

**A PRODUÇÃO VERBAL E NÃO VERBAL DAS HQS:
RECURSOS PEDAGÓGICOS
PARA A LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL
(DESCRIÇÃO DE OFICINA)**

Marilene Ferreira Cambeiro (UFRJ/UVA)
marilenefcambeiro@gmail.com

RESUMO

O estudo tem como tema a leitura e a produção de texto, com descrição de atividades práticas em uma oficina voltada para o trabalho com texto verbal e não verbal de histórias em quadrinhos (CHINEN, 2011), baseada na contação de história, na projeção de um filme ou na memória da tradição literária pelo grupo visado: infância e adolescência. O tema envolve o gênero híbrido textual das histórias em quadrinhos (BAKHTIN, 2000) que tem se desenvolvido cada vez mais nessa chamada era, ou nesse chamado “Império” das Imagens, com reflexões que remetem aos usos afirmativos e negativos (LLOSA, 2013). O estudo das histórias em quadrinhos traz à luz a prática da produção textual em um gênero discursivo que concilia a narratividade e o diálogo próprio do gênero dramático, suposto na apresentação dos personagens (CUNHA, 1991) em composição com a imagem na narrativa visual. Os usos dos recursos linguísticos da gramática da língua portuguesa, como a pontuação e outros sinais gráficos na produção de texto (RIBEIRO, 2013), também orientam essa proposta de oficina de leitura e produção textual nas duas vertentes interdiscursivas: a verbal (diálogo) e a não verbal (histórias em quadrinhos). Por outro lado, a produção de texto se coordena à estruturação de uma prática de formação de pequenos grupos e de interação dos alunos nos grupos, não menos importante para a produção escrita. A produção textual (construção do texto do diálogo) preserva seu valor de produção subjetiva com o estímulo à criatividade do sujeito na formulação final individual (histórias em quadrinhos), subvertendo o campo só da imagem e do não verbal, colocando-o também a serviço do verbal, da palavra. (MIRANDA, 2011)

Palavras chaves: HQs. Leitura. Oficina. Tecnologia. Gêneros. Imagens.

1. Considerações iniciais

Eu acho que a Internet
É uma coisa muito boa
Tem coisas muito importantes
Porém muita coisa à toa
Usar de forma acertada
Ou, por ela, ser usada
Vai depender da pessoa.

(Literatura de Cordel – fragmento de Anônimo)

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

As imagens podem velar, desvelar e revelar o real. O muro das imagens serve tanto para ver como para não ver. Responde, por um lado, ao ideal da *full vision*, sem zonas de opacidade; por outro tampona o que é para ser visto. [...] Se as imagens mentem, como lê-las, como atravessar o muro das imagens para ver emergir um pedaço do real? (BOGOCHVOL, 2015)

Este estudo tem como objetivo a exposição de uma pesquisa sobre o tema "leitura e produção de texto" com descrição de atividades práticas em uma oficina voltada para o trabalho com texto verbal e não verbal de histórias em quadrinhos (CHINEN, 2011), baseada na contação de história, na projeção de um filme ou na memória da tradição literária pelo grupo visado: infância e adolescência. O tema envolve o gênero híbrido textual das histórias em quadrinhos (BAKHTIN, 2000) que tem se desenvolvido cada vez mais nessa chamada era, ou nesse chamado "império" das imagens¹⁰, com reflexões que remetem aos usos afirmativos e negativos. (LLOSA, 2013)

O estudo das histórias em quadrinhos traz à luz a prática da produção textual em um gênero discursivo que concilia a narratividade e o diálogo próprio do gênero dramático, suposto na apresentação dos personagens (CUNHA, 1991) em composição com a imagem na narrativa visual.

Os usos dos recursos linguísticos da gramática da língua portuguesa, como a pontuação e outros sinais gráficos na produção de texto (RIBEIRO, 2013), também orientam essa proposta de oficina de produção de texto nas duas vertentes interdiscursivas: a verbal (diálogo) e a não verbal (histórias em quadrinhos).

