

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Michael Antônio Diego Lanius

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
um estudo sobre seus leitores

Porto Alegre

2014

Michael Antônio Diego Lanius

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

um estudo sobre seus leitores

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Sônia Elisa Caregnato

Coorientador: Geraldo Ribas Machado

Porto Alegre

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretor: Prof^a Dr^a Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice Diretor: Prof. Dr. André Iribure Rodrigues

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Prof^a Dr^a Maria do Rocio Fontoura Teixeira

Chefe Substituto: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenadora: Prof^a Dr^a Samile Andréa de Souza Vanz

Coordenadora Substituta: Prof^a M^a Glória Isabel Sattamini Ferreira

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

M243l Lanius, Michael Antônio Diego

Histórias em quadrinhos: um estudo sobre seus leitores. / Michael Antônio Diego Lanius. – Porto Alegre, 2014.
96 f.

Orientadora: Sônia Elisa Caregnato; Coorientador: Geraldo Ribas Machado. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Leitores de histórias em quadrinhos. I. Caregnato, Sônia Elisa. II. Machado, Geraldo Ribas. III. Título.

CDU: 028.4:82-91

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo autor.

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO)

Departamento de Ciências da Informação

CEP: 90.035-007 – Porto Alegre/RS

Telefone: (51) 3308-5067

E-mail: fabico@ufrgs.br

Michael Antônio Diego Lanius

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

um estudo sobre seus leitores

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado como pré-requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: ___/___/_____.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a. Sônia Elisa Caregnato
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
(Orientadora)

Prof.^a Me. Glória Isabel Sattamini Ferreira
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
(Examinadora)

Prof.^a Dr.^a. Maria do Rocio Fontoura Teixeira
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
(Examinadora)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus irmãos, Alessandro, Alessandra e Alexandre, por terem me ajudado direta e indiretamente a concluir a faculdade. Ajudando-me financeiramente em vários momentos e também transmitindo seus conhecimentos sobre a vida e sobre todos os confrontos que há nela.

Muito obrigado a minha mãe por ser a pessoa que mais amor, carinho e cuidados teve comigo em toda minha vida e por ter me ensinado que a maior virtude que uma pessoa pode ter é a simplicidade. Te amo, mãe.

Obrigado a minha melhor amiga e também namorada, minha Amanda, que me ajudou de todas as maneiras possíveis, me ouvindo e consolando nos momentos de crises e sempre me fazendo rir nos momentos de tristeza.

Aos meus amigos por todos os momentos de felicidade e companheirismo. Cabe um agradecimento especial a Janaína por ter me salvado em diversos momentos durante a faculdade.

A todos os amigos que fiz durante meu estágio na Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul, o lugar mais legal e bonito que trabalhei até hoje.

A minha orientadora Sônia Caregnato, que desde o projeto de pesquisa me incentivou a concluir esse TCC. E ao meu coorientador Geraldo Machado por me ajudar nos meus momentos de dúvidas.

A professora Glória e a professora Rocio por aceitarem fazer parte de minha banca examinadora, muito obrigado.

E a professora do curso de Letras Cláudia Luiza Caimi, por ter disponibilizado um espaço em sua aula para aplicação da pesquisa.

Todos os nossos instintos nos dizem que não podemos fazer nada frente ao que nos aterroriza. Mas é só isso que o medo é... instinto.

Fugimos porque essa é nossa natureza. Melhor correr e viver para lutar um outro dia, como diz o ditado. Mas, se fugimos, o canibal se alimenta e torna-se mais forte.

A melhor opção é correr em direção ao seu medo. Ou, melhor ainda, encará-lo. Olhar em seus olhos. Fazê-lo piscar primeiro. Vê-lo diminuir.

(Batman)

RESUMO

As histórias em quadrinhos são uma forma de arte e leitura contemporânea que, combinando texto e imagem, trazem infinitas possibilidades ao leitor. Pela sua universalidade, extrapolam o limite do público infantil, para serem apropriadas também pelo público jovem e adulto. Por estarem disponíveis em vários ambientes de disseminação da informação, como escolas, bibliotecas, livrarias e na internet, em algum momento da vida o leitor se depara com elas. Diante dessa variedade de opções, pressupõe-se que seus leitores também tenham características múltiplas e que possam ser agrupados em diferentes categorias, a fim de embasar o planejamento de serviços adequados a cada grupo de leitor. Este estudo verifica quais categorias de leitores de histórias em quadrinhos são encontradas entre os alunos do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A análise teve como base as histórias em quadrinhos, a leitura e as categorias estipuladas pelo pesquisador Waldomiro Vergueiro. Utiliza um questionário com perguntas abertas e fechadas, como técnica para a coleta de dados, aplicado na disciplina Teoria da Literatura I em vinte alunos. Identifica determinadas categorias de leitores estipuladas por Vergueiro entre os respondentes, tantos tipos puros, como tipos mistos. Encontra, também, não leitores de histórias em quadrinhos, que por diversos motivos não possuem essa prática. Concluí, então, que é mais fácil encontrar indivíduos que sejam misturas de uma ou mais destas categorias, do que propriamente tipos puros de leitores de histórias em quadrinhos e confirma a validade da categorização e das definições apresentadas por Vergueiro, as quais se mostram de grande valia para a continuidade dos estudos acerca dos leitores de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Leitores de histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

The comics are an art form and contemporary reading, combining text and image, bring endless possibilities to the reader. For the universality, extrapolate the limits of the child audience, to be also suitable for young and adult audiences. For being available in various environments of information dissemination such as schools, libraries, bookstores and on the internet, at some point in life the reader comes across them. Before this range of options, it is assumed that his readers also have multiple characteristics and can be grouped into different categories in order to support the planning of appropriate services to each reader group. This study verifies which categories of readers of comics are found among students in the curso de Letras at the Universidade Federal do Rio Grande do Sul. The analysis was based on the comic books, reading and the categories stipulated by the researcher Waldomiro Vergueiro. Uses a questionnaire with open and closed questions, as a technique for data collection, applied in the discipline Teoria da Literatura I in twenty students. Identifies particular categories of readers stipulated by Vergueiro among respondents, many pure types, such as mixed types. Find, also, not readers of comics, by different reasons do not have this practice. Concluded then that is easier to find individuals who are mixtures of one or more of these categories, than pure types of readers of comic and confirms the validity of categorization and definitions presented by Vergueiro, which are of the great value to the continuation of studies about the readers of comics.

Keywords: Comics. Readers of comics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Tapeçaria de Bayeux	20
Figura 02 - Max und Moritz	21
Figura 03 - Moleque amarelo	23
Figura 04 - Mutt e Jeff	24
Figura 05 - Flash Gordon, Tarzan e Príncipe Valente	26
Figura 06 - Minduim	28
Figura 07 - Os Flash de dois mundos e os mutantes X-Men	29
Figura 08 - Requadro	31
Figura 09 - Requadro página inteira	32
Figura 10 - Balão normal, balão-pensamento e balão-transmissão	33
Figura 11 - Legenda	34
Figura 12 - Onomatopeia	35
Figura 13 - Ritmo Visual	36
Figura 14 - Corte Espacial	52
Figura 15 - Corte temporal	52
Figura 16 - Corte espaço-temporal	53
Figura 17 - Elipse neutra	54
Figura 18 - Linha de indicatividade	55

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 - Alunos curso de Letras	65
Gráfico 02 - Leitores de HQ	66

LISTA DE ABREVIações

BRAPCI - Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos sobre Ciência da Informação.

EUA – Estados Unidos da América.

HQ – Histórias em Quadrinhos.

MCM – Meios de Comunicação de Massa.

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Justificativa	14
1.2	Problema de pesquisa	15
1.3	Objetivo geral	15
1.4	Objetivos específicos	15
2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	17
2.1	Histórico	20
2.2	Linguagem das HQ	30
2.2.1	Quadrinho ou Requadro	30
2.2.2	Balão	32
2.2.3	Legenda	33
2.2.4	Onomatopeia	34
2.2.5	Ritmo Visual	35
2.3	Gêneros narrativos	37
2.4	Tipos de publicação	40
3	LEITURA	45
3.1	Leitura de imagens	47
3.2	Leitura de HQ	50
3.3	Tipos de leitores de HQ	56
4	METODOLOGIA	60
4.1	Tipo de estudo	60
4.2	Sujeitos do estudo	61
4.3	Instrumento de coleta de dados	61
4.4	Procedimentos de coleta de dados	61
4.5	Organização e análise dos dados	62
5	CONTEXTO DO ESTUDO	63
5.1	Histórico do curso	63
5.2	Disciplina Teoria da Literatura I	64
6	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	65
6.1	Leitores de HQ	65
6.1.1	Leitor Eventual/seletivo	66
6.1.2	Leitor Eventual	69
6.1.3	Leitor Seletivo	71
6.1.4	Leitor Estudioso/pesquisador	71
6.1.5	Leitor Colecionador/fanático/fanzineiro/estudioso/pesquisador	72
6.1.6	Leitor Seletivo/colecionador	75
6.1.7	Leitor Seletivo/fanático	76
6.2	Não leitores de HQ	78
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
	REFERÊNCIAS	84
	APÊNDICE A – Roteiro para entrevista	90

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQ) estão presentes em nossas leituras desde cedo. Quando crianças, muitas vezes iniciamos nossa alfabetização com a leitura deles. Mas é fato o crescente mercado de publicações de quadrinhos de caráter mais maduro destinado a um público mais velho. A leitura desse tipo de material afasta-se cada vez mais do estigma de ser algo infantil, evoluindo para uma forma de arte e leitura contemporânea facilmente apropriada pelo público jovem e adulto.

Por ser uma forma de leitura única, o quadrinho (como popularmente são conhecidas as HQ) amplia as opções de leituras em um mesmo suporte. As imagens combinadas ao texto trazem infinitas possibilidades ao leitor, que talvez a leitura comum de livros, por exemplo, não consiga. O universo das HQ abrange as imagens como transmissão de sentimentos e ações, criando um espaço para a disseminação da arte e da cultura. Ainda conta com roteiros diferenciados, bem como encadernação variada e muitos tipos de publicação. Esta singularidade gerou um mercado próprio, com suas características e componentes.

Este amplo mercado, portanto, chama a atenção de cada vez mais leitores, que acabam por ter contato com as HQ de alguma forma. O quadrinho pode estar inserido em vários meios de disseminação da informação, como escolas, bibliotecas, livrarias e na internet, fazendo com que em algum momento da vida o leitor se depare com ele.

Diante da variedade de HQ existentes, pressupõe-se que seus leitores também tenham algumas características e possam ser agrupados em categorias. Os quadrinhos em sua imensa variedade conseguem atingir quase todo o tipo de público existente. A partir desta realidade, busca-se identificar em quais categorias de leitores existem e onde eles podem estar inseridos.

Este estudo buscou averiguar estas categorias, a partir dos textos e pesquisas realizadas pelo Professor Doutor Waldomiro de Castro Santos Vergueiro, respeitado pesquisador do universo dos quadrinhos, e também fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo.

Buscou-se identificar as histórias em quadrinhos, seu histórico, bem como a definição de leitura, e sua conexão com as HQ, realizando um delineamento destes tópicos para um maior embasamento teórico sobre o assunto.

Salienta-se que foi levado em conta que embora os tipos pré-definidos sejam independentes, existem leitores que mesclam estes tipos em sua preferência pela leitura. Essas características foram observadas durante o andamento da pesquisa.

Para a realização desta pesquisa, contou-se como público alvo com os alunos do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), matriculados na disciplina de Teoria da Literatura I. Busca-se, então, averiguar quais são os tipos de leitores de quadrinhos inseridos neste contexto.

1.1 Justificativa

A leitura se faz presente no nosso cotidiano, entretanto as HQ acabam não sendo destacadas como uma forma que possui muitas possibilidades de leitura, pois sua combinação de texto com imagem é algo único e pouco explorado. Porém, além de promover e desenvolver nosso gosto pela leitura, os quadrinhos estão presentes em diversos lugares como bibliotecas, livrarias, banca de jornal, internet, etc. Podendo ser facilmente adaptadas como objeto de estudo de diversas áreas. A escolha do tema de pesquisa se deu, inicialmente, pela paixão que o pesquisador nutre pelas HQ desde sua infância e o fascínio que elas exercem nele até hoje.

Após a pesquisa sobre o tema na Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos sobre Ciência da Informação (BRAPCI), notou-se que o mesmo não é muito explorado e difundido no meio acadêmico da Ciência da Informação. Entretanto, o quadrinho cada vez mais se faz presente no acervo de bibliotecas e grandes centros culturais. Notou-se que grande parte dos estudos sobre o tema baseava-se em sua estrutura ou considera-o como um forte instrumento incentivador de leitura, ou seja, era tido como um meio e não um fim no hábito de ler.

Destacou-se, nesta busca, o artigo de autoria do Professor Doutor Waldomiro de Castro Santos Vergueiro, intitulado *Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição* (2005), que versa sobre as HQ, sua produção, linguagem, definição e consumo. Neste último tópico o autor define categorias de usuários de HQ, que são abordadas e ampliadas em outros textos do autor.

Pela sua relevância e caráter inovador, o estudo de Vergueiro tornou-se a base deste estudo, que aplica as categorias estipuladas por ele em leitores de HQ.

A partir deste momento, este estudo buscou comprovar se de fato estes leitores pré-determinados podem ser encontrados no meio acadêmico, especificamente entre os alunos do curso de Letras da UFRGS. Estes alunos foram escolhidos, por terem um conhecimento maior e estarem ambientados com os estudos da literatura.

O estudo desses leitores faz ligação com a Biblioteconomia, e pode ser aproveitado como um novo conhecimento para áreas que envolvam HQ e leitura.

1.2 Problema de pesquisa

Que categorias de leitores de histórias em quadrinhos são identificadas em alunos de graduação do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul?

1.3 Objetivo geral

Averiguar quais as categorias de leitores de histórias em quadrinhos são encontradas entre os alunos de graduação do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

1.4 Objetivos específicos

Os objetivos específicos desse projeto encontram-se relacionados a seguir:

- a) Avaliar a relação dos alunos com as histórias em quadrinhos.
- b) Determinar os tipos de leitores de histórias em quadrinhos.
- c) Verificar quais categorias, estipuladas por Vergueiro, estão presentes entre os alunos da disciplina Teoria da Literatura I.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As HQ por terem, desde sua criação, um apelo popular e por serem um “excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social, explícita ou implicitamente” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 7), são consideradas junto com o cinema um dos grandes meios de comunicação de massa (MCM) do século 20.

Segundo Anselmo (1975), um dos critérios existentes para classificar os MCM os divide em meios impressos (jornal, revista, livros e histórias em quadrinhos) e não impressos ou audiovisuais (cinema, rádio e televisão). A autora elenca outros critérios de classificação:

1. Os MCM envolvem máquinas na mediação da comunicação, que permitem, no caso dos meios impressos, a multiplicação das mensagens em milhões de cópias e, no caso do rádio e da televisão, a produção, transmissão e recepção de mensagens de modo a atingir milhões de receptores.
2. Os MCM possibilitam atingir uma vasta audiência simultaneamente, ou dentro de breve período de tempo (ouvintes, espectadores, leitores).
3. As mensagens transmitidas pelos MCM em geral se originam de uma organização ampla, complexa, com grande número de profissionais e divisão de trabalho. Os quadrinhos, por exemplo, dependem não somente de toda uma equipe de argumentistas, roteiristas e desenhistas reunidos geralmente numa empresa produtora (sindicato), como também envolvem empresas editoras, impressoras, distribuidoras, varejistas, etc.
6. Os MCM difundem instantânea e rapidamente as mensagens. (ANSELMO, 1975, p. 23).

Pode-se verificar que as HQ se enquadram nesses critérios, pois utilizam máquinas na mediação da comunicação, atingem um grande público e disseminam rapidamente a mensagem.

Por serem um MCM universal as HQ recebem diferentes nomes em cada canto do mundo. Nos Estados Unidos da América (EUA) são conhecidos como *comics*, *comics strips* (tiras cômicas) ou ainda *funnies* (engraçados), devido ao teor cômico e cartunesco das primeiras histórias. As revistas são conhecidas como *comic books*.

Os franceses costumam denominá-las como *bandes dessinées*, devido ao formato em que foram publicados nos jornais, ou seja, em forma de tira (bande). Já na Itália se optou pelo nome *fumetti* (fumacinhas), plural de

fumetto, expressão que faz referência aos balões onde estão contidas as falas dos personagens nas HQ.

Na Noruega, usa-se o termo *tegniserie* (desenhos em série) e na Holanda o termo *stripverhaal* (narrativa em tira) é usado com frequência. (ASSIS, 2014)

Nos países latino-americanos são chamados de *historietas*, no Japão de *mangá* e em Portugal são denominadas *histórias aos quadrinhos*. Na Espanha recebem o nome de *tebeos*, derivado de uma revista infantil, que se iniciou em 1917, chamada T.B.O., que de tão conhecida e famosa acabou emprestando seu nome como alcunha as HQ's.

No Brasil, a expressão histórias em quadrinhos é a mais consagrada. Entretanto leitores mais antigos costumam utilizar ainda o termo “gibi”, que de forma semelhante ao que ocorreu na Espanha, derivou-se de uma publicação iniciada na década de 1930, que de tão popular emprestou seu nome a todas as revistas que publicavam quadrinhos no país. (BIBE-LUYTEN, 1985; VERGUEIRO 1998).

Já o termo arte sequencial, cunhado por Eisner (1999) é o mais difundido entre os estudiosos da área, entretanto não é o mais preciso para definir as HQ. Para McCloud (2005) o termo arte sequencial é um bom começo, mas é genérico ao incluir outros tipos de produções e suportes. Analisando os termos, pode-se observar que a palavra “arte” indica um critério de valor e a palavra “sequencial” abrange formas de produções visuais como a cinema e a animação, pois enquanto no cinema cada quadro é projetado em um mesmo espaço, que no caso seria a tela, no quadrinho as imagens são colocadas lado a lado, ou justapostas. Pois, “o espaço é pros(sic) quadrinhos o que o tempo é pro(sic) filme”. (McCLOUD, 2005, p. 7).

