



Veredas – Interacionismo Sociodiscursivo Vol. 21 , nº3 , 2017

Modelo didático do gênero digital HQtrônicas Watchmen motion comic - chapter 1

Eleticia Elza Carneiro Podolak Strukosk ¹ UNICENTRO (PR)
Terezinha Marcondes Diniz Biazzi ² UNICENTRO (PR)
Lidia Stutz ³ UNICENTRO (PR)

RESUMO: Este trabalho objetiva construir um modelo didático do gênero digital HQtrônicas, com o primeiro capítulo da série *Watchmen Motion Comic*, baseado nos seguintes estudos: interacionismo sociodiscursivo (MACHADO; BRONCKART, 2009), multimodality (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e ressemeotização (IEDEMA, 2003). Espera-se que este modelo didático sirva como suporte para uma transposição orientada do gênero digital HQtrônicas para aulas de Língua Inglesa.

Palavras-chave: gênero digital HQtrônicas; modelo didático; ensino de inglês.

Introdução

Com os sucessivos avanços da comunicação digital, modos de linguagem vêm sendo (re)combinados, alterados e adaptados para o contexto virtual e, com isso, têm proporcionado aos indivíduos, cada vez mais, interação com diferentes recursos multimodais digitais. Tais multi modos auxiliam a dar forma, conteúdo e significação para as interações virtuais e acontecem na confluência entre diferentes semioticidades (palavras, narrativa multilinear,

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação Mestrado em Letras -UNICENTRO (PR). eleticia.c.p@gmail.com

² Mestre em Letras-Inglês e Literatura Correspondente pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professora Assistente do Departamento de Letras - UNICENTRO (PR). emebiazi@hotmail.com

³ Doutora em Estudos da Linguagem - UEL

Professora Adjunta - Programa de Pós-Graduação em Letras e do Departamento de Letras - UNICENTRO (PR). lidia.stutz@gmail.com

efeitos sonoros, músicas, interatividade, tela infinita, tridimensionalidade, cores, vídeos, animações, desenhos, fotografias, diagramação dinâmica, tipografias, etc) (MALLET, 2009).

É nesse contexto emergente das interações semiótico-sociodiscursivas que se encontra o gênero digital HQtrônicas: “há artistas que elaboram suas HQs [histórias em quadrinhos] com ferramentas digitais e as veiculam na *internet*. Nesse caso, recebem o nome de HQtrônicas, *webcomics*, *cybercomics* ou *net comics*.” (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012, p. 119). Muitos fatores têm motivado a transposição de histórias em quadrinhos impressas para o ambiente digital: o aumento de pessoas com acesso a computadores e *internet*, a facilidade de leitura e processamento nesses ambientes virtuais, a grande velocidade de propagação das informações, entre outros (MALLET, 2009; PESSOA; MAIA, 2012).

Logo, no contexto de sala de aula, precisamente de Língua Inglesa, o uso de HQtrônicas como gênero, configura-se como uma ferramenta motivadora de ensino para desenvolver as capacidades de linguagem⁴ dos alunos, por apresentar linguagem e imagem em movimento em contexto digital. Esta pesquisa surgiu da necessidade de se compreender as características que delimitam a linguagem em construção das HQtrônicas e incorporar esse gênero como objeto de ensino na educação básica. O trabalho com esse gênero específico foi pensado para alunos do Ensino Médio, uma vez que as dimensões ensináveis, abordadas nesta pesquisa, atendem aos conteúdos básicos para essa etapa de ensino, conforme previsto nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006) e nas Diretrizes Curriculares Estaduais (PARANÁ, 2008), para as Línguas Estrangeiras Modernas. Diante disso, objetivamos, por meio de uma proposta de construção de um modelo didático, explorar as particularidades desse gênero, ressaltando os avanços tecnológicos que a mídia digital tem operado na linguagem dos quadrinhos, no que concerne a sua gramática específica, sua infraestrutura e seu contexto e meio de produção. A utilização de modelos didáticos auxilia a estabelecer a ligação entre o que o professor precisa saber (conhecimento teórico) e o que precisa ensinar (intervenção prática). Portanto, seguramente, o modelo didático é um facilitador para a prática docente, pois fornece o conteúdo sistematizado, provendo ao professor o conhecimento para a produção informada de sequências didáticas⁵, sendo estas adequadas a diferentes propósitos educacionais em prol de maior qualidade no ensino.

