

## LINGUAGEM ESCRITA DOS QUADRINHOS, SOM QUE OUVIMOS COM OS OLHOS

---

**Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa**

Licenciado em língua portuguesa e literatura pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF,  
Professor de Língua Portuguesa e Oficina de quadrinhos no Instituto Federal de Roraima.  
bdmartoni@yahoo.com.br

### RESUMO

O presente artigo objetiva a construção de uma leitura crítica acerca das histórias em quadrinhos para que essa mídia impressa seja efetivamente utilizada em sala de aula. De modo a alfabetizar o leitor nessa mídia, são apresentados um breve histórico e uma análise lingüística sobre os quadrinhos. São apresentados textos e suas possíveis associações com elementos gráficos, abordando especificamente os seguintes recursos: diferentes formas de construção e utilização das letras, onomatopéia e do balão de fala.

### PALAVRAS-CHAVE:

Linguagem.quadrinhos.Onomatopéia.Balão de fala.

### ABSTRACT

*The present article has as an objective the construction of a critic reading about the comic book stories so that these can be effectively used in classroom. In such a way, to literacy the reader are presented a brief history and a linguistic analysis about comics. There are presented text and its possible associations with the graphic elements, approaching specifically the following recourses: the different ways to built and the use of letters, sound effects and word balloon.*

**KEYWORDS:**

*Comic book's language. Sound effects. Word balloon*

## INTRODUÇÃO

O objetivo do artigo é propor uma leitura crítica acerca das histórias em quadrinhos (HQs) para que essa visão seja passada aos alunos. Percebida como infantil e de leitura simplificada, as histórias em quadrinhos possuem um alto, todavia subaproveitado, potencial para o ensino.

Muitas vezes as histórias em quadrinhos representam um dos primeiros contatos com o texto escrito, dificilmente alguém nunca leu ou teve contato com narrativas gráficas, qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias<sup>1</sup>. Esse contato quase unânime com os quadrinhos tornaria sua aceitação maior nas salas de aula. Sua temática é praticamente ilimitada, podendo adaptar-se aos mais diferentes gostos. Esse contato com diferentes temáticas narrativas (velho oeste, terror, drama etc), leva ao leitor vocabulário e conhecimento além daqueles que permeiam nossa vida. Seja pelo contato com as diferentes temáticas ou pela vontade de saciar o hábito da leitura que as HQs desenvolveram, seus leitores tendem a buscar novos horizontes literários.

Para o melhor aproveitamento dessa mídia, faz-se então necessária, a “alfabetização” dessa. Objetivando um conhecimento mais aprofundado dos quadrinhos, serão apresentados alguns conceitos utilizados para os elementos presentes nessa mídia seguidos de suas respectivas explicação e processo de construção. A atenção será voltada pra os elementos textuais e seus mecanismos de transmissão dentro dos quadrinhos.

Nos quadrinhos existem o texto e a imagem, podendo estar relacionados de diferentes maneiras. Devemos perceber que tal narrativa pode ou não possuir texto (palavra graficamente representada), no entanto sempre haverá a imagem. Por imagens, entendemos não apenas as representações pictóricas dos personagens ou lugares, mas todo recurso gráfico além das letras padronizadas nos quadrinhos. Existindo aí uma concentração de informação que ultrapassa o apetite estético.

---

1 EISNER, Will. **Narrativas gráficas**, 2005, p. 10.

## 1. OS QUADRINHOS

### 1.1 DEFINIÇÃO

Estabelecer o que seria uma história em quadrinho é um processo bem mais complexo do que se espera. No pioneiro livro sobre o assunto, *Quadrinhos e arte seqüencial*, (1989) o mestre Will Eisner conceitua “quadrinho” como arte seqüencial (série de imagens colocadas em seqüência), sendo parafraseado por Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (1993): “(...) quando são partes de uma seqüência, mesmo uma seqüência de duas, a arte da imagem é transformada em algo mais: a arte das histórias em quadrinhos”. McCloud apresenta o quadrinho como o meio em que as características (roteirista, artista, tendências, gêneros estilos, assunto, temas) estariam contidas. A fusão dessas características resultaria na mensagem transmitida. Por isso a definição de quadrinho não é limitada por estilo, qualidade ou assunto, sendo essa pluralidade sua principal característica que lhe permite atingir um público tão vasto. Segundo Scott McCloud “A melhor definição pra quadrinhos é a que for mais expansiva”:

