



TÂNIA ALEXANDRE MARTINELLI

LOUCO POR HQS

SUPLEMENTO DO PROFESSOR

ELABORADO POR JANAINA TIOSSE DE OLIVEIRA CORRÊA



Editora
do Brasil

SUGESTÕES DIDÁTICAS

Os elementos que compõem as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser super-heróis, tragédias e idealizações de um mundo perfeito, assim como mitos, sonhos e sentimentos que fazem parte de nosso cotidiano. É nesse universo superlativo que se desenrola a história de Caio e dos personagens fantásticos que giram a seu redor. Sua vida e arte são pintadas com as cores da adolescência: musas, medos, vilanias e salvação. Os roteiros de HQs são expressões dos desejos e pensamentos de Caio, um mundo ideal que ele criou para si e no qual parece querer se abrigar. Ao lado dele, está Davi, Juliano, Olívia e Angélica. O que todas essas pessoas têm em comum? A adolescência! E é com o olhar de quem vivencia tudo pela primeira vez que especialmente Caio e Olívia nos contarão seus sonhos, problemas, sentimentos pulsantes, dilemas, crises e descobertas, neste universo onde cada um a seu modo experimenta a vida, combate seus monstros, ergue seus castelos e inventa seus super-heróis.

Este suplemento propõe algumas atividades que podem ser desenvolvidas em sala de aula, segundo os critérios pedagógicos do professor e o perfil dos alunos. Como este é um livro rico em temáticas, a proposição de outras discussões e atividades fica a critério do professor.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) – Caio adorava histórias em quadrinhos e admirava os autores das *graphic novels*. Esse gosto pelas HQs o estimulou a produzir as próprias histórias, tanto que, durante os momentos de criação, vários desses artistas tornaram-se super-heróis. Nas conversas de Caio com seus amigos, Frank Miller, Will Eisner, Alan Moore, Stan Lee, Neil Gaiman eram frequentemente citados como sinônimos de talento e criatividade.

Graphic novels é o nome de um estilo de histórias em quadrinhos marcado por grandes estruturas e enredos complexos, podendo ser traduzido por “romance gráfico”. O termo *graphic novels*, utilizado por quadrinistas desde a década de 1960, ganhou destaque em 1978, quando Will Eisner lançou seu livro *Um contrato com Deus*. Outros nomes de grande expressão das HQs e *graphic novels* são Robert Crumb e Craig Thompson. Em *Louco por HQs*, também há referência aos mangás, histórias em quadrinhos de origem japonesa, cuja maior expressão é Osamu Tezuka, responsável por popularizar e fundar a indústria moderna dos mangás após a Segunda Guerra Mundial.

Disney; Betty Boop; Turma da Mônica; o Estagiário Oseias, de Alan Sieber; Cachalote, de Daniel Galera e Rafael Coutinho; Los 3 Amigos, de Glauco, Angeli e Laerte; e posteriormente Adão Iturussarai, além de muitos outros personagens inventados pelo quarteto em livros e tiras diárias de jornais, são personagens e artistas que fazem parte do imaginário de todos nós, crianças, adolescentes e adultos.

Para estimular um trabalho de imersão no universo das HQs, pesquise entre os alunos quais gêneros e títulos eles conhecem e/ou têm curiosidade de conhecer. Depois, procure meios de trazer exemplares de diversas HQs para a sala de aula: biblioteca da escola, bibliotecas públicas, contato com editoras, empréstimo de livros de alunos. Apresente para



eles os diferentes gêneros de histórias em quadrinhos: *graphic novels*, mangás, gibis, tiras e, sobretudo, algum dos autores destacados por Caio, além de seus super-heróis: Watchmen, Batman, Constantine, V de Vingança etc.