Para isso, nossa investigação focaliza a HQtrônica: *Watchmen Motion Comic - Chapter 1*, veiculada no *site* de compartilhamento de vídeos *YouTube*, escolhida a partir de dois critérios, que acreditamos a torna um instrumento de ensino profícuo a ser explorado em aula de língua inglesa: 1) pela abrangência de linguagem e de recursos digitais, empregados na narrativa; 2) pela sua temática que discute questões históricas, filosóficas e morais, com heróis contextualizados, em um tempo real, 1985 e, em um espaço real, Nova York, envolvidos com a violência urbana e valores éticos e morais (JACQUES; MUELLER, 2013). Assim, nosso objetivo é explorar o capítulo da HQtrônica em seu funcionamento sociodiscursivo (MACHADO; BRONCKART, 2009), em sua multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e em sua ressemiotização (IEDEMA, 2003) para, em seguida, apresentar um modelo didático (SCHNEUWLY; DOLZ, 1999), que sistematizará o conteúdo analisado sobre o capítulo da série. Para atingir nossos objetivos, este artigo está assim dividido: inicialmente, apresentamos uma breve revisão dos pressupostos teóricos que orientam nossa pesquisa. Posteriormente, expomos a metodologia da pesquisa e, sequencialmente, efetuamos o levantamento do capítulo 1, da série *Watchmen Motion Comic*. A partir das recorrências evidenciadas, finalizamos com a síntese que apresenta os principais elementos do modelo

⁴ A conceituação teórica de capacidades de linguagem é apresentada na parte que fundamenta teoricamente a pesquisa.

⁵ “Sequência didática é um conjunto e atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito” (SCHNEUWLY, DOLZ, NOVERRAZ, 2001, p. 95).

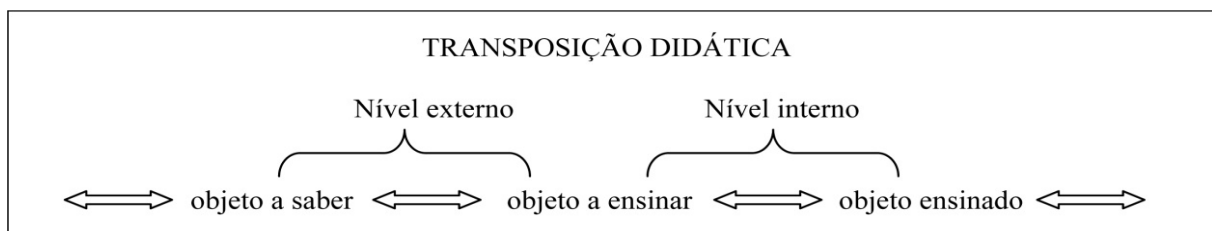
didático do gênero.

1. Pressupostos Teóricos

Para atender ao nosso objetivo, apresentamos nesta seção uma breve revisão dos pressupostos teóricos que orientam a pesquisa, na seguinte ordem de exposição: transposição didática (CHEVALLARD, 1985), modelo didático (SCHNEUWLY; DOLZ, 1999); multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e ressemeotização (IEDEMA, 2003) e, também, as características do gênero digital HQtrônicas (FRANCO, 2004; MALLET, 2009; PESSOA; MAIA, 2012; SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012).

1.1. Transposição didática

O termo transposição didática refere-se à “passagem do saber como instrumento a ser posto em uso ao saber como um objeto a ensinar e a aprender” (CHEVALLARD, 1985, p. 6 apud STUTZ, 2012, p. 93). Assim, os saberes científicos ao adentrarem o contexto escolar, tornam-se objetos de ensino. A transposição didática ocorre em dois níveis: interno e externo. “O nível externo é a transformação de um ‘objeto a saber’ para um ‘objeto a ensinar’ e o nível interno é a continuação da transformação do ‘objeto a ensinar’ para o ‘objeto ensinado’”. (SCHNEUWLY, 2009 apud STUTZ, 2012, p. 93, aspas da autora), como é possível verificar no esquema abaixo:



Quadro 1: Schneuwly (2009 apud STUTZ, 2012, p. 94)

Dessa forma, o nível externo se relaciona com os referenciais curriculares e com os materiais didáticos (conteúdo a ensinar), e o interno diz respeito à ação dentro de sala de aula, isto é, à transformação do conteúdo a ensinar em conteúdo ensinado. Na perspectiva do ensino por meio de gêneros textuais, é necessário que o professor conheça as características e as possibilidades de desenvolvimento de ensino de cada gênero textual escolhido, para que ocorra a passagem do saber científico para o saber ensinado. O levantamento das dimensões ensináveis de um gênero é chamado de modelo didático.

1.2. Modelo didático

A designação modelo didático de gênero tem sua origem na engenharia didática, cujo propósito principal visa desenvolver uma compreensão profunda sobre o funcionamento do gênero que, por sua vez, serve de apoio para a construção de material didático e para fortalecer a

prática de professores de línguas. Esse instrumento revela as características do gênero textual escolhido, mediante a descrição das dimensões que o compõe e que possibilita a sistematização de atividades didáticas pertinentes às situações de comunicação abordadas em sala de aula. De acordo com De Pietro e Schneuwly (2003), o modelo é um objeto complexo que apresenta a descrição de um gênero para o desenvolvimento sistemático de ensino. O modelo é concebido, portanto, como uma junção de saberes científicos e dados psicológicos que descrevem uma determinada realidade, isto é, o funcionamento da linguagem por meio de um gênero textual (De PIETRO; SCHNEUWLY, 2003).

A modelização é uma das propostas realizadas pela equipe de Didática de Línguas da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Genebra, em meados de 1980. Esses pesquisadores orientados a partir de um quadro epistemológico, com base em estudos da Filosofia, da Psicologia, da Sociologia e da Linguística, estabelecem o Interacionismo Sociodiscursivo (ISD). O ISD é um quadro teórico, cujo mote situa-se no entendimento das condutas humanas como “ações situadas cujas propriedades estruturais e funcionais são, antes de tudo, um produto da socialização” (BRONCKART, 1999, p.13). Nesse sentido, as condutas são formadas por um conjunto integrado de características sócio-comportamentais e discursivas apreendidas culturalmente, que são reproduzidas e distribuídas socialmente por meio de gêneros de textos orais e escritos. O ISD compreende a necessidade de examinar a interdependência entre a construção de ações de linguagem e o contexto social de produção dos textos, além do papel dos elementos organizacionais, enunciativos, semânticos (MACHADO; BRONCKART, 2009) sobre a produção dos textos. Assim, entende-se que, ao ter acesso ao funcionamento sócio-discursivo dos textos, há possibilidade de conscientemente selecionar as operações de linguagem para um agir bem sucedido.

Segundo Machado e Bronckart (2009), para que haja uma visão ampla dos constituintes de um determinado gênero e para que seja realizada uma didatização efetiva do mesmo, é importante que um modelo didático do gênero seja construído. Contudo, um modelo didático demanda a compreensão detalhada das dimensões do gênero almejado, por meio de um levantamento de aspectos recorrentes em um conjunto de textos. Assim, “os textos são submetidos a uma análise minuciosa a fim de propiciar a construção dos elementos, de ter acesso aos traços recorrentes e de delinear as características do gênero” (STUTZ, 2014, p. 20).

Defendemos que a elaboração de modelo didático de gênero é uma etapa imprescindível que antecede à ação pedagógica porque colabora na fundamentação do docente acerca de conhecimentos teóricos e práticos e permite compreensão sobre os objetivos de uma sequência didática⁶ a ser produzida para atingir bons resultados de aprendizagem. Ressaltamos que entre as contribuições que focalizam na construção de modelos didáticos para o ensino de inglês na perspectiva genebrina, citamos pesquisadores brasileiros, tais como, Cristovão (2002; 2007) e Stutz (2014).