Por outro lado, a produção de texto se coordena à estruturação de uma prática de formação de pequenos grupos e de interação dos alunos nos grupos, não menos importante para a produção escrita, que merecem um aprofundamento reflexivo de suas bases futuramente (número de componentes, diversidade dos componentes, por exemplo).

A produção textual tem apelo ao coletivo (construção do texto do diálogo) mas preserva seu valor de produção subjetiva com o estímulo à criatividade do sujeito na formulação final individual (histórias em qua-

¹⁰ Termo usado no tema do Congresso Internacional e presente no cartaz da EBP. Disponível em: <<http://www.oimperiodasimagens.com.br>>.

drinhos), subvertendo o campo só da imagem e do não verbal, colocan-do-o também a serviço do verbal, da palavra. (MIRANDA, 2011)

2. Vinheta: introdução do diálogo no discurso das histórias em qua-drinhos

"Para aplacar minha "angústia" e para chamar atenção para os aspectos éticos envolvidos na terceira revolução do século XX, a da inter-net, propus o neologismo 'internética'. Peço escusas pelo palavrão". (MI-RANDA, 2011, p. 207)

A ideia inicial desta pesquisa surgiu, em escola municipal da co-munidade da Maré, no Rio de Janeiro, quando ao ensinar a pontuação adequada à escrita de um diálogo, a professora de língua portuguesa pe-diu a atenção de um aluno adolescente que conversava com um colega. O tema da aula era a construção do discurso direto no diálogo, com o obje-tivo de fazê-lo inserir as marcas necessárias da pontuação no texto e nos balões das histórias em quadrinhos, produzidos pelos mesmos em ofici-na; foi quando o adolescente respondeu: "– Dá um tempo que eu estou levando um 'papo reto' aqui com o colega".

Ora, a professora, imediatamente, atentou para a situação dupla: um "diálogo" era o mesmo que "papo reto" naquele contexto.

A construção do diálogo na história em quadrinhos, produzida por esse aluno, serviu de vinheta a este trabalho, porque deu-se nesse instante a comunicação e a transmissão de um saber ao aluno: ele se interessou, imediatamente, pela tarefa escolar ao ser solicitado que, então, fizesse um texto em forma de diálogo com o título "Um papo reto na Maré" – no que a professora foi prontamente atendida.

O aluno até então completamente desinteressado muda o foco de sua atenção e produz um diálogo, usando a pontuação ensinada e depois o insere nos balões de uma história em quadrinhos desenhada com o tí-tulo sugerido.

E não é esse o desejo de educadores e educadoras? Provocar "o desejo de saber" do sujeito? (CAMBEIRO, 2002)

A este acontecimento, junta-se o fato inspirador de, como estu-dante e, mais tarde, professora de inglês, a referida professora ter relatado sua experiência como estudante de iniciar leituras extensas em inglês pe-la identificação inicial da presença material das marcas de pontuação

próprias ao diálogo nos textos narrativos ficcionais selecionados: no caso da leitura da língua inglesa, o uso de aspas indicava facilidade na leitura pela construção de diálogos.

3. *O diálogo no discurso das HQs*

A opinião pública midiaticizada é tocada por imagens e impactos emocionais de acontecimentos, tão intensos quanto breves. Oscila-se entre a indignação e a compaixão, mas não se trata nunca de reflexão e compreensão. (MIRANDA, 2011, p. 122)

A identificação pela professora de um problema e de sua solução veio contribuir para a pesquisa sobre a facilitação e motivação da leitura e escrita, assim como formas pedagógicas e didáticas de transmissão da língua portuguesa; no caso, a identificação e uso dos sinais/símbolos para pontuação de um diálogo no texto: prática que, geralmente, é bastante difícil adquirir no ensino fundamental e que se estende até a dificuldades do aluno no meio acadêmico universitário, muitas vezes... O desenvolvimento da pesquisa sobre o tema levou, ainda, ao questionamento dos gêneros textuais discursivos, ou do hibridismo das histórias em quadrinhos. (BAKHTIN, 2000)

Nomeadas como histórias em quadrinhos, Histórias em quadrinhos, *comics*, ou as atuais *graphic novels*, essas expressões literárias textuais verbais, com parceria do não verbal, são largamente apreciadas por crianças, jovens e adultos, e tornaram-se objeto desta pesquisa pela situação de comunicação alcançada, de forma inusitada, mas esclarecedora com o aluno.

