadrinhos. In: *Antílope 2*, São Paulo, 2016, p. 23-34.

DÜRRENMATT, Jacques. *Bande dessinée et littérature*. 1. ed. Paris: Classiques Garnier, 2013.

FERREIRA, Camilla dos Santos. Humor e Interação na HQ humorística: uma abordagem para o trabalho em língua estrangeira. *Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura e humor*, Niterói, n. 2, 2008, p. 69-83.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

- GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée: Bande dessinée et narration*. Paris: Presses universitaires de France, 1999.
- GUIA dos quadrinhos. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com>>. Acesso em: 28 set. 2021.
- HOUOT, Bernard; MACHADO, Fernando Augusto; DELORS, Jacques. Quadro europeu comum de referência para as línguas: aprendizagem, ensino, avaliação. Edições ASA: Porto, 2001, p. 279.
- JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LELONG, Nathalie; DURAND, Alain. La Bibliothèque de L'Apprenant. Paris: [s. n.], 2015. Disponível em: <https://www.diplomatie.gouv.fr/IMG/pdf/Article_BA_-_version_pdf.pdf>. Acesso em: 1 ago. 2023.
- MENU, Jean-Christophe. *La bande dessinée et son double: Langage et marges de la bande dessinée: perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*. Paris: L'Association, 2008.
- RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (org.). *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.
- SALIÉS, Tânia Gastão (org.). *Linguística cognitiva aplicada: contextos profissionais e pedagógicos*. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2020.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2009.
- VITRAL, Ramon. *Vitralizado*. Disponível em: <<https://vitralizado.com/>>. Acesso em: 1 ago. 2023.
- ZENI, Lielson. Os quadrinhos de ficção científica brasileiros dos últimos anos. *Abusões*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 11, p. 96-120, 2020.

Disponível em: <<https://doi.org/10.12957/abusoos.2020.46211>>.
Acesso em: 1 ago. 2023.

Referências Especiais

BANDA 01. *Clássicos da HQ brasileira*. São Paulo: Ugra Press, 2019.
Edição especial sobre Diomedes.

CARDOSO, André. A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: a trilogia do acidente, de Lourenço Mutarelli. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*. n. 46, p. 257-277, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/elbc/a/MN88JjXrhQMKqRBS3BbCVPx/?lang=pt>>.

GOUDINHO, Luciana da Silva. *Espinosa e Diomedes: um estudo sobre o detetive contemporâneo*. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/3001>>. Acesso em: 1 ago. 2023.

SANTOS, Guilherme Caldas dos. *Visões de São Paulo: a marca urbana segundo Luiz Gê*. 2015. 209 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro; SANTOS, Guilherme Caldas dos. *Fronteiras – estudos midiáticos*, [s. l.], v. 19, n. 3, p. 313-321, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.4013/fem.2017.193.03>>.

Agradecimentos a Brízzida Caldeira, Frédérique Gaudin, Guilherme Silveira, Lielson Zeni, Ramon Vitral e Valter do Carmo.

8. ACERVO DA GIBITECA BÁSICA¹²

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
A alma que caiu do corpo	André Toral	2020	Documentário. Relatos	SP	Português Intermediário I	14 + anos	Editora: Veneta (setembro de 2020) Capa dura: 104 páginas ISBN: 9786586691061 Dimensões: 25 x 18 x 1,8 cm
A cachoeira de Paulo Afonso	André Dimiz	2011	Adaptação literária. Poesia	RJ	Português Avançado I e II	14 + anos	Editora: Pallas; 1ª edição (19 maio 2019) Capa comum: 64 páginas ISBN-10: 853470452X ISBN-13: 978-8534704526 Dimensões: 27,4 x 20,6 x 0,8 cm
Aconteceu comigo	Laura Athayde	2020	Documentário. Relatos	AM	Português Intermediário I	12 + anos	Editora: Balão Editorial; 1ª edição (14 setembro 2020) Capa comum: 80 páginas ISBN-10: 6586159016 ISBN-13: 978-6586159011 Dimensões: 21 x 14,2 x 1 cm
Angola Janga	Marcelo D'Salete	2017	Ficção histórica. Aventura	SP	Português Intermediário I	12 + anos	Editora: Veneta; 1ª edição (1 novembro 2017) Capa dura: 432 páginas ISBN-10: 8595710139 ISBN-13: 978-8595710139 Idade de leitura: 12 anos e acima Dimensões: 23,6 x 16,4 x 3,8 cm

12 A classificação etária sugerida é para uso das obras em sala de aula, considerando as temáticas abordadas no roteiro e a capacidade de análise crítica do leitor.