**Quadrinhos** - Imagem pictórica justaposta e outras em seqüência deliberada.

(Desvendando os Quadrinhos p. 9)

### 1.2 HISTÓRICO

Segundo McCloud<sup>2</sup>, algumas obras artísticas utilizaram a imagem em seqüência como recurso narrativo desde muitos anos antes do início dos quadrinhos como conhecemos. A *Tapeçaria de Bayeux* datada de 1066 e uma pintura da tumba de *Menna*, em ambas estão aplicadas a base do quadrinho: a leitura por meio de imagens em seqüência.

Essa arte foi aperfeiçoando-se, passando por Willian Hogarth, *O progresso de uma prostituta*; Lynd Ward *God's man*; Rodolphe Töffer, desenhos caricaturais; Max Ernest, *A week of kindness*. Apesar de elogiadas, são poucos os que a consideraram como quadrinhos e nenhum desses artistas recebia o “título” de quadrinhista. Porém, com o surgimento da impressão, os quadrinhos tiveram seu desenvolvimento e divulgação plenos.

---

2 *Desvendando os quadrinhos*, 1993.

No livro *Almanaque dos Quadrinhos*<sup>3</sup> é apresentado um detalhado histórico a respeito do desenvolvimento das HQs em seus diversos campos de atuação, fases e estilos. Apesar da prática de se contar história por meio de imagens datar de muito antes, foram nas páginas dos jornais norte-americano de Willian Randolph Hearst em outubro de 1896 que as histórias em quadrinhos como conhecemos hoje surgiram, podendo ser considerada assim uma arte relativamente nova. O surgimento dos balões e legendas integrados ao texto são as características principais que definiram o padrão do que seriam histórias em quadrinhos.

Segundo os autores, no início do século XX, os quadrinhos ocupavam as páginas dominicais dos jornais, possuíam um caráter bastante humorístico. Nesse momento encontramos uma impressão em papel de baixa qualidade, o que limitava as técnicas utilizadas na produção do desenho. Devido à escassez de espaço somado ao grande sucesso dos personagens, surgem as tirinhas: narrativas curtas compostas de três momentos, ou quadrinhos, dando uma abordagem ainda mais direta à narrativa. Para tal, as histórias eram constituídas de situações engraçadas e do cotidiano, o que seria rapidamente compreendido pelo leitor.

Somente com a crise econômica na década de 1920, houve um interesse por uma leitura mais externa ao leitor. Surgem, assim, as narrativas de aventura, terror e ficção científica. Representadas por um traço menos iconográfico e mais realista, o interesse do leitor abandonava o cotidiano, o foco dos quadrinistas era agora o fantástico e o distante.

Nesse período temos um duro golpe à arte dos quadrinhos. Em 1954, é lançado o livro *Seduction of Innocent* (Sedução dos Inocentes) do psiquiatra Fredric Werthan. Citado tanto em *Reinventando os Quadrinhos*<sup>4</sup> como em *Como usar as histórias em quadrinho em sala de aula*<sup>5</sup>, o livro teorizava sobre o incentivo das histórias em quadrinhos a temas como a violência, homossexualismo e questões políticas entre outros. Seu impacto gerou uma efetiva censura nos quadrinhos, iniciada nos Estados Unidos e rapidamente expandida para outros países incluindo o Brasil. Como consequência ocorreu uma limitação na produção artística, diminuição de seu valor artístico e excluindo-os dos meios pedagógicos e científicos. A repercussão do livro é presente até os dias de hoje, uma vez que os quadrinhos ainda são considerados por muitos uma produção desprovida de valor artístico e textual.

---

3 BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos, 2006.

4 MCCLOUD, Scott, 2000.

5 RAMA, Ângela et alli, 2005.

Durante muito tempo os quadrinhos foram dominados por personagens coloridos e de universos fantásticos, mas isso mudaria em 1978. Naquele ano, Will Eisner produziu uma obra de 178 páginas intitulada *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*. Composta de quatro contos, essa foi pelo próprio autor definida como *grafic novel* (novela gráfica)<sup>6</sup>. Opondo-se à temática dos quadrinhos mensais, esse tipo de obra trazia histórias completas ou em poucos volumes, o que permitia mais tempo e dedicação ao trabalho, além do maior número de páginas. Somado ao fato de ser consumida por um público mais velho, segundo Eisner, leitores envelhecidos, ocorre um amadurecimento tanto artístico como narrativo.