No "diálogo", presente no gênero dramático clássico (CUNHA, 1992), faz-se a apresentação e representação da fala do personagem ficcional, através do "discurso direto", principalmente, situando qualquer tema em situação atual, de comunicação oral e, por tal característica, não oferece obstáculo, para o leitor iniciante que precisa dinamizar sua prática com o objetivo de leituras futuras de longos parágrafos, característicos da narrativa dita clássica ou de um texto científico, reflexivo. A narrativa também está presente, tanto no drama quanto nas histórias em quadrinhos, mas de forma reduzida ali, ou através de intervenções dos personagens.

Estaria ali a explicação da atração que a leitura das histórias em quadrinhos exerce sobre o público infantil, adolescente e, na contempo-

raneidade, adulto? Além, é claro, de sua facilitação de interpretação da cena vista/lida? Essa facilidade, no entanto, no início histórico das histórias em quadrinhos, fez com que fosse uma prática de leitura completamente marginal para o meio escolar e acadêmico. Essa marginalidade começou a ser revista a partir dos anos 70 e as histórias em quadrinhos puderam ter reconhecimento acadêmico e ter seus registros em cursos ministrados na universidade. (CHINEN, 2011)

Entretanto, é preciso lembrar: "uma coisa é uma coisa e outra coisa é outra coisa". Uma história em quadrinhos não substitui o gênero narrativo literário clássico, muito menos um texto teórico, mas é, no entanto, inegável que é uma outra forma de expressão artística e que a dinamização da leitura na infância e adolescência pode criar o futuro apreciador de longos textos clássicos em parágrafos, presentes nas narrativas ficcionais literárias e científicas em geral.

Recorde-se aqui o destino previsto por oráculos nefastos sobre o declínio das grandes narrativas fundadoras (FUKUYAMA, 1992) e dos saberes da escrita, os quais, com credibilidade em argumentos assustadores, anunciam, a curto prazo, a extinção da grande literatura, incluindo a narrativa do romance, por abandono do leitor contemporâneo agora apegado a novos hábitos dispersivos e sedentários e ao cultivo dos fragmentos midiáticos. Isso antes mesmo da web, das redes sociais, do Facebook, WhatsApp...

Sob essa perspectiva pessimista, esta pesquisa, iniciada oficialmente por um grupo de pesquisadores no PIC-UVA (FUKUYAMA, 1992), aposta na afirmação de que há caminhos possíveis no diálogo com a tecnologia e seus usos. A referida pesquisa teve como título "A leitura e a arte das histórias em quadrinhos no império das imagens: laboratório de recursos pedagógicos para a educação do adolescente", unindo-se à outra importante pesquisa sobre literatura e cinema que vem sendo desenvolvida com o mesmo objetivo principal: criar novos recursos pedagógicos e didáticos para o estímulo da leitura¹¹ nessa era de uma evidente priorização dos recursos tecnológicos.

Cumprе ressaltar que a tecnologia não pode ser excluída de sua importância: ela é fundamental na vida contemporânea e seria totalmente impossível tentar impedir sua expansão ou desenvolvimento: ela tem um papel de relevo, mas também de parceria nesta pesquisa, podendo ser

¹¹ O blog <http://cinematecaliterariapesquisauva.blogspot.com.br> é produção dessa ampla pesquisa.

bem utilizada, ao focar a participação dos alunos e também divulgando a produção do trabalho realizado pelos pesquisadores com literatura e outras artes pelas redes sociais, como o referido blog sobre os recursos pedagógicos visados.