O trabalho com gêneros na escola, ao ser concebido como um “objeto e instrumento de trabalho para o desenvolvimento da linguagem” (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004, p.80), possibilita compreender seu funcionamento a partir das dimensões ensináveis. Dados os níveis de análise apresentados, o modelo didático faculta a elaboração de objetivos claros para a construção de sequências didáticas. A partir desses passos, acreditamos que o ensino por meio desse instrumento aperfeiçoa as capacidades de uso de linguagem dos alunos.

Essa abordagem em sala de aula permite que o educando aproprie-se do conhecimento sobre como, por que e por quem um gênero é utilizado, oportunizando não apenas o uso, mas também a produção e a transposição da informação, adquirida para outras áreas do saber. Para a construção do modelo didático, nos ancoramos no modelo de análise de textos do ISD

⁶ A produção de sequência didática é realizada a partir de um modelo didático que apresenta uma sistematização de conhecimentos acerca de um gênero específico.

(MACHADO; BRONCKART, 2009), que busca descrever e compreender: parâmetros do contexto de produção, nível organizacional, nível enunciativo e parâmetros de textualização, conforme explicado nos encaminhamentos metodológicos.

1.3. Multimodalidade e Ressemiotização

A abordagem multimodal contempla as diferentes formas ou modalidades de produção de significados utilizados pelas pessoas, isto é, todos os modos pelos quais nos comunicamos uns com os outros e, especialmente nos dias atuais, usando recursos tecnológicos, (mas não somente por meio deles). Nesse sentido, os textos multimodais promovem o diálogo entre a palavra, a tipografia, a imagem, os gestos, o som e outros modos semióticos que, juntos, produzem o significado.

Os teóricos precursores da multimodalidade, Kress e Van Leeuwen (2006, p. 113), ao explorarem a junção dos modos de utilização da linguagem verbal e não verbal, explicam que é “uma interação semiótica na qual cada modo, o verbal e o visual, possuem funções iguais a desempenhar⁷”. Quando nossas palavras não são suficientes para expressar algo, utilizamos gestos, expressões faciais, desenhos e uma série de outros recursos. De acordo com Kress (2010, p. 01), o ser humano sempre incorporou esses diversos modos semióticos para realizar a comunicação, sendo, portanto, “multimodalidade como o estado normal da comunicação humana⁸.”

Dionísio (2005 p. 159) ao dissertar a respeito da multimodalidade como traço constitutivo do texto, declara que:

- (i) as ações sociais são fenômenos multimodais;
- (ii) gêneros textuais orais e escritos são multimodais;
- (iii) o grau de informatividade visual dos gêneros textuais da escrita se processa num contínuo; e
- (iv) há novas formas de interação entre o leitor e o texto, resultantes da estreita relação entre o discurso e as inovações tecnológicas.

Ainda que haja diferenças na manifestação da multimodalidade a depender do gênero textual, é evidente que, uma vez sendo o gênero textual um produto do funcionamento das atividades de linguagem na sociedade (BRONCKART, 1999, p. 137), e que toda comunicação demanda diferentes modos (palavras, gestos e expressões faciais, por exemplo), podemos concluir que qualquer gênero textual é, em diferentes níveis, multimodal. Ainda, segundo Kress e Van Leeuwen (2006, p.39), “a multimodalidade dos textos escritos tem sido ignorada no contexto educacional, na teoria linguística ou no senso comum popular. Hoje, na era da multimídia, pode repentinamente ser percebida de novo⁹”. Para os autores, à medida que o uso da tecnologia cresce, os textos tornam-se cada vez mais multimodais e híbridos, uma vez que as ferramentas tecnológicas possibilitam a inserção dos mais diversos recursos nos textos. Assim,

⁷“A semiotic interplay in which each mode, the verbal and the visual, is given a defined and equal role to play”. (tradução nossa)

⁸ “Multimodality as the normal state of human communication”. (tradução nossa)

⁹ “The multimodality of written texts has, by and large, been ignored, whether in educational contexts, in linguistic theorizing or in popular common sense. Today, in the age of ‘multimedia’, it can suddenly be perceived again”. (tradução nossa)

“novas habilidades, estratégias, e novas pedagogias serão necessárias para auxiliar a transição dos estudantes para os textos multimodais do século XXI¹⁰” (SERAFINI, 2012, p. 27).