As narrativas são mais densas e os temas abordados passaram a ser aqueles que até então eram exclusivos de mídias já consolidadas como cinema, teatro e literatura. São agora abordados temas como fatos históricos, *O complô*, de W. Eisner que conta a possível origem do preconceito judaico; relacionamentos humanos, *Avenida Dropsie: a vizinhança*, também de W. Eisner, conta a história de uma rua e das gerações de moradores.

Frank Miller e Alan Moore elevaram os quadrinhos a outro nível, os quadrinhistas continuaram esse trabalho e promoveram uma das grandes revoluções nos quadrinhos: a releitura dos super-heróis. Foi dado aos personagens coloridos um o que permitiu abordagens realistas dos super-heróis: na aclamada *Watchmen*<sup>7</sup> de Alan Moore e Dave Gibbons, narra uma guerra fria alternativa permeada de vigilantes; *Batman, O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, o retorno do homem morcego anos após sua aposentadoria; *Elektra Assassina* de Frank Miller e Bill Sienkiewicz, adotando aspectos expressionistas e surrealistas, revoluciona a produção artística dos quadrinhos – além de utilizar colagem, é primeiro quadrinho com arte final em tinta óleo.

O aumento da qualidade literária presente nas obras fez com que esse meio comunicativo desenvolvesse tanto enquanto arte como veículo comunicativo, além de haver um aumento na qualidade material. Encontramos, hoje, reedições de clássicos dos quadrinhos e compilação de tirinhas produzidos em impressões de alta qualidade, tanto colorida como preto e branco, a utilização dos mais variados papéis e encadernação em capa dura.

---

6 Apesar da possível tradução para a Língua Portuguesa, é mais comum a utilização do termo *grafic novel*.

7 Primeira revista em quadrinhos a ganhar um prêmio literário: *o Hugo, ficção científica*. BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos**, 2006, p. 62.

As HQs influenciam outras manifestações artísticas como cinema, televisão e música. Essa influência é ainda mais evidente nos dias de hoje devido às suas recorrentes adaptações cinematográficas dos quadrinhos. Porém, essas adaptações também têm influenciado bastante as HQs, proporcionando mudanças na estética dos personagens e modernizando as histórias.

Assim, com as várias manifestações artísticas de nosso meio, os quadrinhos foram adaptando-se às necessidades e gostos de seus consumidores. Ainda que não esteja em seu ápice, os quadrinhos representam uma mídia entranhada em nosso meio, atingindo os mais diversos tipos de leitores. Essa acessibilidade dos quadrinhos pode e deve ser aproveitado nas salas de aula.

## 2. LINGUAGEM

Por muito tempo foi pensado, por teóricos e quadrinistas, que os recursos utilizados na produção de um quadrinho fossem de uma natureza instintiva, desprovida de um raciocínio formal acerca de sua produção. Em 1989 com o lançamento do livro *Quadrinhos e arte seqüencial*, de Will Eisner, apresentou, não como regra, mas como explicação, o processo pelo qual se produziria uma história em quadrinho, abrindo caminhos para o estudo sério dessa arte ainda periférica. Seguido por ele, semelhante estudo foi realizado por Scott McCloud em 1993 em *Desvendando os Quadrinhos*. Ambos os autores e as respectivas obras são referência mundial no estudo da produção e linguagem das histórias em quadrinhos.

Na introdução de *Narrativas Gráficas*<sup>8</sup>, W. Eisner comenta sobre a alteração no sistema de leitura devido ao aumento da utilização de imagens na segunda metade do século XX. As imagens, vinculadas ao texto ou sozinhas, tornaram-se mais presentes em nossas vidas: nas placas de trânsito e orientação, manuais de instrução, ícones de computadores. Essa presença passaria a exigir menos do leitor que agora podia substituir um conjunto de símbolos gráficos por apenas uma imagem: o ícone.