4. *O retorno das HQs no império das imagens e da tecnologia*

Há uma enxurrada de imagens sucessivas, simultâneas, fragmentadas, belas, horrorosas, desproporcionais, intrusivas, diáfanas, bizarras, pornográficas, artísticas, realistas, surrealistas, eróticas, enigmáticas, grotescas, banais, que impactam, fascinam, traumatizam, capturam, anestesiaram, despertam, afetando as subjetividades e os corpos. São produzidas e reproduzidas por variados aparelhos – tv, cinema, vídeo, câmera, celular, computador, telescópio, microscópio, tomógrafo, ressonância magnética, eco-doppler, satélites – criados pela ciência e tecnologia e se projetam sobre todos os campos, do mais íntimo ao mais íntimo. “Império das Imagens” (AMP), “Sociedade do Espetáculo” (G. Debord), “Império do Efêmero” (G. Lipovetsky) tudo se transforma em imagem num mundo “onde não existem, não se produzem e não se consomem mais do que imagens” (R. Barthes)”. (BOGOCHVOL, 2015)

Assim, esta pesquisa também voltou-se para as relações entre as mudanças que vêm ocorrendo na prática da leitura, tais como o livro digitalizado, e os excessos do uso das tecnologias audiovisuais tais como celulares, *tablets*, *I-pads* e *I-pods* e tantos outros citados na epígrafe acima, embora este estudo proponha o trabalho com um objeto em princípio articulado ao mundo criticado: as histórias em quadrinhos estão se expandindo graças a essa predominância do sentido visual na nossa cultura; mas neste caso específico, busca reverter os abusos desse uso, pretende-se o bom uso, o uso consciente como recurso contra os excessos que limitam, criam obstáculos ao campo da leitura e do saber.

A visada é a de adquirir um saber mais aprofundado sobre o "império" do olhar" na atualidade, lidando com as barreiras que se interpõem entre o sujeito e um saber que depende da palavra.

O termo "império das imagens" foi extraído do cartaz de um congresso internacional de psicanálise¹² que se propôs pesquisar as mudanças

¹² <http://www.oimperiodasimagens.com.br>.

no sujeito a partir do olhar e dos efeitos de sua preponderância na contemporaneidade.

Ora, sabe-se que o objetivo central de estudo da ciência freudiana e lacaniana, visado no cartaz e no site referido, é a "palavra" e não a "imagem", o mesmo pode-se dizer quanto à importância da palavra na Educação e na aquisição do saber intelectual; e de seus problemas quando a leitura fica prejudicada pelo excesso da exposição visual. Mas o veneno, se bem dosado, pode também ser usado para a recuperação do paciente. Essa é a aposta desta pesquisa.

Devem ser lembrados, neste espaço, os usos e abusos que o mercado das novas tecnologias impõe ao consumidor durante sua exposição constante aos poderes do virtual que entra na casa das pessoas de uma forma muito mais persuasiva do que a televisão (considerada como a primeira vilã a subtrair anonimamente a prática de leitura).

As novas maquininhas tecnológicas acompanham o sujeito o tempo inteiro na rede... E já é consenso que há uma revolução cultural acontecendo na contemporaneidade, comparável à descoberta da escrita pelo homem; passando da pré-história à história; e à revolução que a imprensa, descoberta por Gutemberg, trouxe na passagem à modernidade no Renascimento.

Considere-se que, a princípio, essas mudanças foram administradas pelo humanismo e não pelo mercado capitalista, como agora. Cabe aqui a questão de enorme importância para o tema: O homem usa as novas tecnologias ou é usado por elas, nessa corrida frenética por objetos descartáveis? Onde o homem é, também, objeto descartável? Releia-se nesse ponto a epígrafe inicial citada do Cordel.

5. As histórias em quadrinhos e o novo status acadêmico

Na pós-modernidade, a sociedade disciplinar dá lugar à sociedade de controle (G. Deleuze) e há um declínio do supereu repressivo que se acompanha da escalada do imaginário e do desgaste das referências simbólicas. A injunção superegoica do gozo se torna dominante viabilizada pela proliferação das imagens. (BOGO-CHVOL, 2015)

[...] vejo no desenvolvimento fenomenal das imagens e das mídias *o après-coup* do pacto rompido com a pala-

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

vra. A *desbelief* como dizem os ingleses. (DELEUZE, *apud* MIRANDA, 2011, p. 122)

Em suas origens, as histórias em quadrinhos eram literatura considerada marginal. Qual o seu status agora? Segundo Bakhtin, é um gênero híbrido secundário, mas seu possível uso consciente pelo professor neste novo império tecnológico da imagem é relativamente novo, com seu mais recente status artístico e até acadêmico retomado através, principalmente, das *Graphic novels*.