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Ânsia Eterna	Verônica Berta	2017	Adaptação literária. Prosa	SP	Português Básico I	14 + anos	Editora: Editora SESI-SP; 1ª edição (15 maio 2018) Capa comum: 56 páginas ISBN-10: 8550407496 ISBN-13: 978-8550407494 Dimensões: 24,8 x 17,4 x 1 cm
Anni	Leis	2017	Realismo Mágico. Drama. Infantojuvenil	MG	Português Básico II	Toda idade	Editora: Editora SESI-SP; 1ª edição (29 agosto 2018) Capa comum: 64 páginas ISBN-10: 8550409693 ISBN-13: 978-8550409696 Dimensões: 28,8 x 20,8 x 0,8 cm
Aparição	Amanda Miranda	2021	Crônica. Drama	SP	Português Básico II	16 + anos	Editora: Ugra Press; 1ª edição Capa comum: 20 páginas Dimensões: 10,5 x 15 cm
Artistas Brasileiras	Aline Lemos	2018	Documentário. Biografias	MG	Português Intermediário I	12 + anos	Editora: Editora Migulim; 1ª edição (15 dezembro 2018) Capa comum: 80 páginas ISBN-10: 8574422096 ISBN-13: 978-8574422091 Dimensões: 23,8 x 18 x 0,4 cm
Avenida Paulista	Luiz Gé	2012	Ficção histórica. Experimental	SP	Português Intermediário II	12 + anos	Editora: Quadrinhos na Cia; 1ª edição (27 fevereiro 2012) Capa comum: 88 páginas ISBN-10: 853591952X ISBN-13: 978-8535919523 Dimensões: 27 x 20,6 x 0,8 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Bando de Dois	Danilo Beyruth	2020	Aventura	SP	Português Básico I	14 + anos	Editora: Zaratatana; Edição Especial Colorida* (15 setembro 2020) Capa dura: 96 páginas ISBN-10: 6556340006 ISBN-13: 978-6556340005 Idade de leitura: 16 anos e acima Dimensões: 30.2 x 22.6 x 1.2 cm
Beco do Rosário	Ana Kochler	2020	Ficção histórica. Crônica	RS	Português Intermediário II	12 + anos	Editora: Veneta; 1ª edição (25 agosto 2020) Capa comum: 112 páginas ISBN-10: 8595710724 ISBN-13: 978-8595710726 Dimensões: 22 x 1 x 30 cm
Boxe	Alexandre Lourenço	2013	Crônica. Drama	PR	Português Básico II	12 + anos	Editora: La Gougoutte; 1ª edição (1 janeiro 2017) Idioma: Português Capa comum: 28 páginas ISBN-10: 8592339006 ISBN-13: 978-8592339005 Dimensões: 21x29 cm
Cabra d'água e a peleja contra os gigantes	Airton Marinho, Lederly Mendonça e Leopoldo Anjo	2019	Aventura. Humor	PB, CE, SP	Português Básico I	12 + anos	Editora: Draco (20 dezembro 2019) Capa comum: 80 páginas ISBN-10: 8582432577 ISBN-13: 978-8582432570 Dimensões: 23.62 x 16.51 x 1.27 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Carolina	João Pinheiro e Silene Barbosa	2018	Documentário. Biografia	SP	Português Básico I	12 + anos	Editora: Veneta. 3ª edição (1 setembro 2016) Capa comum: 128 páginas ISBN-10: 9788595710399 ISBN-13: 978-8595710399 Idade de leitura: 12 anos e acima Dimensões: 23,8 x 16,6 x 1 cm
Castanha do Pará	Gidalto Jr.	2017	Realismo mágico	MG	Português Básico II	14 + anos	Editora: Editora SESI-SP; 1ª edição (29 agosto 2018) Capa comum: 80 páginas ISBN-10: 8550409421 ISBN-13: 978-8550409429 Dimensões: 22,1 x 0,9 x 30 cm
Contos dos otixás	Hugo Canuto	2018	Aventura. Super-heróis. Realismo mágico	BA	Português Avançado I e II	Toda idade	Editora: Autor Independente; 2ª edição (1 fevereiro 2019) Idioma: Português Agenda ou Calendário: 120 páginas ISBN-10: 6590053103 ISBN-13: 978-6590053107 Dimensões: 17 x 26 cm
Culpa	Cristina Eiko	2018	Crônica. Drama	SP	Português Básico I	12 + anos	Editora: Ugra Press; 1ª edição Capa comum: 20 páginas Idioma: Português Dimensões: 10,5 x 15 cm
Diomedes	Lourenço Mutarelli	2012	Policial. Drama	SP	Português Intermediário II	14 + anos	Editora: Quadrinhos na Cia; 1ª edição (28 junho 2012) Capa comum: 432 páginas ISBN-10: 853592082X ISBN-13: 978-8535920826 Dimensões: 27,4 x 18,6 x 3,2 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Dois irmãos	Gabriel Bá e Fabio Moon	2015	Adaptação literária. Prosa	SP	Português Intermediário I	14 + anos	Editora: Quadrinhos na Cia; 1ª edição (6 março 2015) Capa comum: 232 páginas ISBN-10: 8535925589 ISBN-13: 978-8535925586 Dimensões: 24,6 x 17,8 x 2 cm
Eu fiz uma história em quadrinhos	Fabio Zimbres	2020	Crônica. Drama	SP	Português Básico II	14 + anos	Editora: Ugra Press; 1ª edição Capa comum: 24 páginas Idioma: Português Dimensões: 10,5 x 15 cm