Portanto, McCloud define HQ como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (McCLOUD, 2005, p. 7).

Cabe explicar que nessa monografia será utilizado o termo histórias em quadrinhos.

Conceitualmente para Vergueiro (1998, p. 120) as HQ são:

[...] um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem: o *linguístico*, presente nas personagens e na representação dos diversos sons, e o *pictórico*, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, ideias abstratas e/ ou esotéricas etc. Além desses dois códigos, as histórias em quadrinhos desenvolveram também diversos elementos que lhes são hoje característicos, como o balão, as onomatopeias, as parábolas visuais etc.

Complementa Anselmo (1975, p 38), ao dizer que as HQ são:

[...] a um só tempo, a arte e o MCM que, usando predominantemente personagens irreais, desenvolvem uma seqüência dinâmica de situações, numa narrativa rítmica em que o texto, quando este existe, tanto pode aparecer como legenda abaixo da imagem, como em outros espaços a ele destinados ou em balões ligados por um apêndice à pessoa que fala (ou pensa). Para atingir sua finalidade básica – a rapidez da sua compreensão – as HQ lançam mão de símbolos, onomatopeias, códigos especiais e elementos pictóricos que lhes garantem uma universalidade de sentido.

O fato de as HQ terem sua gênese na junção de dois gêneros artísticos diferentes - o desenho e a literatura - não os desmerece. Para Bibe-Luyten (1985, p. 11) “[...] esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam”. A partir disso pode-se considerar o quadrinho como hipergênero, por agregar em si vários tipos diferentes de gêneros.

O signo pictórico é o grande trunfo das HQ, pois faz com que, segundo Pascal¹ *apud* Anselmo (1975, p. 33), “[...] a pessoa que compra uma revista em quadrinhos, ler imagens e palavras, não ver as imagens e ler apenas as palavras”. Pois a imagem/desenho dá margem para mais significados e interpretações do que as palavras, que são mais exatas ou pobres de sugestões e possibilidades. Além disso, a imagem/desenho tem um grau muito maior de aproximação com o objeto a ser representado do que a palavra. (MOYA, 1977). Ou seja, a imagem/desenho é mais universal que a palavra.

Os quadrinhos não dependem apenas de imagens que os ilustrem e roteiros em forma de texto que os complementem. Um quadrinho é em sua essência muito mais do que isso, o quadrinho é a intenção de realizá-lo.

¹ PASCAL, D. As histórias em quadrinhos, in *O Estado de São Paulo*, 1970.

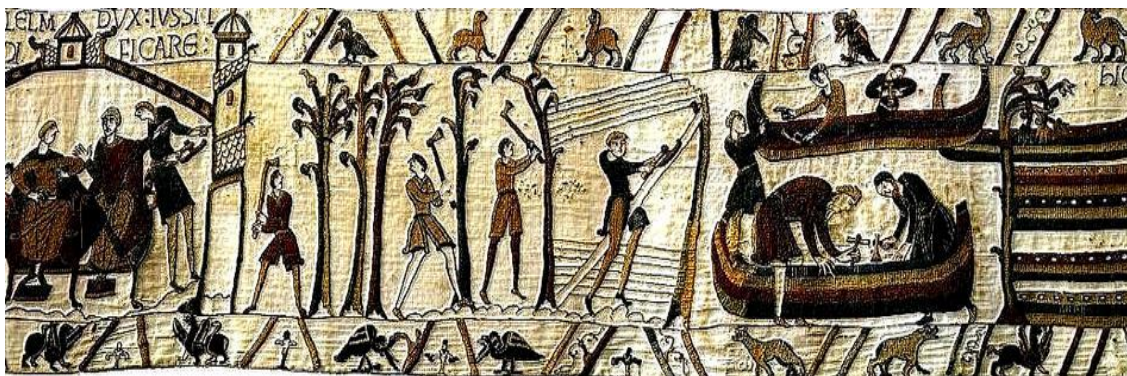
2.1 Histórico

Contar uma história por meio de imagens sequenciais é algo feito desde o início da civilização, através das artes rupestres os homens das cavernas já demonstravam a “preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos.” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 16).

Outras técnicas já foram utilizadas para registrar a história através de sequências de imagens, entre elas pode se citar mosaicos, afrescos e tapeçarias.

Um bom exemplo é a tapeçaria de Bayeux (Figura 01), datada do século XI, que retrata a conquista normanda da Inglaterra na batalha de Hastings. A peça contém cerca de 70 metros de comprimento por 50 metros de largura, e pode ser “lida da esquerda pra direita, apresentando, [...] os fatos históricos em ordem histórica deliberada. Ela não apresenta quadros ou uma separação das cenas, mas pode-se claramente observar os momentos que alternam ação e drama.” (MONSANI, 2009, p. 16).

Figura 01: Tapeçaria de Bayeux



Fonte: Stein e Costa, [2012]².

O nascimento da imprensa é importante não só para a história da humanidade, como também para a história das HQ, pois a partir disso um número muito maior de pessoas começou a ter acesso a diversas formas de arte, que antes eram privilégio somente dos nobres. Mas somente com o

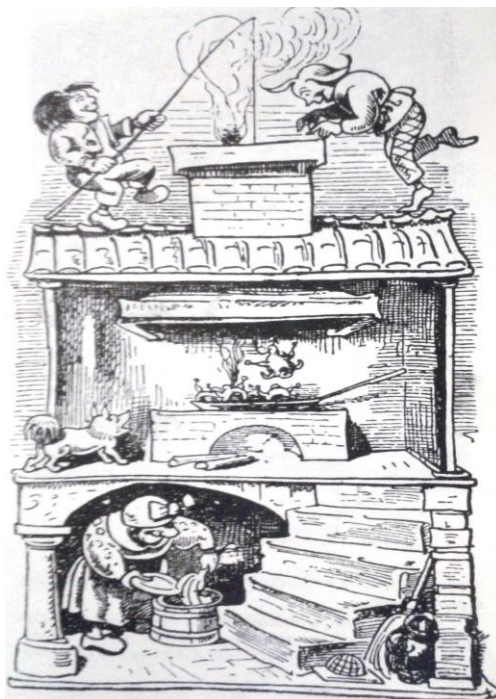
² Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>>. Acesso em: 30 set. 2014.

aprimoramento das técnicas de impressão, no final do século XIX, foi que histórias contadas através de imagens começaram a ser utilizadas largamente em livros e jornais. (BIBE-LUYTEN, 1985).

Como precursor das HQ, podemos destacar o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846), pioneiro ao unir imagem e texto de forma dependente. Suas histórias eram contadas através de imagens, separadas por uma linha vertical e colocadas sobre um pequeno texto. (ANSELMO, 1975).

Outro autor considerado o pai das HQ é o alemão Wilhelm Busch (1832-1908), responsável pela criação de Max und Moritz (1865), que no Brasil ficaram conhecidos como Juca e Chico e eram traduzidos por Olavo Bilac. Na obra eram narradas as aventuras de dois garotos muito arteiros. Segundo Vergueiro (1998), as histórias normalmente continham um teor moralista, nas quais, ao final, os dois personagens eram castigados de maneira assustadora (Figura 02).

Figura 02: Max und Moritz



Fonte: Moya, 1977, p. 33.

O Brasil também se faz presente neste MCM desde o início, pois em 1869 é lançada em território nacional a criação do italiano naturalizado

brasileiro Ângelo Agostini, intitulada “As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à corte”, que é considerada como a primeira HQ nacional. Em decorrência deste lançamento, no dia 30 de Janeiro, é comemorado no Brasil o Dia do Quadrinho Nacional. (SANTOS e GANZAROLLI, 2011). Ângelo também foi responsável pela criação do logotipo do Tico-Tico, uma das revistas infantis mais populares da primeira metade do século XX, sendo publicada de 1905 a 1960. (VERGUEIRO, 1998).

Porém, o marco inicial na história mundial das HQ é uma tirinha lançada em 1895 pelo norte-americano Richard F. Outcault, chamada *Yellow Kid*. Outcault publicava no suplemento ilustrado dominical do jornal sensacionalista New York World, propriedade de Joseph Pulitzer, uma série intitulada *Down Hogan’s Alley*, onde narrava as aventuras de um grupo de moleques que viviam em um cortiço de Nova York.

Segundo Anselmo (1975), um dos personagens de *Down Hogan’s Alley* era um garoto orelhudo, calvo e que vestia um camisolão branco que cobria os calcanhares. Até que certa vez os técnicos do New York World resolveram testar, no camisolão do garoto, a única cor que ainda não conseguiam reproduzir nas páginas do jornal: o amarelo. A partir daí o garoto fora batizado pelo público de “*Yellow Kid*”.

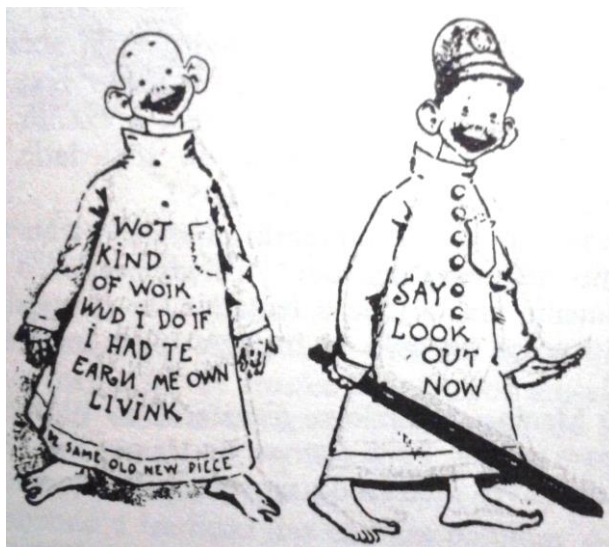
Álvaro de Moya (1977, p.36) conta uma versão desse fato:

Dizem que, quando o World instalou uma impressora em côres(sic), em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Ben-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a côr(sic) amarela naquele camisolão. Nesse momento nasciam duas coisas importantes: os comics como conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o têrmo(sic) “jornalismo amarelo” para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público.

É importante salientar o valor dos suplementos ilustrados dessa época, primeiramente por serem um fator determinante na vendagem de jornais e, segundo, porque foi a partir deles que os quadrinhos passaram a ser divulgados por um veículo de comunicação de massa (antes eram somente editados em álbuns ou livros) e se tornaram acessíveis a um público maior de pessoas. (BIBE-LUYTEN, 1985).

Tendo em vista o sucesso da criação de Outcault, o magnata William Randolph Hearst, dono do jornal New York Journal e arqui-inimigo de Pulitzer, leva Richard para sua gazeta e junto com ele o “Moleque Amarelo” (Figura 03). A partir de então ele recebe o nome dado pelo público e “suas tirinhas passam a apresentar, junto a frases panfletárias do camisolão do protagonista, balões de fala”. (MONSANI, 2009, p. 19).

Figura 03: Moleque amarelo



Fonte: Moya, 1977, p. 35.

Conforme salienta Bibe-Luyten (1985, p. 19):

Outcault, no entanto não criou, não inventou a história em quadrinhos. Na verdade, ela já existia em estado latente e convergia para o ponto de partida pelo trabalho de vários autores que estavam mais ou menos no mesmo momento criativo. O mérito de Outcault está no fato de ter sido ele quem primeiro realizou essa síntese e introduziu o balão, que é, sem dúvida, o elemento que define a história em quadrinhos como tal.

Em 1897 é lançado pelas mãos do desenhista principiante Rodolph Dirks, *The Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão), que pode ser considerada um exemplo completo de HQ, pois até então as histórias eram contadas de forma tosca e não tinham os elementos básicos que compõem uma HQ bem desenvolvida, o que comprometia a narrativa. Somente a partir desta obra, que era claramente inspirada na já citada criação de Busch (Max

und Moritz), “a narrativa quadrinizada consegue [...] realizar um trabalho vigoroso e consolidar-se definitivamente como linguagem.” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.20). Essa tirinha é considerada a história em quadrinhos com maior tempo de publicação, sendo veiculada até hoje.

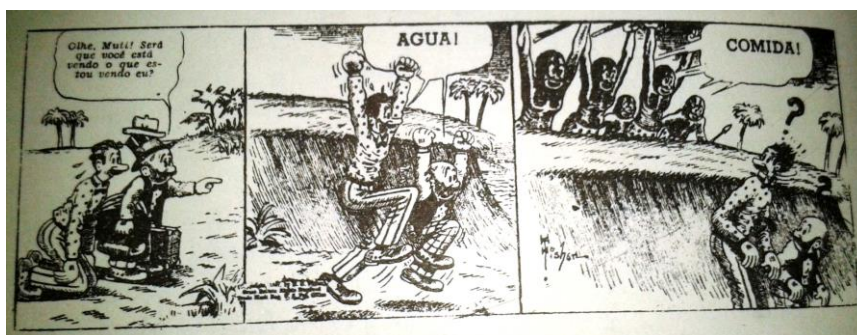
Outra obra que merece destaque é *Little Nemo in Slumberland* (Pequeno Nemo na Terra dos Sonhos), criada em 1905 por Winsor McCay. Ao narrar as aventuras vividas pelo garoto Nemo, dentro dos seus sonhos e que sempre acordava ao final de cada tira, McCay inova graficamente e dá status de arte aos quadrinhos com seu estilo *art-nouveau*.

Toda essa gama de histórias vista até agora ocorria somente nos suplementos dominicais, mas em 1907 há uma mudança nesse esquema de publicação, com o surgimento da primeira *daily trip* (tira diária). Agora os quadrinhos fazem parte na vida diária dos leitores, deixando de ser algo visto somente uma vez na semana.

Isso também acarretou uma mudança no ritmo narrativo das histórias, antes elas vinham de modo completo e agora o autor teria que dividi-las em pequenas doses diárias, utilizando no máximo três ou cinco quadrinhos para desenvolver a trama e muitas vezes deixando um “gancho” ao final para o próximo dia.

Tirando a tentativa frustrada da artista Clara Briggs com a tira *A. Piker Cler, Mutt e Jeff* (Figura 04), de Bud Fisher, pode ser considerada a primeira tira diária lançada com êxito e que consolidou o formato.

Figura 04: Mutt e Jeff



Fonte: Moya, 1977, 36.

A grande difusão dessas histórias para o resto do mundo se deu através dos *Syndicates*. Os *Syndicates* eram agências responsáveis não só pela distribuição, como também cuidavam dos direitos autorais e do *merchandising* dos personagens a eles pertencentes, através da contratação direta dos artistas, papel antes exercido pelas próprias empresas jornalísticas.

A partir disso os *Syndicates* começaram a exercer uma censura sobre as histórias com o intuito de “nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas.” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.23).

Corroborava Vergueiro (1998, p.127) ao dizer:

Não é de admirar, portanto, que entre as primeiras obras distribuídas pelos *Syndicates* estejam exatamente aquelas que giravam em torno do núcleo familiar de sua sociedade, conhecidos como *family strips*.

Até agora as HQ, em sua grande maioria, tinham um conteúdo humorístico, mas durante a década de 1930 se inicia uma revolução com o surgimento dos super-heróis. São dessa época criações como o Tarzan, personagem que nasceu na literatura em forma de romance e foi transportado para os quadrinhos pelos mestres Hal Foster e Burne Hogarth. Além dele surgem também Flash Gordon, de Alex Raymond, história de ficção científica revolucionária na época com seu design futurista de naves espaciais, e o Príncipe Valente, de H. Foster, narrativa de aventuras medievais com cavaleiros, princesas e dragões (Figura 05).

Figura 05: Flash Gordon, Tarzan e Príncipe Valente



Fonte: Autor, 2014.

Nessa mesma época tem-se o nascimento das *comic books*, revistas dedicadas somente as HQ.

Um fato que merece destaque é o surgimento do maior ícone no mundo dos super-heróis e quem realmente definiu o gênero. Em 1938 na revista *Action Comics*, pelas mãos da dupla Jerry Siegel e Joe Schuster nasce o Super-Homem. A partir do surgimento do último filho de Krypton, tem início a “era de ouro” dos quadrinhos e o surgimento de uma gama de novos super-heróis inspirados nele.

Nesse período nasce outra lenda das HQ, o guardião silencioso, o protetor zeloso, o cavaleiro das trevas (*The Dark Knight*, 2008), o Batman. Criado em 1939 por Bob Kane e Bill Finger, é até hoje um dos super-heróis de maior popularidade e reconhecimento no mundo inteiro.

Durante o período da Segunda Guerra Mundial, principalmente com a entrada dos EUA no conflito, os quadrinhos começaram a desenvolver um papel de “apoio psicológico aos combatentes e civis”. (MONSANI, 2009, p. 20). O maior exemplo disso é o Capitão América (1941), criação de Joe Simon e Jack Kirby, cuja narrativa concentra-se na história de Steve Rogers, que ao receber o soro do super soldado se torna a maior arma de guerra do EUA, lutando contra hordas de nazistas. Sua fantasia vermelha, azul e branca, e seu escudo com uma estrela no centro, eram uma clara alusão à bandeira Americana.

Outra obra dessa época que merece destaque é *The Spirit* de Will Eisner, responsável pelo amadurecimento gráfico da linguagem dos quadrinhos. Como explica Bibe-Luyten (1985, p. 35):

O que havia de diferente nesta história era a técnica de iluminação, isto é, o aproveitamento ao máximo do branco e preto em contraste de luz e sombra e novos ângulos de desenho, muito semelhante à técnica cinematográfica. O desenhista também inovou na abertura da história. Cada vez começava “The Spirit” com um desenho diferente e sugestivo.

No início dos anos 1950, as HQ sofreram uma forte campanha negativa por parte de educadores, psicólogos e outros, que pregavam a errônea ideia que os quadrinhos faziam mal aos jovens e pequenos leitores. Acusavam as histórias “de desenvolver a preguiça mental, [...], de tornar as coisas demasiadamente fáceis [...] ou de reduzir as maravilhas da linguagem a grosseiros monossílabos”. (ANSELMO, 1975, p. 58). As HQ eram também acusadas pelo aumento da delinquência juvenil no pós-guerra.