Sob a ótica da teoria da multimodalidade, entende-se que a significação é construída pela combinação de diferentes semioses: cores, *layouts*, imagens fixas e dinâmicas, gráficos, entre outros. Para entender a multiplicidade dessas semioses existentes em textos faz-se necessário investigar as características advindos desses modos de interação. É necessário também compreender como acontece a simbiose dessas diferentes linguagens e os sentidos socialmente construídos para/na comunicação.

Assim, fundamentados na Gramática Visual, desenvolvida por Kress e Van Leeuwen (2006), apresentamos uma breve descrição, por questão de espaço, de duas funções utilizadas para a análise do sentido da linguagem visual, do capítulo 1, da série *Watchmen Motion Comic*. São elas: função de representação de narrativas¹¹ que pode ser realizada pelos processos verbais. A identificação de um processo verbal em imagens ocorre por meio da associação de um balão de fala a um participante humano ou personificado. A função de composição¹², por sua vez, pode ser examinada a partir do recurso da saliência, que envolve o uso da cor e do contraste.

A ressemiotização, termo cunhado por Iedema (2003), trata de entender como ocorre a resignificação de recursos semióticos quando um texto é deslocado de seu contexto primário de circulação para instâncias secundárias de comunicação. Segundo o autor (p. 29), a ressemiotização tem a função de:

fornecer meios analíticos para (1) investigar como sistemas semióticos são transpostos de um contexto para outro e em que medida processos sociais específicos se desdobram nessa transposição, bem como para (2) perguntar por que tais recursos semióticos (e não outros) são mobilizados para fazer certas coisas em determinados momentos¹³.

O gênero digital HQtrônicas pode ser caracterizado como um objeto ressemiotizado, pois, de acordo com Santos, Corrêa e Tomé (2012, p. 126), são “histórias que incorporam recursos da mídia digital (colorização, som, movimento, efeitos, fusão de imagens, espaço tridimensional), modificando a história em quadrinhos, levando à criação de uma nova obra”. Aos quadrinhos animados somam-se às características tradicionais das HQ impressas (personagens, desenhos, balões), particularidades do cinema (animação, enquadramento e planos de visão) e possibilidades oferecidas pela hipermídias (hipertextualidade, interação, organização estrutural da página, efeitos sonoros, efeitos visuais, leitura não linear, entre outras) (SANTOS, CORRÊA E TOMÉ, 2012).

Várias ferramentas tecnológicas comandam o processo de criação dos quadrinhos híbridos e possibilitam uma ruptura significativa nos padrões do gênero impresso HQ. O uso das

¹⁰ “The texts of the 21st century will require new skills, strategies, and new pedagogies to support students’ transactions with these multimodal texts. (tradução nossa)

¹¹ “Quanto à capacidade de representar a experiência, imagens podem ser narrativas. As representações narrativas constroem a experiência como um evento que se desencadeia no espaço e no tempo, isto é, retratam participantes realizando ações sobre outros participantes ou envolvidos em acontecimentos” (NASCIMENTO; BEZERRA; HEBERLE, 2012, p.532).

¹² “A função de composição nos permite descrever a organização dos elementos representados na imagem conforme o espaço que ocupam no todo da imagem ou da página multimodal – aquela constituída por imagem e texto verbal” (NASCIMENTO; BEZERRA; HEBERLE, 2012, p. 541).

¹³ *Resemiotization is meant to provide the analytical means for (1) tracing how semiotics are translated from one into the other as social processes unfold, as well as for (2) asking why these semiotics (rather than others) are mobilized to do certain things at certain times* (IEDEMA, 2003, p.29).(tradução nossa)

onomatopeias, por exemplo, não fica restrito à reprodução escrita dos sons nos balões, pois há a possibilidade de adicionar à onomatopeia sons e efeitos sonoros que dinamizam sua forma sonora e visual. Os movimentos das cenas, as opções de efeitos visuais e o próprio arranjo da página da *internet* conferem aos quadrinhos híbridos características bem peculiares, uma vez que podem “usufruir o máximo possível dos recursos multimidiáticos, não-lineares e interativos que somente um ambiente virtual em uma rede sociotécnica pode congrega” (MALLET, 2009, p. 84). Enfim, o gênero HQtrônicas recebe empréstimos de semioses ao ser transferido do suporte impresso para o digital. Assim sendo, consideramos que as perspectivas de análise da multimodalidade (KRESS E VAN LEEUWEN, 2006) e da ressemiotização (IEDEMA, 2003), podem ser complementares para o estudo do gênero em tela.