Eu, Fernando Pessoa em quadrinhos	Eloar Guazzelli	2013	Adaptação literária. Poesia	SP		14 + anos	Editora: Editora Peirópolis; 1ª edição (1 janeiro 2013) Capa comum: 72 páginas ISBN-10: 8575963058 ISBN-13: 978-8575963050 Idade de leitura: 10 anos e acima Dimensões: 26,6 x 19,4 x 0,8 cm
Fessora	Aline Lemos	2021	Documentário. Autobiografia	MG	Português Básico II	12 + anos	Editora: Independente (da autora) Capa comum: 80 páginas Idioma: Português Dimensões: 20 x 27 cm
Grande Sertão Veredas	Rodrigo Rosa	2021	Adaptação literária. Prosa	RS	Português Avançado I e II	14 + anos	Editora: Quadrinhos na Cia; 1ª edição (7 maio 2021) Capa comum: 184 páginas ISBN-10: 6559210049 ISBN-13: 978-6559210046 Dimensões: 26,8 x 20,4 x 1,6 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Hinário Nacional	Marcello Quintanilha	2016	Crônica	RJ	Português Intermediário I	16 + anos	Editora: Veneta. 1ª edição (1 março 2016) Capa dura: 136 páginas ISBN-10: 8563137573 ISBN-13: 978-8563137579 Idade de leitura: 12 anos e acima Dimensões: 21,8 x 14,2 x 1,4 cm
Premias - Pele	Rafael Calça e Jefferson Costa	2019	Aventura infantil/juvenil	SP	Português Básico II	12 + anos	Editora: Pannini. 1ª edição (17 abril 2018) Capa dura: 96 páginas ISBN-10: 8542610954 ISBN-13: 978-8542610956 Dimensões: 28 x 19,6 x 1,2 cm
Luzia	Zé Wellington e Débora Santos	2021	Adaptação literária. Prosa	CE	Português Básico II	14 + anos	Editora: Draco (20 abril 2021) Capa comum: 96 páginas ISBN-10: 6557530046 ISBN-13: 978-6557530047 Dimensões: 24 x 17 x 1 cm
Mayara e Anabelle v. I	Pablo Cardoso, Talles Rodrigues e Brenda Lima	2021	Aventura. Humor	AL	Português Básico I	14 + anos	Editora: Conrad. 1ª edição (16 agosto 2021) Capa comum: 240 páginas ISBN-10: 6558030667 ISBN-13: 978-6558030669 Dimensões: 17 x 1,5 x 24 cm
Muchacha	Laerte Coutinho	2010	Aventura	SP	Português Básico II	16 + anos	Editora: Quadrinhos na Cia. 1ª edição (28 setembro 2010) Capa comum: 96 páginas ISBN-10: 8535917071 ISBN-13: 978-8535917079 Dimensões: 19,6 x 20,6 x 1,4 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Música para antropomorfos	Fábio Zimbres e The Mechanics	2018	Aventura, Ficção científica, Experimental	SP, GO	Português Avançado I e II	16 + anos	Editora: Zaratana: 1ª edição (1 agosto 2018) Capa comum: 200 páginas ISBN-10: 8560090916 ISBN-13: 978-8560090914 Dimensões: 23 x 16 x 1.5 cm
Narrativas gráficas curtílbanas	José Aguiar	2021	História dos quadrinhos no Brasil e no Paraná	PR	Livro Complementar Para Professores	14 + anos	Secretaria da Comunicação Social e da Cultura: Biblioteca Pública do Paraná, 2019. Capa comum: 358 páginas ISBN: 978-85-66382-34-1 Dimensões: 21 cm
Nori e eu	Masanori Ninomiya e Sonia Ninomiya	2019	Documentário, Autobiografia	RJ, SP	Português Básico II	12 + anos	Editora: WMF Martins Fontes; 1ª edição (13 maio 2019) Capa comum: 92 páginas ISBN-10: 8546902593 ISBN-13: 978-8546902590 Dimensões: 25,2 x 17,6 x 1,4 cm
O mulato	Gildaris Pandim e Hegui Mendes	2017	Adaptação literária, Prosa	SP, Cabo Verde	Português Intermediário II	12 + anos	Embaixada do Brasil em Cabo Verde Capa comum: 54 páginas ISBN: 9789892080628 Dimensões: 21 x 30 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
O obscuro fechamento dos artistas mundanos	Clarice Hoffmann, Abel Alencar, Maurício Castro, Greg, Paulo do Amparo, Clara Morera	2019	Documentário. Ficção histórica. Biografias	PE	Português Intermediário II	16 + anos	Editora: CEPE (1 janeiro 2019) Capa comum: 115 páginas ISBN-10: 8578588363 ISBN-13: 978-8578588366 Dimensões: 22 x 21 x 0,6 cm
Piteco - Ingá	Shiko	2013	Aventura. Realismo mágico	PB	Português Básico I	14 + anos	Editora: Panini (1 janeiro 2015) Capa comum: 82 páginas ISBN-10: 8565484947 ISBN-13: 978-8565484947 Dimensões: 27,4 x 20,4 x 0,8 cm
Quando você foi embora	Ana Cardoso	2018	Drama. Infantojuvenil	MG	Português Básico I	Toda idade	Editora: Balão Editorial; 1ª edição (15 outubro 2018) Capa comum: 96 páginas ISBN-10: 856322364X ISBN-13: 978-8563223647 Dimensões: 22,2 x 14,8 x 0,6 cm
Revolta da Vacina	André Diniz	2021	Ficção histórica	RJ	Português Intermediário I	14 + anos	Editora: Darkside; 1ª edição (4 março 2021) Capa dura: 176 páginas ISBN-10: 655598080X ISBN-13: 978-6555980806 Dimensões: 23,4 x 16,2 x 2 cm