O ponto alto dessa cruzada contra os quadrinhos foi quando, em 1954, o psiquiatra Frederic Wertham lança a obra intitulada “A Sedução dos Inocentes” (*The Seduction of the Innocent*), onde, através de exemplos bem duvidosos (chega a citar o caso de uma moça que virou prostituta por causa das HQ), apregoa que todo o mal causado ao mundo era culpa dos quadrinhos.

Esse quadro negativo começou a ser revertido somente nos anos 1960, quando estudiosos europeus desenvolveram pesquisas que mostravam as HQ como um ótimo meio de formação e informação. Essas pesquisas se deram no mesmo momento em que se iniciaram os estudos sobre Comunicação de Massa.

É importante salientar a revolução que os quadrinhos sofriram no Oriente no mesmo período. Monsani (2009, p.21) dá um panorama dessa situação:

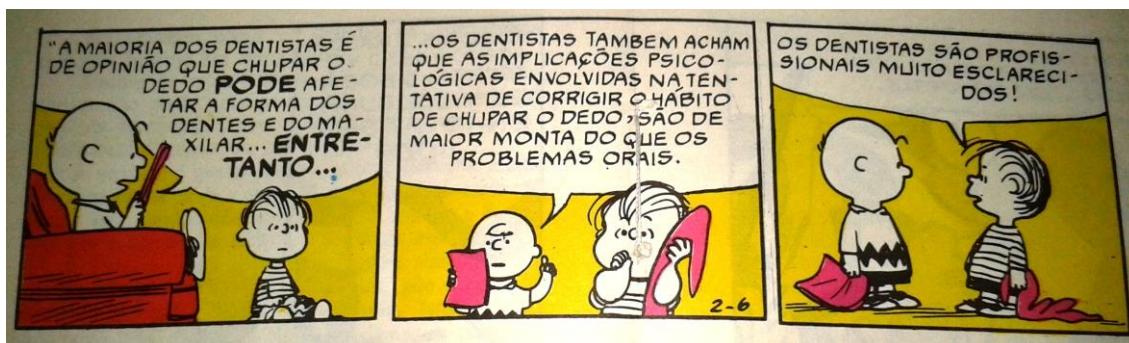
[...] os mangás sofreram uma revolução e um grande aumento no mercado consumidor, que passou a abranger ambos os sexos e todas as idades. Essa revolução foi, em grande parte, ocasionada pelas inovações que a arte de Ozamu(sic) Tetsuka trouxe para as histórias em quadrinhos, tanto em questão de traço, com os olhos

grandes e pernas longas, como em questão do enquadramento e do dinamismo que suas histórias possuem.

Osamu Tezuka é considerado por muitos como o pai do mangá moderno.

Nos anos 1950 também se faz presente uma corrente de HQ que tinha um teor mais intelectual e pensativo. Os *Peanuts* (Minduim no Brasil) de Charles Schulz (Figura 06) é o grande responsável pelo surgimento desse gênero, ao apresentar crianças que viviam dilemas, problemas e tinham pensamentos de “gente grande”. Schulz nos mostrava que “Os *Peanuts*, como os homens, têm fracassos, fazem perguntas que não sabem responder, mas... a vida continua.” (ANSELMO, 1975, p.60).

Figura 06: Minduim



Fonte: Moya, 1977, 118-119.

Na onda do Minduim, anos depois surgiria na Argentina, pelas mãos de Quino, uma pequena infante chamada Mafalda, que protestava contra tudo que não fazia sentido para ela no mundo adulto, como guerras, injustiças que sofriam as pessoas e etc., mostrando a visão política de uma América Latina subdesenvolvida.

Nos anos 1960, temos um período de renascimento para os super-heróis, denominado como a “era de prata” dos quadrinhos, no qual muitos personagens criados nos anos 1930 e 1940 foram adaptados aos novos tempos. Com a intenção de chamar a atenção de um novo público, podemos citar o Lanterna Verde e *The Flash* como exemplos disso, já que ambos ganharam novas origens, novos protagonistas e novos uniformes. Outras

criações dessa época, que são muito importantes na história dos quadrinhos, são o Homem-Aranha, o Quarteto Fantástico e os mutantes X-Men (Figura 07).

Figura 07: Os Flash de dois mundos e os mutantes X-Men.



Fonte: Autor, 2014

No fim dos anos 1960 e início dos 1970 tem início o Underground. Representante maior da cena, Robert Crumb apresentava um quadrinho sem nenhum tipo de censura, onde a pornografia e os palavrões eram usados sem pudor. Os quadrinhos dessa época abordavam em sua maioria “as comunidades marginais, a sexualidade, os *hippies*, a violência, a droga e a ecologia, dentro de um estilo realista e caricatural.” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.54).

Nos anos 1980 houve o aparecimento de um novo formato de publicação, as *graphic novels* que eram histórias contadas em um único volume ou em minissérie. Elas permitiam um experimentalismo gráfico e narrativo maior em relação às revistas seriadas, por isso muitos personagens consagrados tiveram publicações nesse formato por possibilitarem que histórias fossem contadas fora da cronologia das suas revistas mensais, dando uma nova visão dos personagens, como Frank Miller fez em *Batman: The Dark Knight Returns* (Batman: o Cavaleiro das Trevas) e Alan Moore em *Batman: The Killing Joke* (A Piada Mortal), ao dar uma origem ao vilão Coringa. Outras

grandes obras que merecem ser citadas são: “Um Contrato com Deus” de Wil Eisner, “Maus” de Art Spiegelman, “V de Vingança” ao mostrar um futuro distópico em que um revolucionário mascarado tenta derrubar o estado totalitarista e *Watchmen*, ao mostrar os super-heróis sob uma nova ótica, como seres falhos e com defeitos. Ambas as obras são do mestre Alan Moore.

Atualmente as HQ passam por um ótimo momento. Graças às adaptações cinematográficas hollywoodianas, cada vez mais quadrinhos são publicados em território nacional. Nota-se, também, que o estigma de que quadrinhos é coisa de criança está sendo deixado para trás, visto que há mais pesquisas sendo feitas sobre o assunto e hoje em dia pode-se encontrar HQ nos mais diversos lugares, como livrarias, bibliotecas e bancas de jornal, mostrando que o público é o mais variado e o mais exigente.

2.2 Linguagem das HQ

As HQ possuem uma série de elementos básicos que as constituem, configurando uma linguagem própria, tais como quadrinho, balão, onomatopeia, ritmo visual, legenda, linhas e traços, cores e outros. De qualquer maneira, muitas HQ são feitas sem a utilização de parte desses recursos. Nessa seção serão apresentados os elementos de maior destaque e uso.

2.2.1 Quadrinho ou Requadro

O quadrinho ou requadro são as quatro linhas que emolduram a imagem na HQ e que delimitam o espaço onde acontece a ação. Ali aparecem os personagens, os cenários, entre outros elementos. Através da sequência de quadros justapostos que a história é narrada (Figura 08).

Figura 08: Requadro.

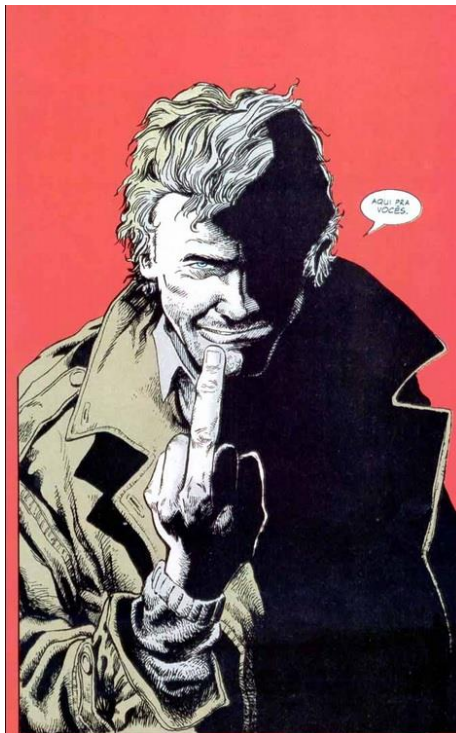


Fonte: Ennis, 2014, p. 125.

Para Cagnin (1975) além da função delimitadora da ação, o requadro apresenta também uma função informativa no momento da leitura, pois pode ser “utilizado como um elemento narrativo”. (MONSANI, 2009, p. 22). Assim como os balões, os quadrinhos podem variar de forma para expressar noções de espaço e tempo.

Dependendo da narrativa o requadro pode nem aparecer em alguns momentos da história. Esse recurso é utilizado em grande parte das vezes para causar um maior impacto no leitor em determinado momento da ação. Desse modo a página se torna o limite, a moldura (Figura 09).

Figura 09: Requadro página inteira.



Fonte: Ennis, 2014, p. 133.

2.2.2 Balão

O balão é o responsável por transmitir as falas, diálogos, monólogos ou pensamentos dos personagens, sendo considerado "a grande criação das HQ". (CAMPOS e LOMBOGLIA, 1895, p. 14).

Sua forma redonda com uma pequena ponta angulosa, indicando a quem pertence à fala, pode mudar para ajudar a representar as diversas emoções que os personagens estão imprimindo nas falas, mantendo uma "relação ideogramática entre a imagem e o conteúdo expresso." (CIRNE, 1977, p. 27).

Por isso existem vários tipos e formas de balões (BIBE-LUYTEN, 1985), o balão-fala apresenta contorno arredondado e com um pequeno apêndice, representando a simples fala de um personagem. O balão-pensamento apresenta forma de nuvem e pequenas bolinhas que se ligam ao personagem ao qual pertence o pensamento em questão. O balão-transmissão apresenta várias pontas pontiagudas e representam o som transmitido por aparelhos eletrônicos (Figura 10).

Figura 10: Balão normal, balão-pensamento e balão- transmissão.



Fonte: Autor, 2014.

Esses tipos e formas variam conforme a expressão que se quer representar com eles e são ditados pelas situações criadas, resultando em ótimos efeitos gráficos e comunicativos. Porém, existem autores que optam por não utilizá-los.

2.2.3 Legenda

A legenda é um elemento gráfico onde é representada, em forma de texto, a voz do narrador, a descrição de algum acontecimento passado ou presente, alguma informação adicional à cena ou algum elemento externo a ação (Figura 11). (CAGNIN, 1975).

Figura 11: Legenda



Fonte: Ennis, 2014, p. 134.

A sua forma e posição variam, mas em grande parte das vezes aparece no topo do quadro em forma de retângulo. Quando muito amplo ocupa um quadrinho inteiro.

2.2.4 Onomatopeia

A onomatopeia é o meio pelo qual as HQ encontraram para representar os sons e ruídos. Esse efeito é muito mais visual do que propriamente sonoro.

Para Joaquim Mattoso Câmara Jr.³, *apud* Aizen (1977, p. 271), as onomatopeias são um:

[...] vocábulo que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se com os fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão dêsse(sic) ruído. Não se trata, portanto, de imitação fiel e direta do ruído, mas da sua interpretação aproximada com os meios que a língua oferece.

Portanto são uma tentativa de tradução em nossa linguagem de um som exterior. (AIZEN, 1977).

³ CÂMARA Jr., Joaquim Mattoso. Dicionário de Lingüística e Gramática, 1977.

Podemos perceber “uma forte dose de convencionalismo em muitas formações onomatopaicas” (AIZEN, 1977, p. 274). Por esse motivo muitas onomatopeias conhecidas em todo mundo têm sua origem na língua inglesa, que por ser uma língua sintética, reproduz o som com maior semelhança. Além disso, o fato de as HQ terem como local de consolidação os EUA, se tornam, por isso mesmo, influência para o mundo. (BIBE-LUYTEN, 1985). Alguns exemplos citados por Bibe-Luyten (1985) são o CRACK, que traduzindo do inglês seria quebrar, rachar e é usado nos quadrinhos para representar um objeto se partindo; e o SLAM, que traduzindo do inglês seria bater com violência uma porta, usado nos quadrinhos para representar uma porta batendo (Figura 12).

Figura 12: Onomatopeia.



Fonte: Waid, set. 2013, p. 77.

Por ser um efeito visual plástico, muitas vezes as onomatopeias são pensadas pelos artistas como elemento gráfico importante na composição das cenas.

2.2.5 Ritmo Visual

Ritmo visual é a relação que ocorre entre os quadros de uma história, com a finalidade de criar sensação de ação e movimento nos desenhos. Para

Cirne (1977) esse elemento é um dos mais importantes das HQ, pois segundo o mesmo:

A estesia dos *comics* não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais.

Entende-se que não é somente a beleza do desenho ou um plano isolado que geram o impacto necessário que a história pede, não que sejam fatores dispensáveis em uma boa HQ, mas sim “[...] a relação crítica (o desencadeamento de estruturas) entre todos eles.” (CIRNE, 1977, p.35).

Um fator importante a se levar em conta é a diagramação da página, para Érico (2014) ela é de suma importância, já que:

[...] foi pensada e fechada pelo quadrinista como algo indivisível. A página pode ser a história inteira ou só um pedaço da história, mas é um espaço onde a (ou um trecho da) narrativa está expressa segundo uma composição específica reconhecida pelo autor, e a partir daí não se mexe mais.

Na figura 13 pode-se observar que cada pequeno requadro na página mostra um momento da ação que ocorre dentro do carro que aparece ao fundo da imagem. Com esses pequenos requadros o autor deu a página uma maior dinâmica, fluidez e detalhismo na ação que ali acontece.

Figura 13: Ritmo visual



Fonte: Morrison, 2012, p. 52 e 53.

Portanto, é necessário que haja uma composição específica dos quadros, com os planos e os enquadramentos definidos, para que a história da HQ seja contada.

2.3 Gêneros narrativos

As HQ começaram nos jornais com apelo cômico e infantil, evoluindo para aventuras de ação, policial, ficção científica e assim por diante, mostrando que o formato abrange vários gêneros.

Para Vergueiro (1998) elaborar uma categorização das HQ segundo determinados gêneros narrativos é uma tarefa bastante complexa. Isto ocorre devido à grande variedade de publicações, autores, personagens e histórias, que podem ser identificados como pertencendo a mais de um gênero, o que dificulta uma divisão mais rígida e definitiva. Esse fato se deve também a construção narrativa das HQ que permite que histórias com um teor mais sério possam ser contadas de maneira mais leve e vice-versa.

Mesmo correndo o risco de um enquadramento incompleto, Vergueiro (1998) indica os elementos que mais se destacam em cada um, estipulando nove categorias de gêneros narrativos para as HQ. A primeira delas são as Histórias Infantis, que abrangem grande parte dos *gibis* e boa parcela dos álbuns em publicação no mercado. Entre os *gibis* de maior destaque, estão os provenientes dos Estúdios Maurício de Sousa como a Mônica, Cascão, Cebolinha, Magali e Chico Bento e as criações do mineiro Ziraldo, como o Pererê e o Menino Maluquinho. Dentre os personagens estrangeiros que estão em publicação no Brasil, pode-se citar as criações dos Estúdios Disney como o Mickey, Pato Donald, Tio Patinhas e o clássico Almanaque Disney. Entre os álbuns produzidos para o público infantil destacam-se o gaulês Asterix; Tintin, criação do mundialmente famoso Hergé e Lucky Luke. Existem também aquelas HQ de fama mundial como a Mafalda, Peanuts e Calvin e Haroldo, que no primeiro momento podem facilmente ser direcionadas ao público infantil, mas que por conterem nas suas histórias um teor mais adulto e crítico, possibilitam uma dupla leitura, tornando-as únicas.

A segunda categoria, segundo Verguerio (1998) é a de Super-heróis, que reúnem grande parte das publicações em *gibis* destinadas ao público juvenil. Dominada por duas grandes editoras norte-americanas: *Marvel Comics* e *DC Comics*. A qualidade das histórias desse gênero costuma variar bastante, seguindo uma fórmula de produção padrão que busca cativar o público leitor e mantê-lo fiel e sempre ávido por novas histórias. Apesar disso existem personagens que se destacam nesse meio por apresentarem características diferentes dos demais. Destacam-se na Casa das Ideias, como também é conhecida a *Marvel Comics*, o Homem-Aranha, Demolidor e os X-Men. Já na *DC Comics* tem-se como destaque o *Batman*, personagem mundialmente famoso e que pode ser considerado como um mito nos dias atuais e o *Superman*, primeiro super-herói a ganhar vida nos quadrinhos e que hoje faz parte da cultura pop mundial. O gênero das HQ de super-heróis foi também responsável por originar grande parte das minisséries e *graphic novels*, como os já citados *Watchmen* e *A Piada Mortal*.

A terceira categoria, segundo Vergueiro (1998) é de Humorísticos, gênero onde as HQ nasceram no início do século XX. Muitos quadrinhos podem ser enquadrados nesse gênero, até aqueles com temáticas mais aventurescas ou destinados ao público infantil, como o já citado Tintin. As obras publicadas em jornais são as que mais se destacam nesse meio, entre as mais representativas estão Hagar, de Dick Browne; Recruta Zero, de Mont Walker e As Cobras, de Luís Fernando Veríssimo.

A quarta categoria, segundo Vergueiro (1998) é a de Policiais, que tiveram seu início na década de 1930, com o surgimento nos jornais de *Dick Tracy*, criação de Chester Gould. Dick Tracy era um detetive de rosto quadrado, combatente dos mais exóticos criminosos, que morriam de maneiras fantásticas, deixando claro para o leitor que o crime não compensa. Outras obras de destaque são *Secret Agent X-9*, *Steve Canyon*, de Milton Caniff e a obra máxima de Will Eisner, *The Spirit*.

A quinta categoria, segundo Vergueiro (1998) é a de Aventura, gênero que teve seu início no final da década de 1920, com a adaptação da literatura para os quadrinhos de Tarzan, criação de Edgar Rice Burroughs, ilustrado por Hal Foster, considerado um dos grandes artistas a trabalhar nas HQ. É de

Foster outra obra de grande destaque dentro do gênero de aventura, que pode ser inserida em um sub-gênero que é comumente chamado de espada e fantasia, trata-se de Príncipe Valente, história que se passava nos tempos da Távola Redonda. Outra obra de destaque, e reverenciada até hoje, é o clássico do italiano Hugo Pratt, *Corto Maltese*.