1.4. Quadrinhos digitais híbridos: HQtrônicas

As HQtrônicas, neologismo cunhado por Franco (2004), deriva da convencional abreviação “HQ”, das histórias em quadrinhos e da aglutinação do termo eletrônicas, “trônicas”, em alusão ao suporte que promove a linguagem digital. Pela característica híbrida de combinar elementos das HQs e das animações, os quadrinhos digitais agregam diversos elementos diferenciados em sua composição e em sua organização estrutural, tais como sons, fala, ruídos, música, movimentos animados e multilinearidade. Uma vez que são produzidos e veiculados na *internet* podem oferecer possibilidades de interatividade para o leitor, tais como avançar, voltar, escolher um final para a estória (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012).

Não existe uma certeza sobre qual foi o primeiro quadrinho veiculado na *internet*, tampouco quem foi ou foram os pioneiros na criação das HQtrônicas. Além disso, saber quem foi o primeiro a criar um quadrinho e veiculá-lo *online* não representa um ponto de fundamental importância no estudo das HQtrônicas, visto que “determinar contextos e épocas do surgimento de uma manifestação artística, bem como indicar algumas de suas primeiras iniciativas, é mais proveitoso do que se questionar a respeito de quem seria digno do mérito de sua criação” (MALLET, 2009, p. 63). Franco (2004) ressalta que a utilização de recursos digitais colaborou para que novos elementos fossem agregados às HQtrônicas, tais como:

- a) Animação: É definida como “uma ilusão de ótica gerada pela apresentação de uma série de imagens (não filmadas), o que ocasiona a impressão de movimento devido ao fenômeno da retenção retiniana, no qual os olhos retêm qualquer imagem no intervalo de tempo que vai de 1/10 a 1/17 segundos” (MORAES, 2011, p. 104). A distribuição dos elementos gráficos da animação na narrativa pode ser dividida em animação de uma cena, de objetos, de personagens e ainda animação de enquadramento (movimentação de câmera), tanto em 2D, mais comuns, quanto em 3D. É importante ressaltar que a utilização de animações substitui as tradicionais linhas cinéticas das HQs impressas, usadas para simular a ilusão de movimento;
- b) Diagramação dinâmica: A diagramação empresta os recursos da animação para produzir mobilidade aos quadros para que se expandam ou que se movam na página;
- c) Interatividade: A interatividade atinge seu nível máximo nas HQtrônicas, pois permite ao leitor intervir nos rumos da narrativa que apresenta múltiplos caminhos;
- d) Trilha sonora: Para a narrativa é empregado um tema musical instrumental (*loop*) que retrata as diversas atmosferas das cenas;
- e) Efeitos sonoros: Os recursos sonoros são implantados para substituir as onomatopeias;
- f) Tela infinita: O ambiente digital da tela do computador permite novas experimentações de diagramação e narração para os *webquadrinhistas* e para o leitor, com a utilização de barras de rolagens verticais e horizontais e de *zooms* para imergir no interior dos quadrinhos;

- g) Tridimensionalidade: Possibilita a produção de objetos e personagens em 3D, com o auxílio de *softwares* gráficos;
- h) Narrativa multilinear: Este recurso promove narrativas paralelas para o leitor, com duas possibilidades de continuação da narrativa e também uma disponibilidade de *links*, relacionados ao que é abordado no roteiro da história.

Salientamos que nas HQtrônicas há a possibilidade de manifestação de um ou mais dos recursos explicitados acima, sem obrigatoriedade de que todos esses elementos sejam incorporados a uma mesma história (FRANCO, 2004). Na HQtrônica aqui analisada, os recursos presentes são a diagramação dinâmica, trilha sonora e efeitos sonoros.