Com os livros em mãos, organize algumas aulas para que você e seus alunos façam a leitura compartilhada das HQs. Não é necessário ler as histórias na íntegra, basta selecionar trechos significativos ou episódios breves. Após as leituras, peça que eles exponham suas impressões destacando o estilo dos desenhos, características dos personagens, escrita e composição do enredo. Solicite que comparem os gêneros e falem sobre os temas tratados nas HQs, opinando sobre os códigos visuais de cada uma delas. Analise o estilo das *graphic novels*, suas características, personagens e traços, comparando-as aos outros quadrinhos e aos próprios romances que os alunos estão acostumados a ler. Dê destaque à publicação de romances consagrados em formato de *graphic novel* – como *Metamorfose*, de Peter Kuper – de livros--reportagem – por exemplo, *Uma história de Sarajevo*, de Joe Sacco – e ainda de obras que abordam fatos históricos – como o nazismo em *Maus* – A história de um sobrevivente, de Art Spiegelman e Antonio de Macedo Soares, além de *Che* – Uma biografia, de Kim Yong-Hwe.

Mostre as características dos mangás, relacionando as expressões faciais dos personagens à influência ocidental de Walt Disney e Max Fleischer, criador de Betty Boop. Informe-os de que a leitura dos mangás deve ser feita de trás para frente, comente os temas tratados em suas histórias e de que maneira suas imagens conseguem transmitir a ideia de ação e movimento.

Para visualizar as descobertas e conectar os saberes, monte painéis na sala de aula para que os alunos anotem as ideias que forem surgindo durante as rodas de leitura.

Sublinhe a importância dos novos conhecimentos e do quanto essas experiências agregam valor à bagagem cultural de cada um de nós, tornando-nos seres cada vez mais pensantes, críticos, transformadores e produtores de novas realidades.

LINGUAGENS NARRATIVAS – O livro *Louco por HQs* apresenta diversos elementos narrativos e personagens que, entrelaçados, compõem duas histórias paralelas: a vida real de Caio e a ficção criada por ele em suas HQs. A autora, Tânia Alexandre Martinelli, constrói essa amarração para abordar o universo de um adolescente em crise que usa a nona arte – as histórias em quadrinhos – para extravasar suas emoções. No que tange ao mundo de Caio, o narrador é o próprio garoto, que, como narrador-personagem, conta suas experiências através de sua ótica, tornando sua narrativa subjetiva e parcial, com pouco espaço para o ponto de vista dos outros personagens, que é expressa apenas por meio da fala deles. Nas histórias criadas por Caio, a narrativa apresenta outras características: de narrador-personagem, Caio torna-se autor da história, criador de super-heróis; o narrador-onisciente está em 3ª pessoa e conhece tudo sobre o enredo e os personagens, inclusive suas emoções e pensamentos.

Depois da análise dos dois tipos de narração presentes em *Louco por HQs*, proponha aos alunos que, divididos em pequenos grupos, façam o exercício de análise dos seguintes elementos: Caio estabelece um diálogo com o leitor? De que forma percebemos esse diálogo na história? O que Caio nos conta? Ele tem medo do julgamento do leitor? Em que



passagens do livro ele demonstra essa insegurança e o que isso nos revela sobre sua personalidade? Podemos dizer que tudo o que Caio nos mostra é realidade? Por quê? Com base no julgamento de Caio, descreva a personalidade dos personagens: Caio, Olívia, Angélica, Davi, Juliano, sua irmã Lu e seus pais, Humberto e Ivete. Por que a descrição desses personagens por Caio são questionáveis? Como leitor, baseado no que Caio conta e pensando nas características de Humberto e Ivete, como você os descreveria? Eles realmente são seres de outro mundo, desligados da realidade do garoto? Como podemos perceber o amadurecimento de Caio em sua narrativa? Qual é a estratégia usada pelo narrador nos capítulos “Mudanças” e “Mudanças: segunda parte”? Por que o narrador usa esse artifício? Examinando as histórias criadas por Caio, de que forma os desenhos fazem parte da linguagem de suas narrativas? De que modo texto e desenho se relacionam nessas histórias? Que tipo de informação as imagens dessas HQs nos passam? De que maneira o narrador-onisciente aparece nas histórias? Selecione exemplos que nos mostrem que o narrador das HQs de Caio é onisciente. O que são onomatopeias? Como e por que elas aparecem nas histórias em quadrinhos? O que as histórias criadas por Caio revelam sobre sua personalidade?