A sexta categoria, segundo Vergueiro (1998) é a de Ficção Científica, gênero que teve seu início, nos jornais, no final da década de 1920 com *Buck Rogers*, criação de Dick Calkins, mas que logo foi suplantado pelas aventuras espaciais de *Flash Gordon*. Mesmo com uma grande produção de quadrinhos de ficção científica, os norte-americanos ainda perdem em relevância para os franceses que tem como nomes de destaque mundial, Moebius e Enki Bilal (estrangeiro, mas que tem grande parte do seu trabalho publicado na França). Destaca-se também o francês Claude Forest e sua criação *Barbarella*, uma das obras mais significativas do gênero. É de responsabilidades dos franceses uma das publicações mais importante do mundo da ficção científica a *Metal Hurlant*, título que os americano mais tarde traduziram e utilizaram em uma revista, também antológica, chamada *Heavy Metal*.

A sétima categoria, segundo Vergueiro (1998) é a de Horror. O gênero teve seu auge na década de 1950 em revistas publicadas pela *Entertaining Comics* como *The Crypt of Terror*, *The Vault of Horror* e *Tales of the Crypt*. Durante os anos 1960 teve mais alguns momentos de glória, mas atualmente não usufruiu de tanta popularidade. No Brasil sempre teve grande aceitação entre os leitores de HQ, mesmo depois do final da década de 1950 quando os norte-americanos pararam de mandar materiais para publicação. Mas estão fora de circulação desde o início da década de 1990, quando teve fim as revistas *Calafrio* e *Mestres do Terror*.

A oitava categoria, segundo Vergueiro (1998), é a de quadrinhos Eróticos: gênero que tem mais aceitação entre leitores adultos e um público mais exigente. Os europeus, principalmente os italianos, se destacam com nomes como Guido Crepax, criador da *Valentina*; Milo Manara, autor de inúmeras obras-primas e Vittorio Giardino, criador de *Little Ego*, obra que faz alusão a *Little Nemo in Slumberland*. Entre os franceses podemos destacar obras como *Epiphanie*, de Jacques Lob e *Jodelle*, de Guy Pellaert.

A nona categoria, segundo Vergueiro (1998), é de quadrinhos Alternativos, gênero que engloba os quadrinhos *underground*, que são produzidos fora do sistema tradicional de produção, até as obras pornográficas, que são produzidas e colocadas em circulação de maneira clandestina. Entre os nomes de maior destaque estão Robert Crumb, Clay Wilson e Gilbert Sheldon. No Brasil a revista *O Balão* pode ser considerada o berço de artistas como Luis Gê e Laerte Coutinho, autor conhecido por obras como *Piratas do Tietê* e *Os palhaços mudos*. Entre os quadrinhos pornográficos, temos o mestre Carlos Zéfiro, autor que é considerado um gênio dentro do gênero.

É importante salientar que estas categorias não englobam toda a extensão de gêneros narrativos que as HQ abrangem, mas apenas os principais: o faroeste, os romances e as histórias de guerra que não foram contemplados. Nota-se a dificuldade em definir as HQ dentro de gêneros narrativos singulares e definitivos, já que em grande parte das vezes elas abordam temas diversos e por vezes absorvem características de mais de um gênero.

2.4 Tipos de publicação

As HQ desde o início de sua publicação já passaram por vários formatos: começaram nos suplementos dominicais dos jornais, depois passaram para tiras diárias e, no final na década de 1940, surgiram revistas especializadas em quadrinhos (*comic books*).

Para Vergueiro (1998), muitas pessoas podem ter uma visão simplista do mercado produtor de histórias em quadrinhos, com algumas poucas editoras publicando revistas periodicamente em papel de baixa qualidade. Mas essa visão se mostra errônea nos dias de hoje, pois o mercado produtor de histórias em quadrinhos se mostra semelhante ao mercado livreiro tradicional, mas com características próprias.

Vergueiro (1998; 2003a; 2003b) argumenta ao dizer que atualmente existem os mais diversos veículos e formatos de publicação de HQ, com características únicas que afetam tanto seu conteúdo, como sua forma. Para o autor os que se destacam são:

- a) *Gibis*: equivalentes aos *comic books* americanos, são publicações seriadas, em sua maioria com periodicidade mensal, com grande diversidade de títulos e temáticas, podendo ser encontradas com facilidade em qualquer banca de jornal. São o clássico produto para consumo de massa por serem baratos e feitos em papel frágil e de pouca durabilidade. Publicados em *formato americano* (formato tradicional dos *comic books*) ou no clássico *formatinho*, muito difundido no Brasil na década 1970 e 1980. O mercado produtor de *gibis* é bastante dinâmico e flexível, com muitas revistas surgindo, fundindo-se com outras, criando novos títulos ou mesmo se dividindo em um ou mais títulos. Também costumam ser publicadas edições especiais, comemorativas ou suplementos, unindo diversos personagens de revistas diferentes, sob uma nova denominação ou utilizando um título já conhecido pelos leitores. Pertencem a um mercado caótico, muitas vezes sem qualquer espécie de padronização nos títulos ou numeração, intercalando a publicação regular com publicações especiais, gerando uma difícil compreensão por parte do público não habituado a esse tipo de leitura.
- b) Álbuns e edições encadernadas: estão mais próximas fisicamente do livro do que dos *gibis*. Não possuem periodicidade regular, sendo publicados em edições únicas (ou em mais volumes dependendo do sucesso do personagem), contendo histórias fechadas ou inéditas, feitas especialmente para esse formato. Também podem ser compilações de histórias já publicadas em outros formatos, como revistas regulares ou tiras de jornais. O alto custo desse tipo de publicação se deve ao tratamento dado, como a encadernação, muitas vezes em capa dura, a impressão de alta qualidade e o papel com qualidade superior e de maior durabilidade, diferente do encontrado nos *gibis*. Quanto à qualidade das histórias, costuma ser superior à encontrada nos *gibis*, por esse formato permitir maior experimentalismo gráfico e temas mais profundos e bem desenvolvidos, sendo o grande responsável pelo aumento do status

das HQ. São normalmente encontrados em livrarias, em espaço reservado para esse tipo de publicação.

- c) *Graphic novels*, maxi e minisséries: surgidas nos anos 1980 nos EUA, são consideradas as responsáveis por revitalizar as HQ e atrair novos leitores. Bastante semelhantes aos álbuns e edições encadernadas, no entanto, se aproximam dos gibis no que diz respeito à regularidade na publicação. O tratamento que os personagens, velhos conhecidos dos leitores, recebem nesse tipo de publicação se difere bastante ao dado nos meios tradicionais, sendo esse o seu grande diferencial. Envolvem um maior aprimoramento gráfico e temático, com roteiros e artes mais elaborados, com conceituados artistas especialmente convidados para criação dos enredos e desenhos. Com um esquema editorial que viabiliza tanto publicações únicas (*graphic novel*), como uma série limitada (com minisséries variando entre três e seis números e a maxissérie chegando a dezesseis números), esse formato de publicação permite que leitores tenham acesso a materiais com um nível mais elevado de qualidade, sem a necessidade da compra regular de vários títulos diferentes.
- d) Quadrinhos em jornais: berço das HQ, os jornais ainda hoje continuam publicando tiras diárias e semanais em grande quantidade, em uma produção difícil de mensurar. Muitas dessas tiras chegam a ganhar compilações em álbuns posteriormente, entretanto outras jamais chegam a ser republicadas, dificultando assim sua preservação, pois a qualidade do papel dos jornais em geral é péssima. Para se ter acesso a esse tipo de material não existem muitas alternativas, ou assina-se o jornal ou efetua-se a compra diária em bancas de revistas. Essas alternativas servem somente para aquisição de publicações correntes. No entanto, com o advento da internet muito material desse tipo pode ser hoje encontrado em meio eletrônico através de sites que se propõem a preservá-lo.

- e) *Mangás*: com um modelo de produção diferenciado, os *mangás* constituem uma categoria própria de HQ. Publicação de origem japonesa, são produzidos em vasta quantidade, com grandes tiragens e lidos por grande parte da população. Possuem grande variedade de gêneros e são dirigidos para um público específico: existem *mangás* direcionados ao público adolescente feminino (os *shojo mangás*), ao público masculino (os *shonen mangás*) e também aos executivos e outros. No Brasil esse tipo de publicação vem ganhando cada vez mais espaço, ao ponto de existirem editoras especializadas somente nesse tipo de material. O sistema de leitura dos *mangás* se difere das habituais HQ, as quais o público brasileiro está acostumado, pois são lidas de maneira inversa: deve-se começar pelo que normalmente seria a última página e em seguida o processo de leitura se dá da direita para a esquerda, assim como ocorre no Japão. E mesmo sendo publicações periódicas, muitos *mangás* possuem um número definido de capítulos e volumes, com a história já concluída.
- f) *Fanzines*: termo que vem da junção das palavras *fã* e *magazine*, e designa as revistas feitas por aficionados em HQ, como colecionadores e artistas iniciantes. Podem ter um caráter analítico, discutindo a produção de quadrinhos, autores, personagens, características e particularidades. Como podem, também, incluir histórias originais de autoria dos responsáveis pela publicação, como de leitores e artistas convidados. Neste caso se enquadram em uma segunda categoria que seria a de revistas alternativas, publicações fora do mercado tradicional, parecido com o que ocorreu com o movimento *underground* nos EUA. Há grande variedade de títulos, que vão desde compilações de várias histórias até os dedicados a somente um personagem. São publicados nos mais diversos formatos, com uma tiragem e um nível de qualidade que variam muito, sem obedecer a qualquer tipo de periodicidade, aparecendo e sumindo sem qualquer explicação. Mesmo assim, possibilitam que novos artistas tenham seu espaço e um lugar onde possam publicar

suas criações, atingindo um variado público de leitores. Vale destacar a longa tradição do Brasil na publicação tanto de *fanzines* como de revistas alternativas de HQ, tradição essa que vem desde a década de 1960.

Além dos tipos de publicação relacionados acima, Vergueiro (2003b) cita também HQ elaboradas para fins diversos. Segundo o mesmo, essas seriam as publicações em:

[...] revistas gerais de informação ou as histórias ou ilustrações elaboradas exclusivamente para uso em publicidade ou propaganda política; os livros didáticos, publicações governamentais e de organismos independentes que as utilizam como instrumentos para a transmissão de mensagens educativas [...] e até mesmo os diversos produtos derivados de histórias em quadrinhos e veiculados em mídias não-impresas, como os desenhos animados e os *animes*⁴, as séries televisivas e as produções cinematográficas.

É importante destacar que nos dias atuais as HQ não estão somente limitadas ao que é impresso no papel, pois o cinema pode ser considerado um elemento importante na divulgação do gênero, atraindo um público até então avesso a esse tipo de leitura, e atuando, também, como um valioso representante das HQ em outras mídias.

⁴ Animações japonesas, muitas vezes baseadas em *mangás*.

3 LEITURA

A leitura é a interpretação dos símbolos e signos, transmitindo uma informação que faça sentido. Dessa forma pode-se inferir que a leitura faz parte da formação cultural de cada um de nós. Ler não se limita apenas ao texto escrito, mas envolve um conjunto de informações que podemos captar através de todos os nossos sentidos. Segundo Freire (1988, p.11) a “[...] leitura de mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele”.

Embora a leitura seja mais comumente associada à palavra escrita, todas as formas que encontrarmos de absorver uma informação ou um conhecimento são consideradas leitura, como acontece através de imagens, sons, palavras, cheiros, e formas. Nosso contato com o mundo, portanto, também é leitura. Ressaltando isso, Martins (1989, p. 30) define leitura como “[...] um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não importando por que meio de linguagem. Assim, o ato de ler se refere tanto a algo escrito quanto a outros tipos de expressão do fazer humano [...]”.

As teorias para explicar a leitura baseavam-se no texto e no autor, criando uma relação entre eles e o leitor. Esta relação se resumia na ideia do autor, na mensagem que o texto passava e no leitor que a recebia. Porém durante a década de 1970, esta realidade começou a mudar, pois “[...] passaram a se direcionar para o leitor, ao invés de destacarem o autor e o conteúdo da obra. Até então, os estudos se fundamentavam na estética literária e na ideologia apresentadas no texto”. (DUMONT, 2006, p.6.).

Com o leitor como foco principal, e seus interesses e subjetividades sendo explorados, outros estudiosos desenvolveram teorias sobre o ato de ler.

A leitura não se restringia somente ao conteúdo do que estava sendo disseminado, mas ao conhecimento do leitor e suas reflexões a partir dos novos conhecimentos adquiridos. Diversos estudos foram realizados, permitindo que hoje se admita que exista leitor para todo texto independente da qualidade literária e do estilo que foi escrito. (DUMONT, 2006, p. 7). Pode-se dizer, então, que a leitura é uma prática social, realizada pelo sujeito na sua identificação, projeção e aproximação com o texto.

Há três momentos inconscientes que ocorrem com o leitor ao realizar a leitura: a constatação, o cotejo e a transformação, sendo esses os significados e a subjetividade que o leitor percebe no que leu, utilizando de suas próprias experiências.

No momento da constatação, o leitor realiza a primeira leitura, a primeira impressão, captando a ideia do que lê e entendendo a informação que lhe é apresentada. É entendido então que a constatação é a compreensão do texto. Silva (1995, p.25) diz que a “[...] constatação do significado do documento escrito nada mais é do que sua compreensão. O leitor crítico movido por sua intencionalidade desvela o significado pretendido pelo autor”.

No segundo momento acontece o cotejo, que podemos entender como a apropriação do texto por parte do leitor. Quando há uma reflexão sobre o que é lido, a informação é absorvida e refletida. Há, portanto a comunicação entre texto e o leitor. Pensamos como é imprescindível que isso ocorra na leitura, pois é o que formará o pensamento crítico, fazendo com que o leitor tome uma posição diante do que leu. Silva (1995 p.25) diz que a “[...] criticidade faz com que o leitor não só compreenda as ideias veiculadas por um autor, mas leva-o também a posicionar-se diante delas, dando início ao cotejo das ideias projetadas na constatação.”.

Analisa-se o cotejo, também, como o sentido que o leitor dá ao texto, ou seja, o texto por si só tem múltiplas capacidades de transportar emoções, mas é o leitor, com sua bagagem emocional que atribui sentido a ele. Este é um ponto importante para definir o que é leitura, pois ela se dá através do leitor, e principalmente na atribuição de sentido e nesta comunicação de ideias.

No terceiro momento ocorre a transformação, que é quando o leitor atribui mais de um sentido e significado ao texto lido, se apropriando do mesmo e recriando-o. É uma releitura, que permite ao leitor colocar suas ideias no texto que leu. Pode-se observar a transformação quando o leitor cria suas próprias ideias, opiniões, atribuindo sua bagagem de experiências.

Silva (1995, p.25) explica que o “[...] pleno desenvolvimento de novas alternativas somente pode ser conseguido na transformação, isto é, na ação sobre o conteúdo do conhecimento”. É justamente quando a leitura crítico se

demonstra, pois a transformação do texto original, só se dá em leitores críticos, que apliquem sua bagagem cultural ao que estão assimilando do texto.

Cada leitura é única, um leitor não fará a mesma leitura que outro: mesmo que estejam lendo exatamente o mesmo texto, a interpretação será diferente. Ao lerem o texto e realizarem o processo de constatação, cotejo e transformação, os leitores se apropriam do significado do que leram de forma distinta, pois possuem experiências diferentes e compreensões diferentes.

Entende-se, também, que para que essas três fases ocorram, o leitor deve se ver livre de respostas pré-concebidas, para que não seja levado a pensar igual ao autor. Muitas vezes a leitura é realizada como um estudo do texto, e não uma reflexão do mesmo, pois a leitura é a livre interpretação de cada leitor. E para a leitura se desenvolver é preciso que as ideias sejam interpretadas livremente, incentivando o pensamento próprio e crítico.

Ressalta-se, desta forma, a importância que a leitura exerce na formação do indivíduo, na sua visão crítica diante da sociedade e em sua educação, agregando valores e conhecimento. A leitura faz parte da formação de opinião do indivíduo, afetando sua imaginação, compreensão de texto e desenvolvimento da subjetividade. Ao pensar-se na leitura e suas capacidades, identifica-se a importância de realizá-la e incentivá-la em todos os meios possíveis, inclusive as HQ.

3.1 Leitura de imagens

As imagens são impressionantes formas de comunicação, que de forma análoga às histórias, formam nosso ser e nos informam a cerca de nossa realidade, assim, tanto as imagens, como as palavras, são a matéria que nos constituem. (MANGUEL, 2001). Portanto, é necessário “[...] lidar com imagens, lê-las com competência, perceber seus recursos e nuances [...]” (FONSECA, 2006, p. 1), para assim compreendermos o mundo e nossa própria essência.

A imagem pode ser considerada, concomitantemente, tanto uma criação, como uma recriação do mundo pelo ser humano. (COELHO, 2008). Contendo duas importantes propriedades: a propriedade física (suporte/materialidade) e a propriedade semântica (intelecto/construção

mental). Coelho (2008, p.3), explica essa dualidade da imagem, pois enquanto:

[...] suporte é um objeto material, e como portadora de significados, assume um caráter imaterial, exercendo um grande poder mobilizador de emoções. Ao se observar uma imagem, atribui-se sentido ao que se vê e elaboram-se imagens mentais, resultado da relação entre imagem vista e aquelas existentes na memória. Estes elementos associados permitem reconhecer a imagem a partir do que se conhece do mundo. Ao acionar nosso “arquivo de imagens”, fruto da experiência individual e da formação cultural, desencadeia-se um processo de atribuição de sentido.

Dessa maneira, quando se observa uma imagem, automaticamente ela é relacionada com outras presentes em nossa memória, em tal grau que o entendimento semântico pode se alterar, enquanto o suporte físico se mantém o mesmo.

Se relacionarmos com o conteúdo expresso, o grau de compreensão da imagem é imediato. Apresentando-se “[...] à nossa consciência instantaneamente, encerradas pela sua moldura em uma superfície específica [...]”.(COELHO, 2008, p. 3). Esse aspecto caracteriza um grande grau de alteridade da imagem, em comparação ao texto.