Destaca-se, nesta pesquisa, o diálogo que as histórias em quadrinhos estabelecem com a Literatura ficcional, entre tantos outros temas e expressões. A lista de novas publicações, dialogando intertextualmente com a literatura dita clássica é enorme. Destaco as obras da literatura jovem para todas as idades tais como as das séries literárias baseadas em: *O Senhor dos Aneis*, de Tolkien; *Percy Jackson*, de Rick Riordan; *A Guerra dos Tronos*, de George Martin; *No Caminho de Swann*, de Proust; *Dois Irmãos*, de Milton Hatoum¹³ e muitos outros clássicos da literatura brasileira e universal, de suma importância no estímulo à leitura clássica e à produção textual.

A autonomia dessa forma de expressão artística e desse gênero discursivo deve ser preservada, da mesma forma que o uso de outros recursos de estímulo à leitura, como filmes versando sobre as grandes obras e narrativas de literatura universal. A perspectiva não é a de substituição de um discurso artístico, de um gênero clássico literário, a literatura, por outro discurso artístico dentre tantos outros gêneros discursivos que surgem, como as histórias em quadrinhos, ou obras de animação cinematográficas... Mas o uso desses recursos volta-se para o estímulo de um espaço que entrou em crise com o referido Império, no entanto preservando o valor artístico de suas diferentes linguagens; em outras palavras, preservando a “interdiscursividade” e a analogia sem hierarquia de valor; visando o espaço da leitura e da interpretação de ambas. (CARVALHAL, 1991)

Busca-se refazer o “pacto” rompido e o espaço perdido pela ocupação exclusiva da imagem pelas novas mídias.

¹³ Uma pequena lista de obras clássicas da literatura em histórias em quadrinhos, em *Graphic novels* pode ser consultada no final das referências bibliográficas, embora a extensa lista de publicações recentes de clássicos brasileiros em histórias em quadrinhos não tenha sido citada.

6. A leitura: o dialogismo da literatura clássica com as HQs

[...] ao tocar nesses ditos, feitos não apenas de palavras, mas também de sensações e fragmentos de imagens, afetamos a própria vida do corpo e de seu gozo. (VIEIRA, 2015)

No estudo das possíveis inter-relações da literatura (leitura) com outras artes, tem-se que considerar a interdisciplinaridade (Morin), o dialogismo (Bakhtin) ou a interdiscursividade (KRISTEVA, *apud* BRAIT, 2010) nas relações interartísticas: da obra literária com sua versão em histórias em quadrinhos ou em *Graphic novels* as quais estão, cada vez mais, presentes nas livrarias, para não falar no seu habitat tradicional, o jornaleiro da esquina.

As histórias em quadrinhos e as *Graphic novels* estão sendo consideradas, neste estudo, em sua realidade, renovação e atualização nesta chamada era visual, mas embora considerando-os como recursos e coadjuvantes na transmissão da literatura, não se pode considerá-los inócuos quanto aos efeitos de dispersão que podem trazer à criança/adolescente/jovem, se usados somente como substitutos da literatura narrativa tradicional, ou mesmo sem critério e sem uma metodologia que os incorpore ao processo da educação linguística e artística.

Assim, busca-se, com esse saber a que se propõe a pesquisa, trazer mais uma contribuição para a prática no ensino de língua e literatura na disciplina língua portuguesa, na faixa adolescente e jovem, principalmente, a partir dessa incursão inicial neste universo artístico tão variado e enriquecedor para a cultura e a educação.

Priorizou-se neste estudo o encaminhamento da pesquisa teórica, através da rede, e prática para a produção de um saber sobre o tema proposto, propondo oficinas que estimulam a leitura, através da produção textual de histórias em quadrinhos.

Para tal, este estudo passa à exposição resumida e descrição de algumas práticas em oficina de produção textual de diálogo e história em quadrinhos, priorizando a provocação da Leitura e a Escrita.