2. Base metodológica

Selecionamos o capítulo 1, da série *Watchmen*, alojado no site *YouTube*¹⁴, como corpus de pesquisa, por ser nele que o fator desencadeante de toda a história (a série é dividida em doze capítulos) acontece. Devido à extensão da série, nosso recorte destina-se à descrição do episódio 1, com duração de vinte e cinco minutos e doze segundos.

Conforme já colocado, nosso modelo didático foi pensado para a educação básica, para o ensino de inglês de alunos do terceiro ano do Ensino Médio, de uma escola pública, no interior do estado do Paraná. A escola em questão oferece um laboratório com microcomputadores, com fones de ouvido, conectados à *internet*, o que possibilita desenvolver atividades com o gênero em discussão.

Em nossa pesquisa, nos debruçamos sobre a tessitura da HQtrônicas. Para tanto, utilizamos os aportes dos níveis de análise do ISD (MACHADO; BRONCKART, 2009), da análise visual da narrativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e dos estudos de ressemeotização (IEDEMA, 2003). Primeiramente, descrevemos em nível macro, o contexto sócio-histórico da série, ou seja, questões ideológico-socioculturais que organizam a realidade e os acontecimentos; e, em nível micro, a situação de produção do texto, do qual buscamos compreender - quem é o emissor, receptor, seus papéis sociais no tempo e no espaço, objetivos da produção. Sequencialmente, exploramos a arquitetura textual, composta por três níveis de análise: nível organizacional, enunciativo e de textualização. Em nível organizacional, examinamos o plano global do texto. Em nível enunciativo, apresentamos as personagens e suas particularidades de atitudes, falas e gestos que nos auxiliam a entender seus posicionamentos enunciativos. Para o nível de textualização, focalizamos o mecanismo de conexão verbal que garante a coerência temática do texto que se realiza por meio de verbos e de tempos verbais. Em seguida, fundamentamo-nos na gramática visual, nas funções de representação de narrativas e na função de composição, para prover entendimento de recorrências quanto à linguagem visual dos balões, recordatórios e emprego de cores na narrativa. Também investigamos a combinação dos seguintes sistemas semióticos na transposição para a HQtrônica digital: animação das personagens, animação de enquadramento de cenas, efeitos sonoros e trilha sonora.

3. Levantamento das configurações do *Watchmen Motion Comic (Chapter 1)*

3.1. Contexto de produção

¹⁴Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>>. Acesso em: 07 Nov. 2016.

A história original *Watchmen*, em HQ impressa, foi lançada entre 1985 e 1987. No Brasil, a editora Abril publicou a HQ impressa, de 1988 a 1999, em 6 e 12 edições, respectivamente. Em 2005, a editora Via Lettera republicou a narrativa impressa em 4 edições, também no Brasil. O roteirista Alan Moore produz a história na década de 80, quando os EUA estavam imersos no contexto da Guerra Fria com a União Soviética, um momento de disputa político-militar entre as duas superpotências. Ele utiliza essa trama para o enredo da história, envolvendo um grupo de super-heróis do passado, buscando retratar essas personagens como indivíduos verossímeis (SANTOS, 2013).

A história é uma referência na evolução dos quadrinhos impressos por abordar temas adultos, repleta de simbolismos que aludem a diversos fatos políticos e culturais, levando a série a receber várias premiações, inclusive na área da literatura¹⁵ e, sendo a única história em quadrinhos impressos, consagrada pela revista *Time* como um dos 100 melhores romances desde 1923¹⁶. Seu sucesso deve-se ao enredo, associado a acontecimentos históricos e dramas sociais reais da década de 1980, fator que torna a série crível para os leitores. A história traz os códigos mais tradicionais das HQs impressas - desenhos e balões - mas inova no sentido de representar o mundo através de jornais, revistas, livros e opiniões de suas próprias personagens, apresentando-as como seres humanos reais, críticos e conscientes de suas misérias humanas (op.cit.).