Para Cagnin (1975, p. 32) a “[...] imagem é entendida como representação imitativo-figurativa, como cópia de alguma coisa. A possibilidade de formar um código e de construir mensagens lhe dá o estatuto de signo [...]”. Desse modo é necessário que haja a compreensão desses códigos para que ocorra o pleno entendimento do signo, ou seja, para que ocorra a leitura da imagem.

O termo leitura de imagens surgiu no final da década de 1970 na área de comunicação e das artes, em consequência da difusão dos sistemas audiovisuais, tendo sofrido forte influência da psicologia da forma (*Gestalt*), da semiótica e da teoria da percepção. (SARDELICH, 2006).

Há dois níveis de leitura de imagens: o denotativo e o conotativo. Sardelich (2006, p. 456) explica a diferença entre ambos:

A denotação refere-se ao significado entendido “objetivamente”, ou seja, o que se vê na imagem “objetivamente”, a descrição das situações, figuras, pessoas e ou ações em um espaço e tempo

determinados. A conotação refere-se às apreciações do intérprete, aquilo que a imagem sugere e ou faz pensar o leitor.

Para Cagnin (1975) esses dois níveis ocorrem em sequência, em ordem cronológica e em etapas para assim atribuir significado a imagem vista. As etapas estipuladas pelo autor são:

Percepção (a mensagem literal, denotativa), que se subdivide em:

1. Identificação ou configuração (organização da percepção): as linhas, os traços e os pontos são notados e identificados como uma figura.
2. Representação (identificação genérica): a figura identificada é percebida como um objeto familiar.

Significação (mensagem sugerida, conotativa)

3. Significação: a figura é tida como representação de um algo real ou irreal.
4. Simbolização: os contextos culturais e globais funcionam com maior força e a figura ganha um significado.

É importante salientar que no momento da percepção o contexto da imagem (suas linhas e traços) age com maior intensidade no leitor. Já no momento da significação o contexto cultural do leitor e o meio onde que ele está inserido, é que dá a imagem um verdadeiro significado.

Mas para que ocorra uma boa leitura de imagens, em primeiro lugar é necessário uma “educação do olhar”, pois o “[...] olhar seleciona, associa, organiza, analisa, constrói, desconstrói e saboreia as imagens tanto da arte quanto as do cotidiano”. (KEHRWALD, 1999, p. 23). E em segundo lugar é necessário entender como se procede à leitura de imagens.

Barbosa (2002) se utiliza dos estágios elaborados por Fieldman (1981) para elucidar como se dá o processo de leitura de imagens. Kerhwal (1999) explica cada um dos quatro estágios, que apesar de distintos, se interligam entre si e não ocorrem obrigatoriamente nesta ordem. São eles: descrição, análise, interpretação e julgamento.

A descrição é o estágio em que se percebe o que está mais evidente como as linhas, cores, formas e elementos utilizados pelo autor. A análise é o momento em que se observa como todos esse elementos visuais se influenciam e se relacionam. A interpretação é a fase onde se dá sentido ao que se constatou, relacionando a imagem com a bagagem de experiências e a realidade vivida pelo leitor. E finalmente, no quarto estágio, emite-se o julgamento a cerca do sentido e/ou qualidade encontrada na imagem.

Kerhwald (1999), baseando-se em Barbosa (2002), sugere que o processo de leituras de imagens baseado nos quatro estágios de Fieldman é comparativo, propondo que se leia duas ou mais obras e que ocorra uma confrontação entre as mesmas, para que se percebam as semelhanças e diferenças, o que permite analogias e aprendizagens mais engrandecedoras, contribuindo para a agilidade mental e o malabarismo intelectual.

3.2 Leitura de HQ

Ler uma HQ é aplicar uma leitura radical, que seria a leitura que ocorre “[...] ao mesmo tempo, de forma múltipla e simultânea,[...]” construindo “[...] a sua temporalidade específica no interior da narrativa que, se de um lado é a narrativa proposta pelo autor, do outro é a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor.” (CIRNE, 2000, p. 25).

Isso se deve as HQ serem um meio de expressão que reúne duas linguagem distintas: a linguagem verbal (texto) e a linguagem visual (imagem/desenho), que se relacionam, exigindo do leitor um nível mínimo de leitura de ambas e também um conhecimento dos elementos que constituem a linguagem das HQ.

Will Eisner (1999, p. 8) corrobora ao dizer que:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

A leitura de HQ é um processo de construção, onde o leitor tem participação ativa relacionando mentalmente um quadrinho com outro, pois “[...] cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior[...]”, os quais [...] estão ligados a uma rede (sic) de ações lógicas e coerentes.” (KLAWA e KOHEN, 1977, p. 110), construindo assim a narrativa. É interessante salientar que a página de uma HQ “[...] é lida imagem por imagem, mas também e ao mesmo tempo (inclusive às vezes de maneira contraditória) de modo global.” (AUMONT, 1993, p. 162).

Um elemento importante no momento da relação dos quadrinhos é o intervalo que os divide, denominado sarjeta ou corte gráfico. Onde a inventividade entra em ação, obrigando o leitor a pensar e construir o movimento e a ação que existe entre uma imagem e outra, mas que não foi ilustrada pelo desenhista. Este é o espaço narracional das HQ, o “[...] não-dito que pode ser preenchido pela imaginação do leitor a cada momento, a cada impulso, a cada vazio – o vazio que antecede a nova imagem”. (CIRNE, 2000, p. 137).

A sarjeta não é utilizada somente pra indicar movimento, serve também para insinuar mudanças de perspectiva na história. Para explicar como ocorrem essas mudanças, Cirne (1975) elabora três categorias de corte gráfico. Na primeira, denominada de corte espacial, é onde ocorre a mudança de ângulos, alternando entre planos temporais que coexistem no mesmo momento da narrativa. Na figura 14 podemos observar este tipo de corte, enquanto a personagem Dama dança na festa, ao mesmo tempo, os personagens Valente e Princesa assistem juntos a um filme no cinema.

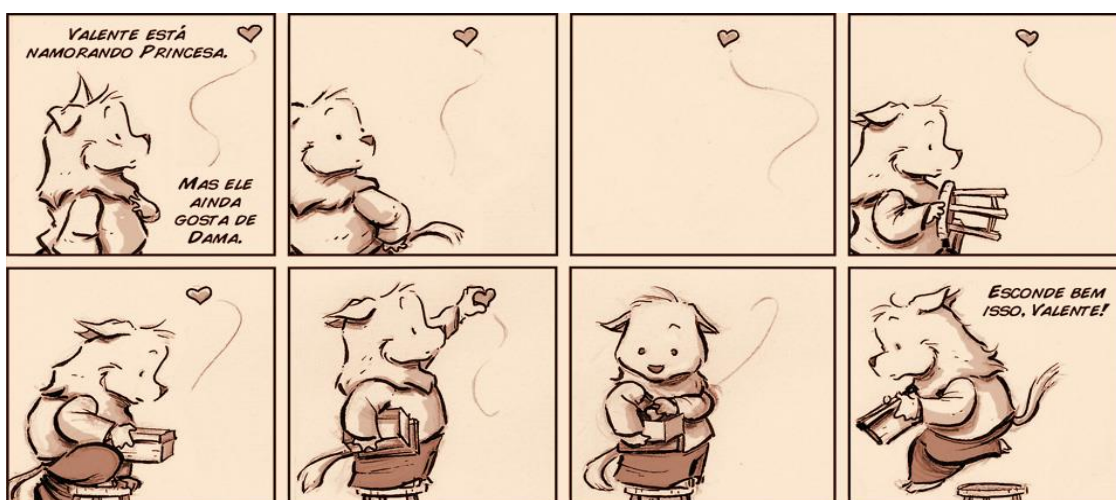
Figura 14: Corte espacial.



Fonte: Cafaggi, 2013, p. 20.

Na segunda categoria elaborada por Cirne (1975), denominada corte temporal, ocorre a mudança de tempo, preservando o espaço onde acontece a ação. Identificamos na figura 15 que o espaço não se alterou, pois o “coração” que flutua (representando o sentimento do personagem) permanece no mesmo lugar. Enquanto o personagem Valente entra e sai de cena, guardando o “coração” em uma caixa.

Figura 15: Corte temporal



Fonte: Caffaggi, 2013, p. 36.

Na terceira categoria elaborada por Cirne (1975), ambos (tanto o espaço, quanto o tempo) sofrem alterações, sendo assim chamado de corte espaço-temporal. Na figura 16 o personagem Morte Crens persegue outros personagens em momentos e lugares diferentes, indicando o corte espaço-temporal.

Figura16: Corte espaço-temporal.



Fonte: Borges, 2013, p. 44.

Percebe-se que cada corte gráfico representa uma elipse na narrativa, indicando “[...] uma particular situação elíptica, impondo ao consumidor uma leitura de imagens ocultas ou subentendidas pela narrativa”. (CIRNE, 1975, p.41).

Cirne (1975) também cita a problemática da elipse neutra, onde os cortes gráficos não apresentam alteração de espaço ou tempo, a imagem é dividida em um ou mais planos sem que haja qualquer “movimentação” nos desenhos, apenas é dado um aspecto panorâmico a imagem (Figura 17).

Figura 17: Elipse neutra



Fonte: Waid, 2014, p. 37.

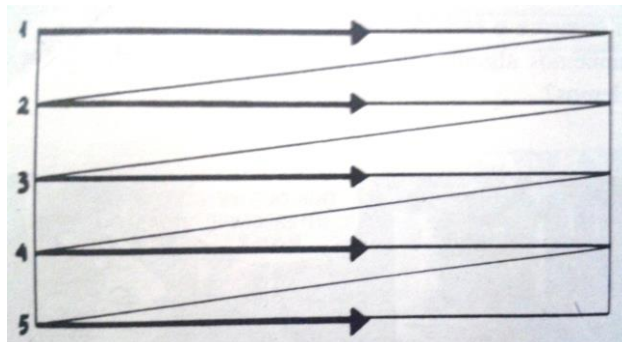
Toda essa gama de cortes são os responsáveis por provocar no leitor a ideia de tempo e movimento nas HQ. Isso se deve segundo Vergueiro (2006) ao caráter elíptico da narrativa das HQ, que obriga o leitor a utilizar de seu pensamento e de sua imaginação. Pois, ainda o mesmo autor, isto acontece por que:

Sendo uma narrativa com linguagem fixa, a constituição de uma história em quadinhos implica na seleção de momentos-chave da história para utilização expressa na narrativa gráfica, deixando-se outros momentos a cargo da imaginação dos leitores [...], constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, dessa forma desenvolvendo o pensamento lógico". (VERGUEIRO, 2006, p. 23-24).

O tempo de leitura de uma HQ é criado pelo leitor, a partir da dinâmica da narrativa. Sendo o tempo de leitura quem define a temporalidade da narrativa. (CIRNE, 2000).

Quanto à ordem de leitura das HQ, é a mesma de qualquer livro ou texto: da esquerda para direita, de cima para baixo, seguindo a linha de indicatividade (Figura 18). (ACEVEDO, 1990).

Figura 18: Linha de indicatividade.



Fonte: Acevedo, 1990, p.116.

Em outras culturas, como a japonesa, a leitura das HQ se dá de forma inversa, ou seja, da direita para esquerda, de cima para baixo.

Não há uma regra que exija a leitura primeiro da imagem ou do texto, porém é necessário que se leia todos os elementos que compõem a ação, para que assim ocorra um entendimento completo da narrativa. (MONSANI, 2009).

Cirne (2000, p. 175) sintetiza maravilhosamente bem como se dá a leitura de uma HQ, ao dizer que:

De imagem em imagem, de corte em corte, de desenho em desenho, os quadrinhos – decompostos, fragmentados, divididos, num primeiro olhar – logo se “arranjam”, logo se “compõem” exatamente a partir de uma leitura pulsante e multiplicadora: o olhar que se volta para esta ou aquela dada estória, para esta ou aquela dada aventura, o faz tendo em vista uma *possível e real continuidade*, para além de qualquer gestual “congelado”, para além de qualquer signo “petrificado” no tempo e no espaço.

Os quadrinhos, como pura narrativa, “movimentam”-se e se “agilizam” com a nossa *leitura*.

Pode-se assim concluir, que as HQ somente “ganham vida” a partir de sua leitura, deixando de serem imagens congeladas no tempo e no espaço. E essa leitura somente se efetiva, se o leitor tiver um prévio conhecimento de todas as características específicas que formam a linguagem das HQ, que apesar de parecer algo complicado é de fácil absorção por parte de qualquer pessoa.

No entanto, leitores possuem características próprias na maneira de se relacionar e ler HQ. A seguir são abordadas as categorias de leitores de HQ e suas principais peculiaridades.

3.3 Tipo de leitores de HQ

As HQ foram vistas durante muito tempo como uma leitura destinada somente a crianças e jovens, e que lhes prejudicava em seu desenvolvimento intelectual e os afastava da literatura de qualidade. Hoje em dia as HQ podem ser vistas como uma leitura que agrada e seduz não somente esse tipo de público, como também um público maduro. Esse status que os quadrinhos alcançaram se deve às *graphic novels* lançadas no final dos anos 1980, quando houve um amadurecimento na temática e sofisticação na produção de HQ.

Para Vergueiro (1998; 2003c) a pluralidade dos tipos de publicação, torna evidente a heterogeneidade do público consumidor e leitor de quadrinhos no país. Mesmo sendo composto majoritariamente por jovens, da pré-adolescência ao início da vida adulta (entre 11 e 25 anos), é possível identificar outros leitores, ainda que em menor número, que mantêm uma relação especial com as HQ. Estes representam diferentes categorias de apreciadores dessa arte, com características e preferências específicas.

O autor, baseado em mais de quatro décadas de experiências e contato pessoal com o universo das HQ, propõe a distribuição dos leitores de quadrinhos em algumas categorias básicas, que seriam:

- a) Eventuais: são leitores que usufruem das HQ do mesmo modo que desfrutam de outras formas de leitura, não tendo qualquer tipo de preferência por esse meio de comunicação, por títulos ou autores, se concentrando sempre nos de maior destaque. Buscam satisfazer sua ânsia de leitura por algo que as entretenha, lendo na maior parte das vezes HQ que por ventura caiam em suas mãos. Possuindo apenas um conhecimento superficial sobre esse universo. Provavelmente, representam a maior parte dos leitores de HQ.
- b) Exaustivos: não fazem qualquer tipo de seleção na escolha da leitura, lendo apenas HQ e o que for produzido nessa área, inclusive em outros idiomas se o material não possuir versão em português. Quanto à faixa etária, normalmente são jovens. No entanto, é

possível supor que quanto mais velhos ficam, menor a tendência de lerem exclusivamente HQ, já que surgem outros interesses que dividam sua atenção. Algumas vezes, leitores dessa categoria são também grandes colecionadores.

- c) Seletivos: possuem preferência por determinado personagem, autores ou gêneros de HQ, lendo todo o material publicado dentro de seu universo de interesse e buscando fazer correlações com outras mídias, como a literatura e o cinema. Podem ser arrogantes com aqueles que leem outros tipos de HQ, por os considerarem leitores e suas escolhas de leitura de segunda categoria. Algumas vezes, têm por costume colecionar o material de seu interesse, mas sempre com moderação e ressalvas.
- d) Fanáticos: os leitores dessa categoria não se contentam em apenas ler as histórias de seus personagens e títulos preferidos, procuram, também, saber o máximo possível sobre eles, como a evolução histórica dos personagens e de seus coadjuvantes, detalhes de produção, bem como características dos roteiristas e desenhistas que já produziram material para os títulos de sua preferência. Em grande parte dos casos, são também grandes colecionadores de todo tipo de publicação referente a suas predileções como filmes, games, autógrafos e artes originais dos artistas responsáveis pelas obras e os famosos *action figures*, que são pequenas estatuetas feitas normalmente de plástico, de seus personagens favoritos. Defendem seus pontos de vista sobre tal de maneira enérgica, não entendendo o porquê das demais pessoas não compartilharem de suas opiniões. Normalmente quando encontram outros com o mesmo gosto que os seus, formam clubes e grupos de discussão sobre o assunto.
- e) Estudiosos/pesquisadores: nem sempre são ávidos leitores de HQ, mas resolvem adentrar nesse universo para estudar suas características e relações com outros meios de comunicação, suas aplicações em determinadas ciências ou atividades, bem como suas relações com outros aspectos da vida social. Ocorrendo a escolha do

estudo desse tipo de material em razão de eventos da vida acadêmica, como a elaboração de uma tese ou trabalho de conclusão de curso, acaba-se o interesse pelas HQ logo após a conclusão dos estudos. Algumas vezes, porém, esse estudo inicial é o estopim para que prossigam a leitura desse tipo de material pelo resto da vida, levando-os a continuar os estudos sobre esse universo. O que os leva a serem leitores mais exigentes, procurando por materiais com um nível maior de qualidade, que tenham condições de lhe trazerem um maior conhecimento.

- f) Fanzineiros: essa categoria engloba tanto aquelas fãs de HQ que escrevem sobre elas, partilhando suas opiniões e emoções com outros, como autores iniciantes que criam *fanzines* com intenção de divulgar sua produção artística. Sendo uma categoria bem unida, colaboram uns com os outros para a troca de informação e viabilização de publicações de sua autoria, formando um grupo muito entusiasmado e criativo para com seu desejo de verem suas obras ganhando vida no papel.
- g) Colecionadores: Possuem um grande acervo de títulos de sua preferência, que refletem seus gostos pessoais e sua personalidade, e com o qual possuem em elo emocional muito forte e cuidado extremo no manuseio. Existem aqueles que colecionam só determinado tipo de publicação, título(s), gêneros ou personagens, enquanto outros colecionam o máximo de material que conseguirem, de forma indiscriminada. Normalmente são frequentadores de sebos e feiras de quadrinhos, onde ocorrem vendas e trocas de materiais. A necessidade de completar suas coleções é tão grande que alguns pagam valores exorbitantes por edições ou números que lhe faltem.