Depois de todos os alunos analisarem a narrativa, balizados pelas questões propostas e por outras que forem surgindo entre os grupos, peça a eles que apresentem o resultado aos demais numa roda de discussão.

LINGUAGEM VISUAL – A linguagem das histórias em quadrinhos pode ser composta por elementos ilustrativos aliados à narrativa textual. As *graphic novels*, das quais Caio é fã, unem esses dois códigos em suas obras, assim como os mangás, estilo preferido de Olívia. Contudo, outros tipos de HQs, como as charges, as tiras e até as histórias de gibis, não utilizam necessariamente a linguagem textual, focando sua narrativa apenas nas imagens.

Chame a atenção dos alunos para a diferença entre as imagens presentes no livro. Solicite a eles que apontem as características de cada uma delas, falando de suas sensações e preferências ao experimentarem essas diferentes linguagens.

Converse com eles sobre o poder da narrativa das imagens, que, mesmo prescindindo de textos, podem expressar significados. Analisem juntos os quadros das HQs de Caio (a moldura de cada quadrinho), o formato dos balões de diálogos e o que eles representam isoladamente (conversas, sonhos, pensamentos, estados de emoção etc.), além das metáforas visuais (símbolos, que representam sensações, emoções ou situações).

Para finalizar, em parceria com o professor de Arte, proponha aos alunos um exercício individual de criação de narrativa utilizando apenas imagens. Cada um deverá selecionar um trecho do livro relacionado à linguagem textual que narra a vida de Caio. Depois, peça que, com base no trecho selecionado, criem uma sequência curta de imagens – três quadros – para narrar simbolicamente essa passagem. A história criada pelos alunos não deve ser contada com palavras, apenas com imagens e símbolos, cujo estilo – realista, caricato, mangá etc. – eles escolherão com base na bagagem que adquiriram nas outras atividades de familiarização com as HQs. A seleção da passagem do livro que expressará as ideias dos alunos é livre.

AS MELHORES COISAS DO MUNDO – Caio é um adolescente de 15 anos que vê seu mundo “virado de pernas para o ar” depois que seu pai ficou desempregado. Crise familiar, angústia, imaturidade e amadurecimento, egocentrismo, descobertas e experiências, amigos, amores platônicos e reais, projetos de futuro e arte como expressão permeiam esse mundo explorado pelo garoto e seus amigos em *Louco por HQs*.

Essa obra trata do universo adolescente de Caio, assim como o filme *As melhores coisas do mundo*, da cineasta Laís Bodanzky. Uma atividade interessante seria exibir o filme e solicitar uma reflexão sobre seu conteúdo – por exemplo, o que chamou a atenção e quais são os temas recorrentes no filme e no livro de Tânia Alexandre Martinelli: crise familiar; distanciamento entre pais e filhos; incompreensão dos filhos em relação à vida dos pais; amores platônicos e reais; amizade entre Mano e Carol, comparada à de Caio e Olívia; Olívia como contraponto de Caio, levando-a a ampliar seu olhar sobre o mundo, assim como Carol é o contraponto de Mano; a carga de emoções dos personagens do livro e do filme; expressão dos sentimentos pela arte (HQs, música, poesia, teatro); o processo de amadurecimento de Mano e Caio etc.

No final da discussão, proponha aos alunos que escrevam quais são as melhores coisas do mundo na visão dos personagens Caio e Olívia, e na visão deles.

Outra proposta possível é levar para a sala de aula a música “Não vou me adaptar”, dos Titãs, que Caio cita no capítulo “Dia ruim”. Depois de ouvir a música e ler a letra da canção, converse com os alunos sobre como ela se encaixa na vida de Caio e na vida de cada um deles. Todos devem expressar suas reflexões.

CRIAÇÃO – Depois de abordar, sob diversos ângulos, o universo das HQs, seus variados gêneros, linguagem narrativa e linguagem visual, e levando em conta as experiências de Caio, a forma de se expressar por intermédio de suas histórias, proponha aos alunos uma atividade de criação, em que eles serão os autores de suas próprias HQs.