7. *Os contos de fadas e suas versões a partir da tradição narrativa clássica*

7.1. **As versões de cenas dos contos**

Essas obras podem ser referidas pela memória da tradição por textos narrativos clássicos, ou em versões lidas, ou até mesmo por projeção de versões das obras literárias em filmes.

A primeira oficina trabalhou um saber já adquirido sobre os contos maravilhosos que fazem parte de uma transmissão e aquisição culturais, mas cujas formas se atualizam com o tempo provocando uma outra leitura, uma outra versão, com realização das oficinas sobre os contos de fadas e produções de texto e histórias em quadrinhos sobre as obras: *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, *Rapunzel*, *Os Três Porquinhos* e *Chapeuzinho Vermelho* dos irmãos Grimm; *O Sítio...* de Monteiro Lobato etc. Uma das últimas oficinas propostas foi realizada a partir da projeção do filme *Crônicas de Nárnia*, sobre a obra de Lewis, com recriação dos diálogos e cenas em quadrinhos, da obra visada, pelos alunos.

Passa-se a descrição e exposição da primeira oficina realizada em turma de sexto ano, com a temática da tradição dos contos conhecidos da tradição, conforme os registros abaixo:

7.2. **Propostas de oficinas: teatro de dedoche, diálogo em texto, história em quadrinhos**

1. Oficina de Teatro sobre o tema contos de fadas, com bonecos dedoche, de sucata, levada pelos alunos: (individual/grupo). O trabalho abaixo foi produzido por um grupo de alunos sobre o tema escolhido: *Alice no País das Maravilhas*:



Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

2. Oficina de produção de texto em forma de diálogo de uma cena do mesmo conto, pelo mesmo grupo:

TEXTO: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

NARRADOR: Alice estava perdida e de repente encontrou o chapeleiro maluco:

– Oi, quem é você?

– Oi, eu sou Alice. Onde eu estou?

– Você não se lembra?

– Não.

– Esses são seus amigos: Coelho, Gato Risonho, eu...

– Oi, Alice, você não se lembra de mim?

– Não.

– Oi, Alice.

– Oi.

O chapeleiro disse:

– Vamos para o castelo da rainha vermelha.

Chegando lá, encontraram a rainha vermelha:

– Cortem as cabeças!

– Socorro!!!!

E eles com muito medo correram.

GRUPO: Graziela, José Daniel, Lucas, Edmilsom, Moisés, Samuel

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA

3. Oficina de produção de texto em forma de história em quadrinhos, realizado com texto do diálogo produzido anteriormente em grupo; mas com produção individual:



4. Encenação do teatrinho de bonecos e do diálogo pelos grupos;
5. Exposição e publicação do trabalho em pequenos livrinhos com fotos do teatrinho, textos dos diálogos e as histórias em quadrinhos escolhidas.

Com relação à composição dos grupos, a sugestão, para maior participação dos integrantes, é que podem ser mistos, procurando compor novas parcerias, com seleção prévia de um monitor para cada grupo, entre os alunos mais participantes (grupos de 4/5 alunos).

8. *Considerações finais*

Se as imagens mentem, como lê-las, como atravessar o muro das imagens para ver emergir um pedaço do real? (BOGOCHVOL, 2015)

Assim, buscou-se, nesta pesquisa por um saber novo sobre a prática da leitura e da produção de textos, visando, principalmente, a faixa da infância e adolescência; busca de lidar ou de superar as dificuldades nessas práticas, através do estudo de um gênero discursivo que foi marginalizado em suas origens, mas que tem se desenvolvido bastante, ultimamente, com renovadas formas de expressão: como as *Graphic novels*, que alcançam o gosto dos “jovens de todas as idades”. Busca-se aqui, o compartilhamento desse saber humano e acadêmico.

As histórias em quadrinhos cujo gênero utiliza-se da conjunção do discurso verbal, da palavra; com o não verbal, ou do visual, livremente, pode dar sua contribuição ao educador/aluno, ou ao sujeito que deseja dinamizar sua leitura, conforme o proposto, mantendo sua autonomia como uma produção artística; que só trará benefícios, se bem orientada.