Para o autor estas categorias ainda que pareçam artificiais, pois na realidade é mais fácil encontrar indivíduos que sejam misturas de um ou mais desses tipos, do que propriamente um tipo puro, são a percepção que se pode ter da multiplicidade do público leitor de HQ, muitas vezes tido como um bloco único de pessoas.

Tendo considerado a literatura que embasa este trabalho, a próxima seção trata da abordagem metodológica empregada para atender aos demais objetivos propostos.

4 METODOLOGIA

A metodologia é a fase fundamental de qualquer projeto de pesquisa, pois nele são estabelecidos quais os métodos e procedimentos metodológicos e técnicos serão usados para analisar e conhecer o caso pesquisado. (OLIVEIRA, 2007).

A seguir são esclarecidos o tipo de estudo realizado nesta pesquisa, os sujeitos da pesquisa, qual o instrumento de coleta de dados, os procedimentos de coleta de dados e como se deu a organização e análise dos dados.

4.1 Tipo de estudo

Segundo seu objetivo, a pesquisa é caracterizada como exploratória/descritiva, com uma abordagem quali-quantitativa. Tendo em vista que o tema (leitores de HQ) é pouco explorado dentro da Ciência da Informação, tal estudo visa a determinar as características que possuem os leitores de HQ do curso de Letras da UFRGS, para validar as categorias estipuladas por Vergueiro.

Levando como base a afirmação:

Pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especificamente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis. (GIL, 2010, p.27)

Complementando o estudo, a pesquisa descritiva tem como objetivo primordial descrever as características de determinada população ou estabelecer relações ente as variáveis, tendo como principal característica a utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados (GIL, 1996).

O método a ser utilizado é quali-quantitativo para mostrar de forma gráfica e tabular os resultados obtidos, após comparação com a literatura utilizada como base para o estudo.

A técnica desenvolvida será o estudo de caso, pois na visão de Gil (1996) ela permite um estudo profundo do objeto de estudo, obtendo um amplo e detalhado conhecimento do mesmo.

4.2 Sujeitos do estudo

Os sujeitos do estudo são os alunos de graduação do curso de Letras da UFRGS, que estão matriculados na turma B da disciplina Teoria da Literatura I, oferecida a partir do 4º semestre curricular, pelo Departamento de Linguística, Filologia e Teoria Literária. A disciplina é ministrada pela Chefe Substituta do Setor de Teoria Literária, Professora Doutora Cláudia Luiza Caimi.

A escolha do público alvo para aplicação da pesquisa se deu pelo currículo do curso dar ênfase ao estudo da literatura e da leitura. Partindo do pressuposto de que as HQ são literatura, pode-se observar nos participantes um escopo maior de conhecimento e domínio sobre o tema. Portanto, estas características tornam os alunos de graduação do curso de Letras adequados para a realização da pesquisa.

4.3 Instrumento de coleta de dados

Foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário estruturado com questões fechadas e abertas (APÊNDICE A). Divido em duas partes, abrangendo tanto os leitores, como os não leitores de HQ. Essa divisão dos leitores se deu através da escolha de uma das duas alternativas da primeira questão do questionário.

A escolha por esse instrumento de coleta de dados é devido à fácil aplicabilidade e ao alto grau de obtenção de informações de um grande número de pessoas em um curto espaço de tempo.

Como a pesquisa visa a conhecer as características dos leitores de HQ do curso de Letras da UFRGS, o questionário se mostra de grande valor, sendo suas principais funções, segundo Richardson (2010), a descrição e medição de variáveis de indivíduos ou grupos sociais.

4.4 Procedimentos de coleta de dados

A coleta de dados se deu através da aplicação do questionário por contato direto, em sala de aula.

Conforme defende Richardson (2010):

Dessa maneira, há menos possibilidade de os entrevistados não responderem ao questionário ou de deixarem algumas perguntas em branco. No contato direto, o pesquisador pode explicar e discutir os objetivos da pesquisa e do questionário, responder dúvidas que os entrevistados tenham em certas perguntas. (RICHARDSON, 2010, p. 196).

O estudo foi realizado durante uma manhã, na última semana do mês de outubro, com os alunos da disciplina Teoria da Literatura I, do curso de graduação de Letras da UFRGS, oferecida pelo Departamento de Linguística, Filologia e Teoria Literária. Dos trinta alunos matriculados nesse semestre na disciplina, vinte estavam presentes no dia da aplicação do questionário e todos aceitaram responder ao mesmo.

4.5 Organização e análise dos dados

Os dados quantitativos coletados foram organizados em tabelas e apresentados na forma de gráficos para uma fácil compreensão. Já os dados qualitativos foram organizados a partir da descrição dos resultados dos questionários de cada um dos sujeitos do estudo, onde os mesmos foram divididos entre as categorias encontradas na pesquisa.

5 CONTEXTO DO ESTUDO

O local de realização da pesquisa é o Instituto de Letras da UFRGS, localizado no Campus do Vale, bairro Agronomia, no Município de Porto Alegre/RS. A seguir o histórico do curso e a sumula da disciplina onde os sujeitos do estudo estavam presentes, é apresentada.

5.1 Histórico do curso

O curso de Letras da UFRGS foi criado em 1942, um dos primeiros cursos a serem fundados na Instituição, e encontra-se no Instituto de Letras situado no Campus do Vale, no bairro Agronomia, desde 1977. O Instituto de Letras, que inicialmente foi chamado de Instituto Central de Letras, possuía três departamentos, que eram: Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, Departamento de Línguas Modernas e Departamento de Linguística e Filologia. O curso só obteve autorização para funcionar em 1943 e possuía três focos principais: Curso de Letras Clássicas, Curso de Letras Neolatinas e Curso de Letras Anglo-Germânicas.

No seu currículo possuiu as seguintes habilitações, que seguiam os pareceres necessários: Português e Literatura de Língua Portuguesa, Português e Língua Moderna, Português e Latim, Português e Grego. Na primeira fase, o profissional de Letras era diplomado em Latim e Português em todos os três cursos e mais Grego no Curso de Letras Clássicas; Espanhol, Francês e Italiano, no Curso de Letras Neolatinas; Inglês e Alemão, no Curso de Letras Anglo-Germânicas. Algumas décadas atrás, com este currículo, os alunos que se formavam em letras, eram todos Professores de Língua Portuguesa, Inglesa e Francesa. A globalização fez com que a linguagem fosse vista como a forma principal de comunicação do mundo, portanto os estudos linguísticos se tornaram mais significativos e abrangentes, criando assim a habilitação de um novo profissional, o tradutor.

O curso de Bacharelado disponibilizava habilitações de Tradutor e Intérprete, porém, a habilitação de Intérprete deixou de ser oferecida em 1991.

Hoje o curso de Bacharelado oferece as habilitações de Tradutor em Português/Alemão, em Português/Espanhol, em Português/Francês, em

Português/Inglês, em Português/Italiano e em Português/Japonês. Possuindo três departamentos: o Departamento de Línguas Clássicas e Vernáculas, Departamento de Línguas Modernas e o Departamento de Línguística, Filologia e Teoria Literária.

5.2 Disciplina Teoria da Literatura I

A disciplina de Teoria da Literatura I possui carga horária de 60 horas e quatro créditos obrigatórios. Apresentando noções fundamentais da teorização em literatura, o surgimento e concepções das teorias literárias, a relação da(s) teoria(s) da literatura com as demais disciplinas literárias, os percursos da reflexão teórica sobre a atividade literária e a aproximação da mesma com teorias mais recentes.

Tendo como objetivos oferecer ao aluno da graduação os textos básicos fundamentais para os estudos de Teoria Literária, indo da antiguidade clássica até o século XIX. Dar um panorama dos elementos que vieram a constituir a disciplina Teoria Literária, modernamente.

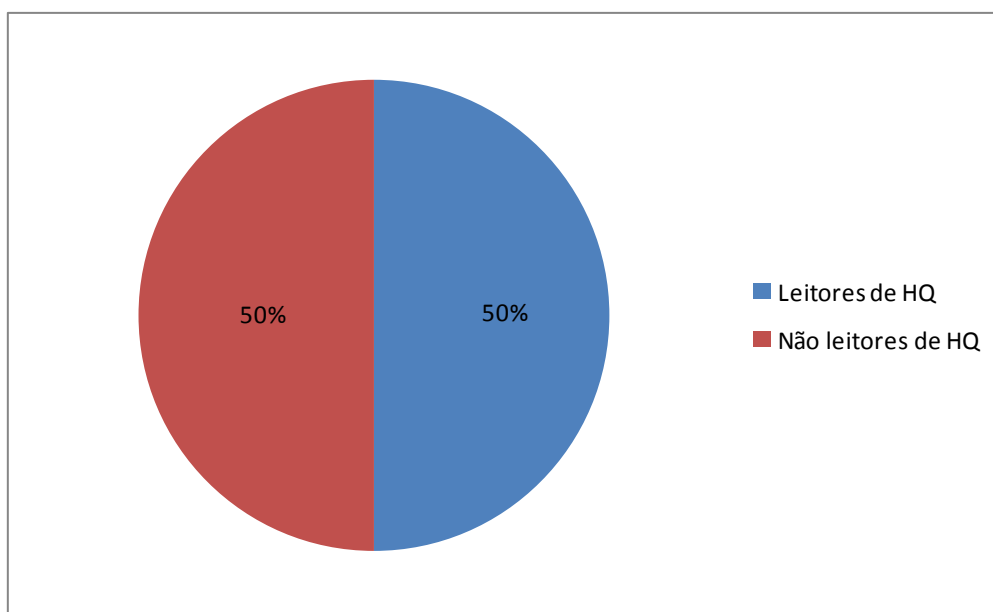
Seu conteúdo programático é dividido em cinco partes, que seriam: Unidade I – Poética Clássica, Unidade II – Poéticas Medieval e Romântica, Unidade III – Poética Realista e por fim, Estilística.

Tem como metodologia de ensino aulas expositivas e leituras de textos teóricos e práticos, em poesia ou prosa. Oferecendo ao aluno pleno conhecimentos para aplicar as teorias ensinadas em análises de textos literários.

6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISES DOS DADOS

Após coletados, os questionários foram organizados e numerados. A primeira questão do questionário foi usada para saber se o aluno lê ou não HQ, ocorrendo nesse momento uma divisão entre os leitores e os não leitores de HQ. Dos vinte alunos que responderam ao questionário, dez disseram que leem e dez disseram que não leem HQ.

Gráfico 01: Alunos curso de Letras.

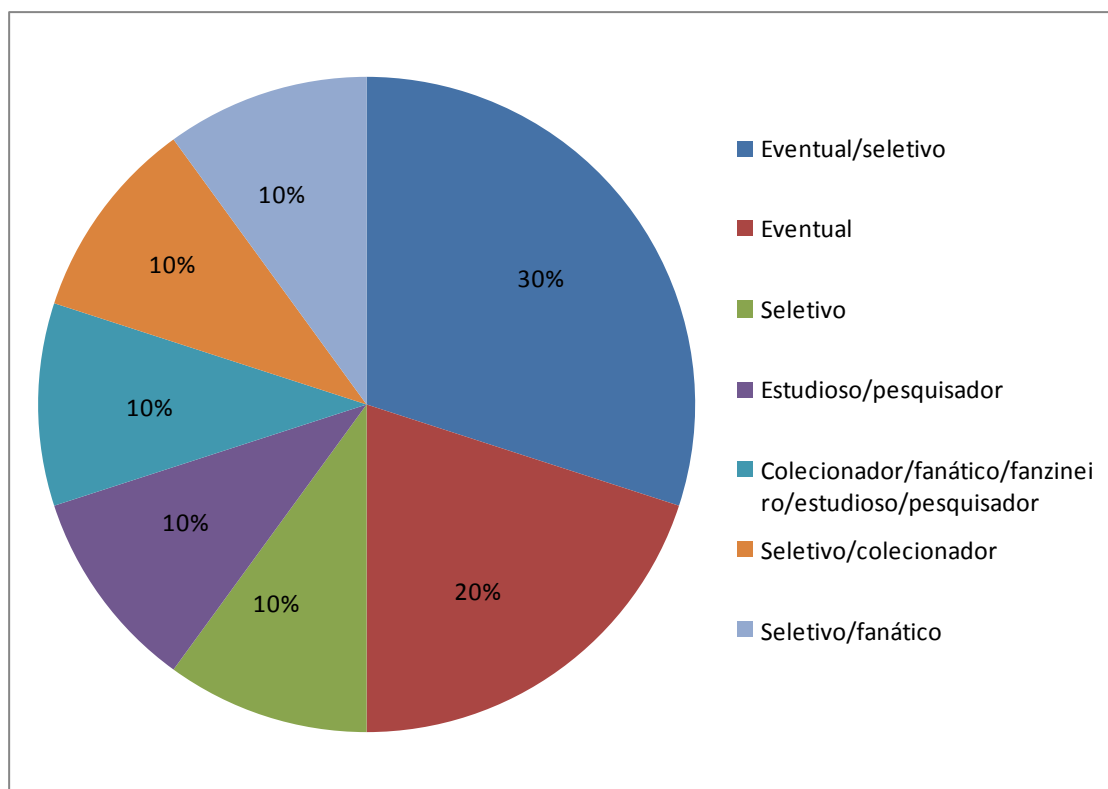


Fonte: Autor, 2014.

A seguir é analisado cada um dos dez alunos que responderam sim na primeira questão, ou seja, os leitores de HQ, a fim de definir suas características e encaixá-los dentro das categorias estipuladas por Vergueiro.

6.1 Leitores de HQ

As categorias de leitores de HQ encontradas e número de alunos correspondentes estão representados no gráfico 2.

Gráfico 02: Leitores de HQ.

Fonte: Autor, 2014.

A seguir são apresentadas cada uma das categorias de leitores de HQ encontradas, analisando as respostas de cada aluno e enquadrando os mesmos dentro de cada categoria as quais pertencem.

6.1.1 Leitor Eventual/seletivo

Através da análise de seus questionários, três alunos configuraram-se como leitores desta categoria.

O aluno 1 lê HQ porque muitos remetem a sua infância, causando uma sensação de nostalgia agradável. Sua frequência de leitura é eventual, levando em conta no momento de selecionar a leitura o personagem principal da história.

Indica um conhecimento médio sobre o universo das HQ, lendo principalmente gibis, quadrinhos em jornais e mangás, tendo como forma de acesso a compra desses materiais.

As HQ que mais gosta de ler são a Turma da Mônica clássica, deixando bem claro não ler a Turma da Mônica Jovem, e Pretty Guardian Sailor Moon. Tem como personagens favoritos a Magali (Turma da Mônica) e as Sailors, de forma geral, tendo um conhecimento relevante sobre as mesmas.

Quando questionado se mantém algum cuidado especial no manuseio, acondicionamento e no momento da leitura, a resposta foi “Sim, cuido p/ não “sujar” a revista e, ao guardar, cuido p/ não dobrar os cantinhos das págs”. (ALUNO 1).

Através dessas informações, podemos perceber que o aluno 1 lê HQ eventualmente e tem preferência por materiais de grande destaque dentro do mercado editorial de quadrinhos, mas ainda assim seleciona o material com o qual tem alguma afinidade emocional e não despense um cuidado muito além do básico para conserva-los, mas esse pequenos cuidados levam a crer que tenta manter uma coleção, mesmo que de poucos títulos. Assim podemos configurar o aluno 1 como um leitor eventual/seletivo.

Já o aluno 3, cita como principais motivos que o levam a ler HQ é que por vezes tratam de assuntos polêmicos de forma mais amena e por serem um material divertido, de leitura despreziosa. Lê HQ eventualmente, quando tem tempo, e seleciona o material pelo roteirista e personagem de sua preferência. Demonstra um conhecimento médio sobre o universo dos quadrinhos.

Os principais formatos que esse leitor adquire através de compra são gibis e mangás. Tendo como títulos favoritos a Turma da Mônica, *Mônica's Gang*, Mickey e Naruto. Seu roteirista predileto é o Maurício de Sousa, criador dos personagens do universo da Turma da Mônica. Tem como personagens mais queridos a Minnie, a eterna namoradinha do personagem Mickey, e o personagem Kakashi Sensei, um dos treinadores do personagem Naruto do mangá de mesmo nome. Seu conhecimento sobre esses personagens e o roteirista, citado acima, é relevante.

Adicionalmente, observou-se que o aluno 3 tem por precaução não dobrar as páginas, durante a leitura. Pelas informações coletadas podemos averiguar que apesar de ler eventualmente, por motivos de falta de tempo, o aluno 3 tem um nível de conhecimento elevado sobre os seus personagens

favoritos, personagens esses que fazem parte de títulos de elevado destaque dentre as publicações que existem no mercado editorial brasileiro, agregando característica de duas categorias, configurando-se assim em um leitor eventual/seletivo.

O aluno 9 ao ler HQ busca se distrair e despretensiosamente fazer leituras mais leves e divertidas, o que faz eventualmente. Seleciona HQ para leitura pelo seu gênero, possuindo um conhecimento básico sobre o universo das mesmas.

Os formatos de publicação que esse aluno mais lê são os gibis, álbuns, edições encadernadas e os quadrinhos em jornais, os quais adquire através de compra. Seus títulos favoritos são Turma da Mônica, X-Men e Liga da Justiça e os personagens Chico Bento, Batman, Superman e Wolverine são seus prediletos, indicando um conhecimento superficial sobre os mesmos.

Em relação aos cuidados que mantém com as HQ o aluno 9 afirma que procura não deixar marcas, nem deixar com que se abram, dando um aspecto de antigo. Salientou que gosta de conservá-los sempre como novos.

Quanto aos materiais relacionados com as HQ, adquire filmes e jogos de videogames baseados em quadrinhos. Mesmo adquirindo materiais relacionados e tendo um cuidado no manuseio das HQ, sua leitura é eventual. Por isso, demonstra baixo conhecimento e por ler títulos de maior destaque do mercado editorial, classificou-se o aluno 9 como um leitor eventual/seletivo.