Obra	Autoria	Ano	Gênero	UF autores	Nível	Classificação etária	Observações
Sabor Brasilis	Pablo Casado e Hector Lima	2012	Drama	SP	Português Intermediário I	14 + anos	Editora: Zaratana; 1ª edição (18 janeiro 2012) Capa comum: 128 páginas ISBN-10: 8560090517 ISBN-13: 978-8560090518 Dimensões: 27,8 x 20,8 x 1,2 cm
São Francisco	Gabriela Gülich e João Vellozo	2019	Documentário. Jornalismo em quadrinhos	MT, PE	Português Intermediário II	14 + anos	Editora: Independente (da autora) Capa comum: 108 páginas Dimensões: 21 x 29,7 cm
Sem Dó	Luli Penna	2017	Ficção histórica. Drama	SP	Português Intermediário I	14 + anos	Editora: Todavia; 1ª edição (9 outubro 2017) Capa comum: 192 páginas ISBN-10: 8593828175 ISBN-13: 978-8593828171 Dimensões: 29,6 x 21 x 1,4 cm
Turma da Mônica: Laços	Lu Cafaggi, Vitor Cafaggi	2014	Aventura infantojuvenil	MG	Português Básico I	Toda idade	Editora: Panini; 1ª edição (14 setembro 2018) Capa dura: 82 páginas ISBN-10: 9788565484572 ISBN-13: 978-8565484572 Dimensões: 28 x 19,2 x 0,4 cm

Copyright © Fundação Alexandre de Gusmão



Acompanhe nossas redes sociais

@funagbrasil



Impressão: Gráfica e Editora Qualytá Ltda.

Papel da capa: cartão duplex 250g/m²

Papel do miolo: pólen similar 80g/m²

A coleção “Propostas curriculares para ensino de português no exterior” é uma iniciativa do Instituto Guimarães Rosa (IGR) e da Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG) que visa a preencher uma lacuna metodológica nas unidades de ensino de português do Instituto. Os guias curriculares permitem harmonizar o conteúdo dos cursos de português oferecidos pelos centros culturais e núcleos de estudos do Itamaraty no exterior que, juntamente com os leitorados, constituem uma rede de ensino de português criada há cerca de oitenta anos e que hoje atende milhares de alunos em diversos contextos.

Embora pensadas a partir das necessidades de sua rede de postos, as propostas não se destinam exclusivamente ao ensino de português pelos centros culturais e núcleos. Professores, pesquisadores e estudantes de quaisquer instituições poderão beneficiar-se desse pioneiro esforço de reflexão como referência para o desenvolvimento de suas práticas docentes e de pesquisa.