O ícone seria qualquer imagem que esteja sendo utilizada para representar algo<sup>9</sup>. O elemento iconográfico torna a mensagem mais universal e perceptível, nos permitindo identificar a idéia transmitida por aquele ícone. Por mais realista que o quadrinho possa ser, ele sempre será uma representação de algo

---

8 Lançado em 2005, o livro aborda o ato de contar histórias pela utilização de imagens.

9 MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**, 1993 p. 27.

(real ou inventado). Até por isso que podemos encontrar o antônimo do realismo: Uma representação abstrata, mas que ainda assim conseguimos identificar, por exemplo, um rosto ou figura humana ainda que distante da anatomia.

No capítulo *O leitor*<sup>10</sup>, Eisner apresenta como a história pode ser compreendida pelo leitor. Por meio da “empatia”, capacidade de sentir, o leitor pode compreender gestos e posturas dos personagens criados, permitindo assim o entendimento pelo uso exclusivo da imagem, pois essa passa a representar toda a idéia. O princípio da “empatia” é o mesmo utilizado pelo ícone.

Ainda é abordado por Eisner o que ele chama de “o contrato”, esse seria um “acordo” existente entre leitor, que espera receber algo compreensível, e narrador, que deve transmitir algo compreensível. Esse algo compreensível é entendido como as leis básicas da física, o reconhecimento de sentimentos e capacidade de interpretar uma cena.

Entendendo o que esse contrato representa, podemos explicar porque ao mostrar um monstro em uma história, pode-se optar por uma fonte suja ou viscosa como o sangue, uma vez que essa aparência suja e viscosa nos remete a algo repulsivo; a escrita de uma onomatopéia usando uma letra tombada para representar velocidade, representando a própria postura corporal de quando corremos ou ainda os traços irregulares de um balão de fala que, assim como a fala em questão, seria imprecisa e/ou fora do padrão de voz encontrado na revista. Além de ser o que permite ao leitor imaginar o que vai acontecer, uma vez que as imagens são estáticas, o leitor deve inferir os movimentos e resultados das ações realizadas. Isso seria um exercício para o desenvolvimento da capacidade de interpretação e reflexão sobre um texto, seja esse visual ou escrito.

### 3. OS RECURSOS DOS SONS

Em palestra ministrada no Colégio de Aplicação João XXIII/ Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF (maio de 2008) e aulas de oficinas ministradas no Instituto Federal de Roraima – IFRR (ano letivo de 2009) foram explicados os vários recursos utilizados nas HQs. Foram apresentadas diversas imagens retiradas de revistas e site especializados, nessas estariam presentes os elementos em questão: onomatopéia, o balão de fala e as diferentes fontes utilizadas em letras.

---

10 *Narrativas Gráficas*, 2005.

Após a identificação dos elementos foram apresentadas as relações com dados já conhecidos pelo leitor, sendo assim, explicado o processo de construção do recurso em questão.

O propósito da oficina seria desenvolver essa percepção para recursos que, apesar de serem de simples compreensão, não se encontram no primeiro plano da história.

No decorrer da atividade, os alunos já eram capazes de perceber a presença e relevância dos recursos estudados. Com o desenvolvimento dessa competência, o aluno estaria mais atento a interpretar diferentes realidades textuais encontradas em sala de aula e, principalmente, no cotidiano, tornando-se leitores mais competentes.

### 3.1 LETRAS

A respeito das letras seria impossível abordar todas as possibilidades de utilização desse recurso, foram então mostrados diversos exemplos de sua utilização os quais fugiriam do padrão da revista e os alunos puderam criar outras formas de fazê-lo. Toda grafia, seja pela escolha de fonte ou desenhada, diferente do padrão dos quadrinhos (letra de forma, em maiúscula de fonte determinada pelo artista), além do seu valor estético e característico, levaria ao leitor a informação além daquelas que as palavras carregam.

Podemos perceber a maneira como determinado som seria produzido e identificaria um traço do personagem ou coisa que a produz – a utilização de uma letra irregular ou tremida normalmente é utilizada em sons, incluindo a fala, produzidos por monstros ou personagens de origem primitiva; enquanto que uma letra como a dos números de um relógio digital representariam algo moderno como um robô ou outra máquina, atribuindo um aspecto moderno à sonoridade.