Dentre as características dos três alunos, que neste estudo representam a categoria de leitores eventuais, observou-se o fato de lerem HQ eventualmente, o que segundo Vergueiro (1998; 2003c) os faz usufruírem de HQ do mesmo modo que desfrutam de outras formas de leitura. O autor cita também que o leitor eventual se concentra em títulos ou personagens de maior destaque, o que fica claro nas escolhas dos alunos ao dizerem que leem HQ como Naruto, Pretty Guardian Sailor Moon, Mickey, X-Men, entre outros. Esses títulos se destacam no mercado editorial brasileiro e são conhecidos pelo grande público. Outra característica presente nos leitores eventuais é a busca por leituras despretensiosas e que os entretinha. Pode-se notar esse fenômeno principalmente nas falas do aluno 3 e 9, ao dizerem que leem HQ

para se divertir ou pra se distrair e fazerem leituras mais leves e despreziosas.

Quanto às características de leitores seletivos que os três alunos apresentam, Vergueiro (1998; 2003c) afirma que esse tipo de leitor tem por costume colecionar o material do qual tem interesse, mas sempre com moderações e ressalvas. Podemos perceber que os alunos ao selecionarem suas HQ por personagem, gênero ou roteirista e manterem cuidados, mesmo que mínimos, para conservar suas HQ, junto ao fato de comprá-las, são uma clara evidência da intenção de manter uma coleção, mas somente por materiais de sua preferência.

Pode-se, então, identificar o leitor eventual/seletivo como um leitor de HQ, que tem preferência por títulos de maior destaque, mas seleciona esse material através dos personagens, gêneros ou autores que mais gosta. Eles leem HQ de forma casual, e buscam uma forma de diversão e entretenimento. Adquirem seus materiais através de compra, sem se comprometerem financeiramente e mantém cuidados básicos em sua conversação, como não dobrar ou amassar as páginas.

6.1.2 Leitor Eventual

Neste estudo, dois alunos configuraram-se como leitores desta categoria, ou seja, tipos puros de leitores de HQ.

O aluno 2 lê HQ eventualmente, selecionando o material pelo roteirista, personagem ou gênero que mais lhe agrada. Tem um nível de conhecimento considerado superficial sobre o universo das HQ.

O formato que mais lê são as tiras publicadas em jornais diariamente, tendo acesso através da Internet ou por empréstimo de terceiros. Seus personagens preferidos são a Mafalda e o Calvin, da tirinha Calvin e Haroldo. Seu nível de conhecimento sobre tais personagens é superficial.

Como pode-se perceber, o aluno 2 possui um conhecimento superficial sobre as HQ e os materiais que lê, apreciando quadrinhos de grande popularidade e não demonstrando interesse na busca dos mesmos, pois o fato de conseguir esses materiais emprestados, ou lê-los através da internet, é uma

clara evidência que somente lê o que vem até ele, satisfazendo sua ânsia de leitura por algo que o entretenha. Pode-se assim classifica-lo como um leitor eventual.

Já o aluno 5 lê quadrinhos eventualmente e procura se divertir com a leitura dos mesmos. Sua escolha se dá pelo personagem e gênero, tendo um conhecimento superficial do universo das HQ. Costuma comprar gibis e jornais, onde lê as tirinhas. Sua série preferida é Turma da Mônica e seus personagens preferidos são todos desta série, possuindo um conhecimento superficial sobre os mesmos.

Em relação aos cuidados, o único que tem no momento da leitura é de não rasgar as páginas que lhe parecem frágeis e delicadas.

Apesar de comprar tipos de publicação e títulos específicos, sua eventualidade na leitura e busca somente por entretenimento, configura o aluno 5 como um leitor eventual.

Aqui se fazem presentes as características de um tipo puro de leitor de HQ, que é o leitor eventual. As características que se destacam nos alunos 2 e 5 e que os enquadram nessa tipologia de leitores são as seguintes: fazem leitura eventual, desfrutando de outras formas de leitura de mesmo modo que usufruem das HQ. O fato de lerem títulos como Mafalda, Calvin e Haroldo e Turma da Mônica, demonstra que se concentram em obras de maior destaque, característica presente na categoria de leitor de HQ eventual estipulada por Vergueiro (1998; 2003c).

Outra característica citada pelo autor e presente nos alunos 2 e 5, é a busca por uma leitura que os divirta e satisfaça seu desejo por entretenimento. O principal elemento que classifica os alunos como leitores eventuais, neste caso, é o conhecimento superficial que ambos possuem tanto sobre o universo das HQ, como sobre os personagens que indicaram como seus preferidos, o que corrobora as características desse grupo propostas por Vergueiro (1998; 2003c).

6.1.3 Leitor Seletivo

Através da análise das respostas do questionário do aluno 4, categorizou-se o mesmo como um tipo puro de leitor de HQ.

O aluno 4 lê HQ por considera-las instigantes e dinâmicas, dinamismo esse causado pela relação texto e imagem segundo o mesmo.

Sua leitura é eventual, por falta de tempo, escolhendo o material pelo desenhista, personagem ou gênero de sua preferência. Tendo um conhecimento médio do universo das HQ, tendo preferência pelos mangás, os quais adquire através de compra e também pelo acesso via internet. Seu título favorito é *Fushigi Yûgi Genbu Kaiden*, de *Yuu Watase*, o qual também é seu autor favorito, indicando um conhecimento médio sobre tal autor.

Quando questionado se acompanha outros materiais relacionados às HQ, diz que tem por costume ler resenhas na internet, buscando opiniões e informações sobre esse universo e fazendo correlações com o material que lê.

Como a preferência do aluno 4 se dá por uma única obra e autor, configura-se assim como um leitor seletivo.

Segundo Vergueiro (1998; 2003c) os leitores dessa categoria indicam preferência por determinado personagem, gênero ou autor. Outra característica citada pelo autor é que esse tipo de leitor busca fazer correlações com outras mídias, e essa característica fica clara no aluno 4, no momento que o mesmo diz ler resenhas na internet, onde claramente faz relações com o mangá que lê.

Vale destacar também que apesar de ler eventualmente HQ, o aluno não se classifica como um leitor eventual, pois essa eventualidade na leitura se dá por falta de tempo.

6.1.4 Leitor Estudioso/pesquisador

O aluno 6 foi categorizado como um tipo puro de leitor de HQ. Diz ler HQ semanalmente, pois procura tirinhas críticas para o preparo de aulas, selecionando-as através do gênero.

Através de empréstimos ou via internet, busca essas tiras em gibis, álbuns ou edições encadernadas e em jornais. O aluno 6 ainda diz que

pretende fazer um curso de extensão que a UFRGS oferecerá sobre histórias em quadrinhos, no semestre que vem. E que adquire livros sobre técnicas de desenhos.

A HQ que mais utiliza é a da personagem Mafalda, sobre a qual possui um conhecimento médio. Em relação ao mundo as HQs, porém, possui um conhecimento superficial.

Podemos perceber o interesse do aluno 6 em adquirir conhecimento sobre, ou acerca, do universo das HQ de maneira teórica, o que o classifica como um leitor estudioso/pesquisador. Vergueiro (1998; 2003c) cita como característica dessa categoria o fato de nem sempre serem ávidos leitores de HQ, mas resolvem adentrar nesse universo para estudar a aplicabilidade desse meio de comunicação em determinadas atividades, como o aluno 6 faz ao buscar tiras com um teor mais crítico para aplica-las nas atividades em sala de aula. Pode-se notar, também, que o aluno não é um grande leitor de HQ, por seu conhecimento superficial sobre esse universo.

Vergueiro (1998; 2003c) ainda diz que algumas vezes o estudo inicial sobre esse tipo de material pode ser o estopim para que o leitor estúdio/pesquisador continue os estudos sobre esse universo, essa característica fica clara no aluno 6, quando o mesmo diz que pretende participar de um curso de extensão sobre HQ oferecido pela UFRGS e também, por adquirir livros sobre técnicas de desenhos. Perceb-se, assim, o interesse do aluno em adentrar e conhecer cada vez mais o mundo das HQ.

6.1.5 Leitor Colecionador/fanático/fanzineiro/estudioso/pesquisador

Através da análise das respostas do questionário do aluno 7, foi constatado que o mesmo apresenta características de 4 categorias diferentes de leitores de HQ.

Ao ser questionado sobre quais os motivos o levam a ler HQ, o aluno 7 diz:

Leio, especificamente, mangás, e os leio pois gosto da cultura japonesa e acho uma ótima forma de entretenimento. Com os mangás, também, aprendo sobre línguas (tanto japonesa, quanto

inglesa, a língua no qual os leio) e isso é fortemente de meu interesse como estudante de letras.

Nota-se nessa fala um claro interesse de agregar conhecimento através da leitura de HQ, especificamente mangás adquirindo-os através de compra, gastando todo seu dinheiro na aquisição desse material, indicando como outras formas de acesso o empréstimo e também através da internet.

Quanto a frequência, o aluno 7 diz que lê diariamente ou sempre que pode, selecionando o material pelo gênero, através da sinopse da obra ou indicação de terceiros. Indicando um nível de conhecimento médio sobre o universo das HQ.

Atualmente seu mangá preferido é *Shingeki no Kyojin* (sobre a qual escreve resenhas e teorias, publicadas na internet), mas gosta também de obras como *Kuroshitsuji*, *Kuroko no Basket*, *Kimi ni Todoke*, *Death Note*, *Maid Sama!*, entre outros. Cita como roteiristas e desenhistas favoritos Hajime Isayama, Yana Toboso, Takeshi Obata e Hiro Fujiwara, mas apresenta um baixo nível de conhecimento sobre os mesmos.

Quanto aos cuidados que tem com seus mangás, o aluno 7 tenta preservá-los ao máximo, escolhendo no momento da compra os que estão em melhor condições e os guarda embalados em sacos plásticos na estante. Quanto aos materiais relacionados às HQ, adquire revistas com matérias sobre mangás e bonecos em ação (*action figures*).

Podemos classificar o aluno 7 como um leitor colecionador/fanático/fanzineiro/estudioso/pesquisador. Colecionador, pois segundo Vergueiro (1998; 2003c) este tipo de leitor possui um grande acervo de títulos de sua preferência, com os quais tem um cuidado extremo no manuseio e também gasta grandes quantias em dinheiro para completar sua coleção. Essas características estão presentes nas ações do aluno 7, pois o mesmo adquire um grande número de mangás, gastando grande parte do seu dinheiro nessas aquisições, e sobre as quais mantém um zelo exacerbado, tentando conservá-las ao máximo, colocando-as em sacos plásticos a fim de protegê-las da umidade e da poeira, fatores que danificam as mesmas, já que o papel usado nesse formato de publicação é muito frágil e de rápida deterioração.

O aluno 7 também se enquadra como leitor fanático, pois segundo Vergueiro (1998; 2003c) os leitores desta categoria têm por costume colecionarem outros tipo de publicações referentes as obras de sua preferência, como filmes, games e etc. Isto ocorre, pois o aluno diz que além dos mangás, adquire *action figures* de seus personagens favoritos e revistas que falam sobre mangás e cultura japonesa.

Quanto ao leitor fanzineiro, Vergueiro (1998; 2003c) indica que essa categoria engloba aquele fã de HQ que escreve sobre elas, dividindo suas opiniões e emoções com outros. O aluno 7 absorve essa característica ao partilhar com outros leitores, através de seu *tumblr*⁵, suas opiniões e teorias sobre a leitura do mangá Shingeki no Kiojin.

E por fim, considera-se o aluno 7 como um leitor estudioso/pesquisador, pois utiliza os mangás como meio de enriquecer seu conhecimento sobre a língua inglesa, o que a ajuda nos estudos. Essa característica está presente nessa categoria de leitor estipulada por Vergueiro (1998; 2003c), pois o mesmo diz que os leitores dessa categoria aplicam o conhecimento adquirido através da leitura de HQ em determinadas ciências ou atividades.

Pode-se assim identificar o leitor colecionador/fanático/fanzineiro/estudioso/pesquisador como um leitor que possui um grande acervo com títulos de sua preferência e sobre os quais mantém um extremo zelo e cuidado no manuseio e acondicionamento. Adquirindo materiais relacionados às obras que mais gosta, como *action figures*, revistas, filmes, etc. Tendo como costume escrever opiniões, resenhas e comentários sobre os títulos que lê e partilhando isso com outros leitores via internet. Além disso, busca através da leitura de HQ obter algum tipo de conhecimento que seja de valor para si.

⁵ Plataforma de blogging que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, entre outros. Grande parte dos posts feitos no Tumblr são textos curtos, mas a plataforma não chega a ser considerado um microblog.

6.1.6 Leitor Seletivo/colecionador

Através da análise do questionário do aluno 8, configurou-se o mesmo como um tipo misto de leitor de HQ, apresentando características de duas categorias de leitores.

O aluno 8 diz que lê HQ por costume, admiração e por ter apreço pelos mesmos. Tem uma frequência de leitura semanal, selecionando as obras pelo personagem ou gênero.

Indica um conhecimento médio sobre o universo das HQ, tendo como os formatos de publicação que mais lê os gibis, *graphic novels*, maxisséries, minisséries e mangás, adquiridos através de compra.

Quanto aos títulos preferidos, o aluno 8 diz que são muitos, mas acredita que seu preferido seja os *Avengers*. Lê praticamente todas as obras da editora *Marvel Comics*, focada basicamente no gênero de super-heróis. Também gosta de *Watchmen*, obra máxima de Alan Moore.

Cita como personagens favoritos o Capitão América, Homem de Ferro e o Wolverine. Sobre seus roteiros e desenhistas preferidos, não citou nenhum pois no momento não se recordava dos nomes, isso indica um conhecimento básico sobre os personagens acima citados.

Quando questionado se mantém algum cuidado especial no momento da leitura, manuseio e acondicionamento, o aluno 8 respondeu que:

Sim, bastante cuidado. Não leio com as mãos sujas ou molhadas. Guardo os quadrinhos em embalagens plásticas na bolsa e na estante eu os cubro com um pano para que o pó (poeira) não os atinja diretamente.

Afirma também que o financeiramente as HQ causam implicações em sua rotina diária, mas nada que atrapalhe. Não adquire materiais relacionados às HQ, mas quer muito ler o livro “*Marvel Comics – A História Secreta*” de Howe Sean. Pensa em escrever resenhas, críticas ou produzir suas próprias HQ algum dia. Por essas peculiaridades, o aluno 8 se configura como um leitor seletivo/colecionador.

As características de um leitor seletivo presentes no aluno 8 é a preferência por títulos específicos da editora *Marvel Comics* (apesar de ler

obras da Editora *DC Comics*) e por comprar seus quadrinhos, percebe-se o interesse em desenvolver uma coleção, apesar de não gastar grandes quantias em dinheiro, pois as HQ não o atrapalham financeiramente. Pode-se comparar essas características com as citadas por Vergueiro (1998; 2003c) ao estipular o leitor seletivo como alguém que seleciona o material de leitura pelo personagem, autor ou gênero e que costuma colecionar esse material, mas sempre com moderações e ressalvas. Moderações e ressalvas essas que podem ser financeiras, como seria o caso do aluno 8.

O mesmo autor cita como características do leitor colecionador, o fato de eles possuírem um elo emocional muito forte e cuidado extremo com os títulos de sua preferência. Podemos perceber essas características na fala do aluno 8 ao dizer que lê HQ por ter por elas um apreço muito grande, o que configura um elo emocional, e também pelos cuidados extremos que relega aos mesmos, protegendo-os da pó e guardando-os em sacos plásticos, quando os leva na bolsa para que não amassem, nem sujem.

Assim, o leitor seletivo/coleccionador se configura como um leitor que mantém uma coleção, mesmo que pequena, de títulos e obras de sua preferência, sem se comprometer financeiramente. Além disso, mantém um elo emocional com tal material e possui cuidados acima do normal, no momento do manuseio e acondicionamento dos mesmos.

6.1.7 Leitor Seletivo/fanático

O aluno 10, configurou-se como um tipo misto de leitor de HQ, apresentando características de duas categorias de leitores. Ele cita os personagens, roteiros e histórias como um motivo para ler HQ, fazendo uma leitura mensal desse material.

Sua escolha no momento da leitura se dá através do desenhista, personagem e gênero de sua preferência. Indica ter um nível baixo de conhecimento sobre o universo das HQ.

Os principais formatos que lê são gibis, *graphic novels*, maxisséries, minisséries e mangás, os quais adquire através de compra e via internet.

Os títulos de sua preferência são Turma da Mônica Jovem, Valente, *Graphic MSP*⁶ no geral e The Flash. Tem como personagens prediletos o Cebolinha, Sakura, Flash, Valente e os seus roteiristas favoritos são Vitor Caffagi e Sirlanney, indicando um nível relevante de conhecimento sobre os personagens e roteiristas.

Em relação aos cuidados que mantém com as HQ, o aluno 10 tem cuidado ao ler, para não amassar, nem rasgar as páginas. No geral deixa os quadrinhos bem acondicionados e separados na estante, mas muitas vezes não consegue por falta de espaço, relegando a esse material o mesmo cuidado que tem com seus livros.

Quanto as HQ causarem alguma mudança em sua rotina diária, o aluno diz que financeiramente sim, pois os quadrinhos são muito caros e na questão do tempo, porque dependem algumas horas para sua leitura. Os materiais que adquiri relacionados a HQ são filmes, pôsters, bonequinhos e eventualmente alguma revista ou acessório.

O aluno 10 diz que faz alguns roteiros com desenhos, mas apenas para se distrair. Mas participa de grupos sobre HQ e fan pages de suas obras favoritas no *facebook*.

Classifica-se, assim, o aluno 10 como um leitor seletivo/fanático. Seletivo, pois segundo Vergueiro (1998; 2003c) os leitores dessa categoria possuem preferência por personagens, autores ou gêneros de HQ. Isso fica claro no motivo que o leva a ler HQ, que são seus personagens, roteiros e histórias, e na seleção do material através dos desenhistas, personagens e gêneros presentes nas obras.