Divida a turma em duplas e proponha a parceria entre roteiristas e desenhistas para a realização dos trabalhos, que devem ater-se à estética dos quadrinhos, como requadros para cada cena, balões de diálogos e pensamentos, onomatopeias e formato das palavras para expressar emoções, além da criação de linhas cinéticas. O enredo deve apresentar narrador e personagens em tempo e espaço determinados.

Para nortear a criação das histórias, sugira roteiros a seguir.

- Pensando em seus gostos pessoais e super-heróis favoritos, inventem uma história em que os protagonistas tenham superpoderes especiais para combater conflitos que as duplas consideram importantes.
- Usem os nomes dos capítulos, que constam no sumário do livro, para criar uma história diferente de *Louco por HQs*.
- Contem uma história em que super-heróis interfiram em certas situações de injustiça e violência, por exemplo: holocausto, ditaduras, desigualdade social, miséria, guerras etc..
- Inspirados em Neil, personagem de Caio, que na Cena 9 passa a ver em seus sonhos uma infinidade de rostos comuns, e em Will Eisner, que construiu diversos trabalhos ali-



cerçados nos aspectos humanos dos personagens, elaborem uma história em quadrinhos com base na observação de pessoas reais e comuns que diariamente são encontradas nos ônibus, ruas, praças, escolas etc., ou seja, organize um ambiente e um enredo para os personagens que representarão a nós mesmos e a todos os que convivem conosco.

No final dos trabalhos, reúna essas histórias em uma revista e sugira, à coordenação, a impressão de diversos exemplares para que sejam distribuídos na escola.

RESPOSTAS E COMENTÁRIOS DO SUPLEMENTO DE ATIVIDADES

1. Resposta pessoal.
2. Caio não sabia ouvir “não” como resposta. Por exemplo, ele ficou inconformado com o desinteresse de Davi de participar do trabalho como desenhista e, sobretudo, furioso ao ouvir a negativa de Olívia quando a convidou para desenhar suas histórias, além das críticas da garota sobre seu trabalho. Caio agia desse modo porque nunca teve seus desejos negados; ele era muito mimado e, quando passou a perceber o mundo real, sentiu dificuldade para se adaptar.
3. Caio não se conformava com os problemas financeiros de sua família e as mudanças de rotina que desorganizaram sua vida, mas, em vez de lidar com a situação dando apoio aos seus pais para vencerem essa batalha, o garoto apenas se revoltou, procurou culpados e se escondeu no mundo dos super-heróis. Enquanto Olívia, com os mesmos problemas, somados à ausência afetiva de seu pai, enfrentava a realidade auxiliando sua mãe e seu irmão mais novo em casa e planejando trabalhar para apoiá-los também financeiramente. Ela não cobra de sua mãe o que ela não pode fazer, afinal Olívia sabia que ela não era uma heroína, e sim sua mãe.
4. Realista, segura, percebe a si mesma e respeita o outro. Resposta pessoal.
5. Resposta pessoal.
6. Caio sentia amor platônico por Angélica e a idealizava como a garota perfeita: bonita, meiga e educada. Já Olívia provocava nele sentimentos intensos, ela o questionava, criticava e desequilibrava seu mundo “organizado”. Com o tempo, Caio percebeu que sentia um amor real por Olívia, além da amizade.
7. No início de suas criações, Caio estava fechado em seu universo particular, cheio de certezas, recriando em suas histórias esse universo perfeito no qual as mocinhas indefesas convivem com vilões que os super-heróis derrotam. Depois de conhecer Olívia, Caio passou a ampliar sua visão de mundo, questionando o modo como via as coisas, e esse momento se refletia na insegurança e no desequilíbrio de seus super-heróis. Depois, ao roteirizar o mangá, Caio já experimentava novas sensações e descobertas, e expressava seu amadurecimento por meio dessa nova forma de escrita.
8. Resposta pessoal. A ideia da atividade é fazer os alunos refletirem sobre os preconceitos sociais e lidarem com eles de maneira aberta, ou seja, dando margem para o diálogo e o questionamento sobre as construções desses estereótipos, assim como fez Caio ao perceber que rotulava as mulheres.