McCloud<sup>11</sup> apresenta quatro tipos básicos de construção de letra: volume, modificando o tamanho e espessura da letra e utilizando pontos de exclamação; timbre, a mudança do som poderia ser marcada pela utilização de ângulos agudos nas quinas e outras imprecisões; associação, ao utilizar letras que imitam de alguma maneira o objeto a que está relacionado; integração gráfica, letra mesclada à imagem, havendo assim uma interação da palavra com o elemento visual.

Ainda que toda sonoridade existente em uma história em quadrinho seja unicamente produzida pelo próprio leitor, esse recurso levaria à observância

---

<sup>11</sup> **Desenhando quadrinhos**, 2008, p. 147.



do leitor a respeito da origem do som e como esse seria produzido. Com isso o leitor estaria “mais informado” da história e dos elementos que a compõem.

### 3.2 ONOMATOPÉIA

A onomatopéia talvez seja um dos recursos mais característicos das histórias em quadrinhos, basta citarmos a famosa série *Batman* da década de 60 que consagrou o herói da DC Comics. Nessa, foi utilizado o recurso das onomatopéias na tela da televisão, evidenciando assim, a relação existente entre a série e o quadrinho do Homem Morcego, o que em teoria seria desnecessário uma vez que, ao contrário dos quadrinhos, a televisão possui som.

O recurso consiste em uma forte intervenção externa, a qual leva ao leitor o conhecimento de um som que ocorre na cena. Por meio de uma representação gráfica do ruído, próxima a origem do som<sup>12</sup>, o leitor é alertado acerca do som, havendo também o processo da integração gráfica citada anteriormente. Ainda que haja outros barulhos na cena, esses apenas inferidos pelo conhecimento do leitor, o quadrinhista destaca apenas aquele(s) por sua relevância ao fluxo narrativo.

Por sua freqüente utilização, algumas onomatopéias são muito comuns aos leitores, tornando-as assim referência para alguns sons: *snif* para choro, *boom* algo explodindo, *click* para um botão acionado, *zzz...* para sono etc.

Um ponto interessante abordado durante as aulas foi a origem das transcrições existentes nos quadrinhos. Foi chamada a atenção dos alunos para o fato de que algumas dessas onomatopéias são na verdade palavras de origem inglesa: *to click a button* / *apertar um botão*, *to snif* / *chorar*. Uma vez que, em sua origem, os quadrinhos americanos foram amplamente difundidos, nada mais natural que os recursos ali utilizados tornarem-se o modelo seguido por quadrinhistas do mundo todo.

### 3.3 BALÃO

Ainda que um pouco diferente do formato que conhecemos, o balão surgiu no final do século XIX nas páginas do personagem Yellow Kid, nas histórias as falas eram escritas na roupa do personagem.

---

12 Existem casos em que a origem do som é desconhecida pelo personagem e leitor, nesse caso, a posição da onomatopéia pode variar.

Por se tratar de um recurso o qual alguns leitores dedicam grande parte do tempo, chegando até a ignorar outros elementos presentes na página, não há grande dificuldade de sua compreensão. A produção do balão e sua interação com a imagem devem ser observadas pelo quadrinhista para que haja um equilíbrio, tempo de atenção, entre texto e imagem<sup>13</sup>. Porém, não devemos esquecer que o balão em si, não a letra que o preenche, pode ser feita de diversas maneiras, existindo aí um recurso comunicativo.

O balão normalmente é produzido no formato circular traçado com uma linha constante, continente do balão, acompanhado de uma ponta que indica o emissor do som, rabicho, *Como usar as histórias em quadrinho em sala de aula*<sup>14</sup>.

Temos algumas variações já estabelecidas até como regra: o sussurro, representado por um balão cujo continente é pontilhado, associando a linha imprecisa com a imprecisão com que se escuta aquela fala; o grito, pela idéia do descontrole emocional que envolve esse ato, o balão é produzido de modo irregular, quase instintivo.

Ainda que existam as opções estéticas do artista, como o uso de balões quadrados, redondos etc, pode-se dizer que a lógica desse recurso seria muito semelhante à utilização das letras nas histórias em quadrinhos. Deve-se buscar algo representativo da característica a que se deseja evidenciar: um formato mais quadrado remete a tecnologia; a irregularidade ao primitivo; a cor, quando existe um padrão, também seria uma forma de associar a fala ao falante; ou ainda balões trabalhados assemelhando-se uma característica física do personagem (poder, uniforme etc).