Quanto ao leitor fanático, Vergueiro (1998; 2003c) cita como características o fato de não se contentarem em somente ler as histórias e títulos de sua preferência, mas também buscam conhecer o máximo possível sobre os personagens e seus coadjuvantes, como sua evolução histórica e principais peculiaridades. Buscam também conhecer detalhes dos roteiristas e desenhistas que produzem os títulos de sua preferência. Os leitores dessa

⁶ Graphic novels que fazem releituras de personagens clássicos criados por Maurício de Sousa, famoso autor de HQ, conhecido principal como criador da Turma da Mônica.

categoria costumam colecionar materiais relacionados às suas predileções como filmes e *action figures*. Normalmente quando encontram outros com gostos parecidos, formam grupos de discussão.

Pode-se perceber todas essas características presentes no aluno 10, pois o mesmo indica ter um conhecimento relevante sobre seus personagens e roteiristas preferidos. Adquire materiais relacionados às HQ que gosta como filmes, pôsters, bonequinhos (*action figures*) e também algumas revistas e acessórios, que podem ser camisas, *bottons*, entre outros. Ele também participa de grupos de discussão sobre HQ e *fan pages* de suas obras favoritas, onde divide suas dúvidas, opiniões e experiências de leitura, a fim de obter mais conhecimentos sobre tais obras e autores.

Vale destacar que mesmo escrevendo e desenhando suas próprias HQ, isso não o configura como um leitor fanzineiro, pois só o faz para se distrair, sem divulgar sua produção artística.

Então, pode-se classificar um leitor seletivo/fanático como um leitor que tem preferência por autores, gêneros e, principalmente, por personagens específicos, que tem um conhecimento elevado sobre esses personagens e o universo onde essas histórias acontecem, assim como dos autores que produzem essas histórias. Esse tipo de leitor adquire materiais relativos às HQ que mais gosta como filmes, postêrs, *action figures*, revistas e acessórios, que podem ser desde vestuário, até decoração. Finalmente, participa ativamente de grupos de discussão sobre o assunto e sobre suas obras prediletas.

A seguir serão apresentados os não leitores de HQ e os motivos que os levam a não lerem esse tipo de material.

6.2 Não leitores de HQ

Entre os vinte alunos que responderam ao questionário, dez marcaram a opção não na questão número um, se caracterizando como não leitores. Essa categoria de não leitores apresentou em suas respostas, motivos pelos quais abandonaram ou nunca leram quadrinhos.

Começamos pelo aluno 11 que diz ter perdido o interesse pela leitura das HQ, mas mantém contato com este universo de certa forma, por ainda gostar de assistir a desenhos animados.

O aluno 12 abandonou a leitura de quadrinhos, por considerar os valores de compra muito elevados, optando por outros tipos de leitura. Contudo mesmo afastado, encontra informações e mantém contato com os quadrinhos através do cinema, desenhos e da internet.

O Aluno 13 abandonou o hábito por puro desinteresse no tipo de história que costumava ler na infância. Porém cita o cinema como o seu contato com os quadrinhos.

O aluno 14 na infância era um devorador de HQ, mas admitiu não ler muito de modo geral, pois a demanda de leituras do currículo de seu curso já preenche grande parte do seu tempo. Outra razão para não ler HQ, é por preferir autores que escrevem em prosa. Porém mantém o contato com os quadrinhos por assistir a desenhos e ler eventualmente algum que caia em suas mãos.

O aluno 15 acredita que os temas e a simbologia do universo dos quadrinhos não condiz com seus interesses, mas ouve constantemente conversas e discussões de terceiros sobre o tema.

O aluno 16 disse que não tem interesse nas HQ, e ressaltou o preço elevado das mesmas. Seu único acesso foi na infância, quando costumava ganhar algumas de presente.

O aluno 17 alegou não ter tempo nem muito interesse. Por ler muitos livros acaba ignorando as HQ. Mas ressaltou que frequentemente esbarra em alguns personagens conhecidos, como Mafalda, Calvin e Hagar, em tiras ou materiais didáticos e que os mesmos despertam sua atenção muito mais que super-heróis no geral.

O aluno 18 afirmou que outras leituras chamam mais a sua atenção, embora sempre tenha tido um interesse pelas HQ. Alega ainda que por ser um universo tão vasto, nunca soube por onde começar a ler. Mas se mantém conectado e absorve informações sobre elas, através do cinema e de desenhos animados.

O aluno 19 ressaltou que sua leitura de quadrinhos é esporádica, se restringindo às tiras de jornais, e que isto não lhe toma mais tempo por não possuí-lo, devido a leituras e estudos do seu curso. Indica a televisão como a forma que mantém contato com esse universo.

O Aluno 20 alegou que não sabia definir o motivo exato de ter parado de ler histórias em quadrinhos, pois cultivava o hábito em sua infância. Sugere ainda que o possível causador desse afastamento seja pelo gênero não ser explorado nos meios educacionais. Porém ressaltou que ainda acompanha os desenhos animado, o cinema e ressalta novamente que lia quadrinhos quando criança.

Dos dez alunos presentes nessa categoria, nove indicaram ter nenhum conhecimento ou somente um conhecimento básico sobre o universo das HQ. Apenas um aluno indicou ter um conhecimento razoável sobre esse universo.

Uma característica presentes nos não leitores, é o fato de que a maioria mesmo não lendo HQ, mantém contato com esse universo através do cinema e dos desenhos animados.

Pode-se destacar a fala de um aluno ao dizer que tem interesse em obter mais conhecimentos sobre esse universo, no entanto não sabe por onde começar. Isso se deve a cronologia confusa da maioria dos títulos de HQ.

Já o outro aluno não leitor, diz que não sabe exatamente o motivo ao certo de por que não lê HQ, pois quando criança costumava ler esse tipo de história. Salaria que provavelmente parou de ler em função do gênero não ser explorado de forma intensa pelos meios educacionais, o que provavelmente gera a falta de interesse citada pelos outros não leitores de HQ.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da avaliação da relação dos alunos com as HQ, conseguiu-se determinar os tipos de leitores dentre os alunos da disciplina Teoria da Literatura I, verificando quais categorias estipuladas por Vergueiro se fazem presentes entre os mesmos.

Foram encontrados três tipos puros de leitores, que são: os eventuais, os seletivos e os estudiosos/pesquisadores. Encontraram-se também quatro tipos mistos ou híbridos de leitores, que são leitores que absorveram características de duas ou mais categorias distintas estipuladas por Vergueiro. Estas novas categorias encontradas foram: eventuais/seletivos, colecionadores/fanáticos/fanzineiros/estudiosos/pesquisadores, seletivos/colecionadores e seletivos/fanáticos.

Assim constatou-se que Vergueiro estava certo ao afirmar que é mais fácil encontrar indivíduos que sejam misturas de um ou mais tipos, do que propriamente um tipo puro. Contudo, nesta pesquisa também foram encontrados alguns tipos puros entre os diversos leitores.

Vergueiro salienta que a categoria que representa a maior parte de leitores de HQ é a eventual, porém a pesquisa mostra que dos dez alunos classificados como leitores, apenas dois foram categorizados como leitores eventuais e outros três absorveram características desta categoria.

Mesmo Vergueiro não tendo realizado um estudo empírico para conhecer os leitores de HQ, tendo se baseado em mais de quatro décadas de experiências e através do seu contato pessoal com esse universo, conseguiu abranger grande parte das características de leitores de HQ, descritas em suas categorias. Assim, este estudo confirma a validade da categorização e das definições apresentadas por ele, as quais se mostram de grande valia para estudos futuros.

Por intermédio da pesquisa, também foram encontrados não leitores de HQ, estes dez alunos apresentaram diversos motivos para não terem essa prática. Os principais são a perda ou falta de interesse, o preço elevado deste tipo de material, a falta de tempo e a busca por outros tipos de leitura.

Aqui cabe sugestão da inclusão dos quadrinhos na educação em nível Fundamental, Médio e Superior, como meio de agregar conhecimento, desenvolvendo a criticidade e a imaginação dos leitores. Com esta inclusão, as HQ poderiam ser valorizadas, não só como um meio de ensino da leitura e do letramento, mas também como instrumento no ensino de outras áreas do conhecimento. Essa faceta das HQ se comprova na fala de um dos alunos leitores, pois o mesmo os utiliza como modo de estudar outras línguas. E também por cada vez mais estarem inseridos em provas como vestibulares e concursos públicos.

Com a valorização dos quadrinhos ocorreriam também mais pesquisas sobre esse universo, que é tão pouco explorado pelo meio acadêmico, principalmente na área da Ciência da Informação. Nela as HQ são vistas na maior parte das vezes como um meio e não um fim, ou seja, apenas como veículos para alcançar outro objetivo no estudo e não sendo o objeto principal do estudo.

Como sugestão para um futuro estudo tendo como foco as HQ, poderia ser desenvolvida uma pesquisa entre os mais variados centros de informações como arquivos, museus e principalmente bibliotecas, inferindo qual o motivo que os quadrinhos se fazem presentes nas coleções. Para assim entender a função que as HQ exercem nestes contextos.

Outra proposta de estudo seria comprovar a capacidade das HQ como ferramenta de transmissão de conhecimento no ensino superior, principalmente nos cursos de Artes, Arquitetura, História, Sociologia e Letras. Pois, os quadrinhos abordam temas, possuem técnicas específicas de produção e uma linguagem própria, que podem ser aproveitadas e relacionadas com estes cursos.

É importante destacar o cinema como meio de divulgação das HQ, seduzindo um público não adepto a esse meio de comunicação. Atuando também como um representante dos quadrinhos em outras mídias.

Pode-se assim concluir, que mesmo existindo diversas categorias de leitores e a categoria de não leitores, que por diversos motivos não usufruem dessa leitura, as HQ estão tão inclusas na sociedade atual que todos os indivíduos acabam se envolvendo com elas de qualquer maneira, pois desde o

jornal que se compra na banca até o filme ou desenho animado que se assiste o quadrinho está presente, ganhando vida a partir de nossa leitura e imaginação.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1991.

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

AIZEN, Naumin. Bum! Prááá! Bam! Tchááá! Pou! Onomatopéias nas histórias em quadrinhos. *In*: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 269-306.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ASSIS, Érico. Definições (2). 2014. Disponível em: <<http://www.blogdacompanhia.com.br/2014/04/definicoes-2/>>. Acesso em: 29 set. 2014.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORGES, Gustavo. **A entediante vida de morte crens**. Minas Gerais: Pandemônio, 2013.

BORDINI, M. G.; AGUIAR, V.T. **Literatura: a formação do leitor- alternativas metodológicas**. Porto Alegre: Mercado Aberto: 1993.

CAFAGGI, Vitor. **Valente para todas**. São Paulo: Panini Comics, nov. 2013.

CAGNIN, Antonio Luis. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: UMA MANIFESTAÇÃO DE ARTE. *In: Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. 2. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985. P.10-17.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

COELHO, Letícia Castilhos. **O simbólico na paisagem através da leitura de imagens**. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/gpit/wp-content/uploads/2011/03/castilhos-leticia-leitura-de-imagens.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2014.

THE DARK KNIGHT. Direção: Christopher Nolan. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2008. 1 Blu-Ray (152 min).

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Os sentidos da leitura e da subjetividade. *In: NAVES, Madalena Marins Lopes; KURAMOTO, Hélio (Org.). Organização da informação: princípios e tendências*. Brasília: Briquet de Lemos, 2006. p. 5-21.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ENNIS, Garth. **John constantine hellblazer: hábitos perigosos**. São Paulo: Panini Comics, abr. 2014. (Infernal, v.1).

FIELDMAN, Edmund. **Arts as image and idea**. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1981.

FONSECA, Lêda Maria da. **Leitura de imagens e a formação de leitores**.

Disponível em: < http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem08pdf/sm08ss02_02.pdf>. Acesso em: 28 set. 2014.

FREIRE, Paulo. **A importância do Ato de Ler**: em três artigos que se completam. 21 ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1988.

GAIARSA, José A. Desde a pré-história até McLuhan. *In*: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 115-120.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HISTÓRICO. *In*: Instituto de Letras UFRGS. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/letras/historico.html>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

KEHRWALD, Isabel Petry. Ler e escrever em artes visuais. *In*: NEVES, Iara Conceição Bitencourt [*et. al.*]. **Ler e escrever**: compromisso de todas as áreas. 2. Ed. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999. p. 21-31.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. *In*: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 103-114.

LETRAS. CURSOS UFRGS. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/ufrgs/ensino/graduacao/cursos/exibeCurso?cod_curso=334>. Acesso em: 20 abr. 2014.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MONSANI, Diego. **Biblioteca escolar: um lugar para quadrinhos?** 2009. 88 f. – Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

MORRISON, Grant. **WE3: instinto de sobrevivência**. São Paulo: Panini Books, 2012.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. *In*: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 15-96.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

PLANO DE ENSINO. *In*: Horários e vagas por grupo de matrícula. Disponível em:<https://www1.ufrgs.br/PortalEnsino/PlanoDeEnsino/Visao/PDFPlanoDeEnsino.php?AtividadeEnsino=3950_2014022>. Acesso em: 10 out. 2014.

RICHARDSON, R. J. et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. Histórias em

quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, jan/abr 2011.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. **Caderno de pesquisa**, v. 36, n. 128, p. 451-472, mai./ago. 2006.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. **Leitura e realidade Brasileira**. 2.ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1995.

VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). **Formas e expressões do conhecimento**: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. P. 115-149.

VERGUEIRO, Waldomiro. O mercado produtor e consumidor de histórias em quadrinhos: alguns subsídios para o trabalho do profissional de informação – Parte 1. 2003a. In: INFOHOME. Disponível em: <http://ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=139>. Acesso em: 19 jun. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. O mercado produtor e consumidor de histórias em quadrinhos: alguns subsídios para o trabalho do profissional de informação – Parte 2. 2003b. In: INFOHOME. Disponível em: <http://ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=140>. Acesso em: 19 jun. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. O LEITOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: diversidades e idiossincrasias. 2003c. In: INFOHOME. Disponível em: <http://ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=141>. Acesso em: 21 jun. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero – Revista de Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, artigo 04, abr. 2005. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr05/F_I_onum.htm>. Acesso em: 20 fev. 2014.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. *In*: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (orgs.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

WAID, Mark. **Demolidor**: os amigões da vizinhança. v.2. São Paulo: Panini Comics, set. 2013.

WAID, Mark. **Demolidor**: medo e delírio na latvéria. v.3. São Paulo: Panini Comics, jan. 2014.

APÊNDICE A – Roteiro para entrevista**QUESTIONÁRIO****PARTE 1****HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um estudo sobre seus leitores**

1) Você lê histórias em quadrinhos?

() Sim

() Não (**Ir para página 4 do questionário**)

2) Qual ou quais ou motivos que levam você a ler histórias em quadrinhos?

3) Com que frequência aproximada você lê histórias em quadrinhos?

() Diariamente

() Semanalmente

() Mensalmente

() Eventualmente

Outro:

4) O que você leva em conta no momento de selecionar histórias em quadrinhos para leitura?

(Nesta pergunta você pode marcar mais de uma opção)

() Roteirista

() Desenhista

() Personagem

() Gênero

Outro:

5) Qual o seu nível de conhecimento sobre o universo das histórias em quadrinhos?

1 2 3 4 5

Superficial Aprofundado

6) Qual(is) o(s) formatos(s) de publicação de histórias em quadrinhos que você mais lê?

(Nesta pergunta você pode marcar mais de uma opção)

- () Gibi
- () Álbuns e edições encadernadas
- () Graphic novels, maxi e minisséries
- () Quadrinhos em jornais
- () Mangás
- () Fanzines

Outro:

7) Qual é sua principal forma de acesso às histórias em quadrinhos?

- () Compra
- () Empréstimo

Outro:

8) Quais os títulos de histórias em quadrinhos que você mais gosta de ler?

9) Quais os personagens, roteiristas e/ou desenhistas que você mais gosta?

10) Qual é o seu nível de conhecimento sobre o personagem, roteiristas e/ou desenhistas que você se referiu na questão anterior?

1 2 3 4 5

Superficial Aprofundado

11) Você tem algum cuidado especial no momento da leitura, manuseio e/ou acondicionamento das histórias em quadrinhos? Se sim, qual?

12) As histórias em quadrinhos causam alguma implicação na sua rotina diária (financeira, de tempo, etc.)? Se sim, qual?

13) Você escreve resenhas, críticas ou produz histórias em quadrinhos (roteiro ou arte) de forma independente?

14) Você adquire ou lê materiais relacionados às histórias em quadrinhos (filmes, jogos de videogames, pôster, livros teóricos, etc)? Se sim, quais?

OBRIGADO PELA PARTICIPAÇÃO!

QUESTIONÁRIO**PARTE 2****HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:** um estudo sobre seus leitores

15) Qual o motivo (ou os motivos) pelo qual você não lê ou deixou de ler histórias em quadrinhos?

16) Mesmo não lendo histórias em quadrinhos, você teve acesso a este universo por outros meios (cinema, desenhos animados, etc)? Se sim, quais?

17) Qual o seu nível de conhecimento sobre o universo das histórias em quadrinhos?

1 2 3 4 5
Nenhum Aprofundado

OBRIGADO PELA PARTICIPAÇÃO!

APÊNDICE B – Termo de consentimento informado



FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A presente pesquisa contempla o Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS) e se propõe a entrevistar os alunos de graduação do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pretende-se investigar *quais as categorias de leitores de histórias em quadrinhos são identificadas em alunos de graduação do curso de Letras da UFRGS?*

Para este fim, os sujeitos responderão a um questionário aplicado em sala de aula.

Os dados e resultados individuais desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado.

A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa participante. Se no decorrer desta pesquisa o(a) participante resolver não mais continuar terá toda a liberdade de o fazer, sem que isto lhe acarrete nenhum prejuízo.

Os pesquisadores responsáveis por esta pesquisa são o aluno Michael Antônio Diego Lanius (graduando em Biblioteconomia pela FABICO/UFRGS) e o professor Geraldo Ribas Machado (FABICO/UFRGS) que se comprometem a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de esclarecimento que eventualmente o participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (051) 93404227 ou pelo email michaellanius@hotmail.com.

Após ter sido devidamente informado de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas,

Eu....., manifesto expressamente minha concordância e meu consentimento para realização da pesquisa descrita acima.

Assinatura do participante

Michael Antônio Diego Lanius