Deve-se enfatizar que não é uma substituição pura e simples de uma leitura mais complexa em suas exigências de atenção, imaginação e reflexão por outra mais fácil; conforme a presente pesquisa propõe. Pode-se mesmo pensar em *Graphic novels* que podem competir com a grande literatura, ao trazer versões para os clássicos com elevado valor estético, aliado à sua inegável qualidade de comunicação, podendo, erroneamente, serem encaminhadas a um público desavisado como a mesma narrativa... São discursos artisticamente diversos e devem ser analisados como tal.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

Enfim: ao tempo integral e aos abusos nas redes e maquininhas eletrônicas, o que se reivindica com esse estudo é o bom uso das redes e das tecnologias com a participação e o compartilhamento da literatura e das histórias em quadrinhos na produção de textos, na leitura e na inserção do sujeito na cultura.

E ao menos alguns minutos, subtraídos aos "quinze minutos de fama" (LLOSA, 2013) com as novas mídias, que todos poderão ter na contemporaneidade, segundo Andy Warhol.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Michail. *Estética da criação verbal*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes: 1997.

BOGOCHVOL, A. Editorial Flash #10 – Ariel Bogochvol. Disponível em: <www.imperiodasimagens.com.br>. Acesso em: 02-02-2015.

BRAIT, Beth. *Literatura e outras linguagens*. São Paulo: Ática, 2010.

CAMBEIRO, Marilene Ferreira. Fracasso escolar: como provocar o desejo de saber? *Correios*, n. 42. São Paulo: EBP, 2002.

_____. O impossível na educação e as possibilidades do desejo. In: NAMEN, Anderson. (Org.). *Um caleidoscópio do ensino de língua portuguesa*. Porto Alegre: Armazém Digital, 2013.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no país das maravilhas*: através do espelho e o que Alice encontrou por lá. Trad.: Jorge Furtado e Liziane Kugland. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

CARVALHAL, Tânia. Franco. *Literatura comparada*. Rio de Janeiro: Ática, 1991.

CINEMATECA Literária. Disponível em: <<http://cinematecaliteraria.blogspot.com>>. Acesso em: 08-2015.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ*: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CUNHA, Helena Parente. Os gêneros literários. In: PORTELLA, Eduardo (Org.). *Teoria literária*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1991.

DIXON, Charles. *Hobbit*. Graphic novel. Adaptação de Charles Dixon. Ilustrações de David Wenzel. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

FREUD, S. O mal-estar na civilização. In: _____. *Freud: obras completas em português*. Disponível em: <www.freud-ouvres-completes-en-portugais.pdf>.

FUKUYAMA, F. *O fim da história e o último homem*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

GRIMM, Irmãos et al. *Um tesouro de contos de fadas*. Estados Unidos: Quebecor, 1994.

HATOUM, Milton. *Dois irmãos*. São Paulo: Cia. das Letras, 2000.

LACAN, J. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LEWIS, C. S. O leão, a feiticeira e o guarda-roupa. In: _____. *Crônicas de Nárnia*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LLOSA, Mario Vargas. *A civilização do espetáculo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

LOBATO, Monteiro. *Dom Quixote das crianças*. HQ baseada na obra de Monteiro Lobato. Ilustrações de Cor e Imagem. São Paulo: Globo, 2007.

MIRANDA, Danilo Santos de. (Org.). *Ética e cultura*. São Paulo: SESC/Perspectiva, 2011.

O IMPÉRIO das Imagens. Disponível em: <http://www.oimperiodasimagens.com.br> . Acesso em: 08-2015.

RIBEIRO, Manuel P.. *Nova gramática aplicada da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Metáfora, 2011.

RIORDAN, R. *Percy Jackson e os olímpianos*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

TOLKIEN, J. R. R. A Sociedade do Anel. In: _____. *O Senhor dos Anéis: primeira parte*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. *Hobbit*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

VIEIRA, Marcus André. Site de Apresentação do X Congresso da Associação Mundial de Psicanálise. Disponível em: <<https://www.congressoamp2016.com/pagina.php?area=1&pagina=4>>. Acesso em: 08-2015.