Aliado a outros recursos como a fonte utilizada nas letras, variação de formato e estilo do continente revelam a intenção de caracterizar de alguma forma a maneira como aquela fala está sendo produzida. Observando que cabe ao quadrinhista levar o leitor a perceber a produção desse som<sup>15</sup>. Essa percepção pode ocorrer pelo mecanismo apresentado anteriormente, mas pode estar associado à utilização de um plano mais próximo (close)<sup>16</sup> para que o leitor possa perceber a expressão do falante.

---

13 McCloud, Scott. **Desenhando Quadrinhos**, 2008, p.143.

14 RAMA, Ângela et alli, 2005, p. 57 – 58.

15 McCloud, Scott. **Desenhando Quadrinhos**, 2008, p. 142 – 143.

16 Os planos são a aproximação ou afastamento da cena, permitindo ao leitor perceber mais ou menos detalhes da cena. Um plano mais próximo levaria informações que o leitor normalmente não perceberia. RAMA, Ângela et alli. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**, 2005, p. 40 – 43.

Existem algumas combinações possíveis entre palavra e imagem, sendo que esse processo pode ocorrer em qualquer interação entre os dois, são elas: *específica da palavra*, palavras indicam as informações, enquanto a imagem aborda aspectos cena em questão; *específica da imagem*, as imagens informam, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena exibida; *específica da dupla*, a mesma mensagem é transmitida pelas palavras e imagens; *aditiva* (o autor alterou a nomenclatura deste termo para *interseccional* no livro *Desenhando Quadrinhos*), palavras e imagens atuam juntamente, mas também possuem informações independentes; *interdependente*, palavras e imagens transmitem a mensagem conjuntamente, sendo incapaz de fazê-lo de modo independente; *paralela*, as informações são transmitidas e aparentemente não relacionadas; *montagem*, seriam as palavras e imagens representadas de modo pictóricas<sup>17</sup>.

## CONCLUSÃO

As histórias em quadrinhos são responsáveis pela formação e desenvolvimento de leitores no mundo inteiro e esse processo ocorre em diferentes níveis. Em um momento inicial as HQs permitem o acesso a uma leitura mais simples, o que pode proporcionar o desenvolvimento do prazer na leitura, da capacidade interpretativa e de inferência.

Temos também, como o próprio histórico dos quadrinhos nos mostra, a possibilidade de acesso a leituras distantes das simples tirinhas de jornal (faz-se uma exceção à tirinha *Mafalda* do argentino Quino.) ou dos mensais super-heróis americanos. Uma vez que tema e estilo não são aspectos que delimitam o conceito de quadrinhos, as possibilidades são tão amplas quanto às de produção de livros, peças teatrais ou filmes.

Em um estágio inicial, a simplicidade dos quadrinhos pode ser abordada. Uma vez que o processo de compreensão partiria mais do aluno, esse se sentiria estimulado a desenvolver essa competência e por um processo natural, interessar-se-ia, à medida que iria desenvolvendo-a, por leituras cada vez mais complexas dentro e fora dos quadrinhos. A familiaridade com essa literatura facilitaria o acesso a conteúdos que a princípio não despertariam o necessário interesse do aluno, tornando as aulas mais interessantes e participativas.

---

17 McCloud, Scott. **Desvendando os quadrinhos**, 1993.

Percebe-se que a produção dos quadrinhos não passa por um processo exclusivamente instintivo, mas um raciocínio para a construção dos recursos utilizados e esses estão relacionados aos processos comunicativos presentes em nossa sociedade.

Encontra-se uma linguagem em acordo com o sistema iconográfico que permeia nossa sociedade. Relação que nos leva a perceber as histórias em quadrinhos como narrativa em acordo com a dinâmica do mundo atual. Essa relação pode ser utilizada para estimular os alunos a entenderem sistemas mais complexos de linguagem como os utilizados em literatura de prosa ou lírica.

Em palestra e oficinas realizadas observou-se que os ouvintes, alunos e professores, não precisavam entender o processo de construção, mas ser apresentado a ele. Levar o aluno a compreender algo que já é de seu interesse é uma importante ferramenta no espaço de sala de aula.

## REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1993.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2000.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2008.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro; (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2005.