Watchmen é construído em um momento histórico fictício, no qual a Terceira Guerra Mundial está próxima de começar. Escrito em meados de 1980, a história é complexa – traz à tona uma realidade diferente, na qual heróis mascarados realmente existem e uma guerra nuclear de grandes proporções (a Guerra Fria, fato histórico que estava em andamento na década de 80, época em que a HQ foi produzida) ameaça dizimar o planeta. A narrativa se passa no apogeu da Guerra Fria, trazendo à ficção, uma ligação com a realidade (FRANCO, 2004). Como seria a sociedade se de fato existissem heróis mascarados? É a partir dessa questão que toda a história *Watchmen* é construída. Na trama, Dr. Manhattan o único herói com poderes reais, dá aos Estados Unidos uma arma que a União Soviética jamais poderia copiar: seu estado de semideus, capaz de controlar toda a matéria. Richard Nixon, que foi originalmente eleito presidente dos Estados Unidos da América, em 1968, e que renunciou ao cargo, em 1974, (foi considerado um derrotado em seu tempo, por ter desistido de seu cargo), é retratado em *Watchmen* como o presidente com o mandato mais longo da história, pois soube “usar” Dr. Manhattan com o intuito de direcionar os Estados Unidos à vitória. O fato de um ser como esse existir muda completamente a história mundial, uma vez que, usado para fins políticos a favor dos Estados Unidos, Dr. Manhattan teve muita influência em todos os acontecimentos desde seu surgimento (aspas nossas) (SANTOS, 2013). Os heróis fantasiados, chamados de Vigilantes (ou *Watchmen*, como no título), são obrigados pela Lei Keene, a se registrarem para o Governo. Muitos desses vigilantes resolvem aposentar-se; outros decidem trabalhar para o governo, muitas vezes em troca de dinheiro e fama. Outros, ainda, resolvem continuar trabalhando como vigilantes, sem estarem registrados, ou seja, fora da lei, como heróis desertores. O único herói com poderes de verdade é conhecido como Dr. Manhattan; ele era um cientista, de nome Jon Osterman que, depois de um acidente em seu laboratório, no qual foi desintegrado, se transformou em um ser tratado como um semideus, controlador de toda a matéria e energia e capaz de feitos inimagináveis.¹⁷ Em meio a mistérios, romances, conflitos mundiais e pessoais, tramas políticas, éticas e morais, a história é envolvente, instigante e leva o público a pensar - e se a realidade

¹⁵ Prêmio Hugo, 1988. Disponível em: < <http://dpsinfo.com/awardweb/hugos/80s.html> Acesso em: 05 Nov. 2016.

¹⁶ Books: All-time 100 Novels. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/>>. Acesso em: 05 Dez. 2016.

¹⁷ Alguns dos acontecimentos relatados aqui acontecem em outros capítulos da HQtrônica, entretanto, foram considerados pertinentes para a compreensão da temática da história.

fosse essa? E se isso realmente tivesse acontecido? “Quem vigia os vigilantes?”¹⁸ (op.cit.).

Destacadamente por sua originalidade, a história *Watchmen* foi um marco dos quadrinhos nos EUA, o que levou a reprodução da história em um gênero inovador - os quadrinhos animados – trazendo mudanças com relação a sua produção, suporte e veiculação. Diferentemente do formato impresso limitado da HQ tradicional, a HQtrônica *Watchmen* inova em recursos digitais. Dentre estes, apresenta: a inserção de vozes e sons diversos; o uso de animação; o uso de cores que não diferenciam os custos na finalização da edição (haja vista que o produtor não precisa arcar com valores mais altos para impressão colorida); os aspectos interativos para retorno do leitor (uma via instantânea de comunicação, dado o suporte da *internet*) (SÁ; VERGUEIRO, 2015).

Com a incorporação de recursos tecnológicos às HQtrônicas, o leitor também altera a forma como consome e interage com o gênero. Na definição de Mallet (2009, p. 65), ele passa a ser:

um *leitor-internauta* que interpreta e retransmite mensagens; emite suas opiniões diretamente aos quadrinistas; discute em tempo real (dentro de fóruns, salas de bate-papo virtual ou programas de mensagens instantâneas), com outros leitores a respeito de diversas obras; escolhe as narrativas quadrinizadas que melhor lhe interessam, acessando-as gratuitamente ou a baixo custo; e, frequentemente, usando a rapidez do *on-line* a seu favor, cria novos trabalhos (conhecidos como *fan-arts*, artes ou homenagens feitas por fãs), a partir do trabalho dos autores que admira e acompanha, construindo paralelamente seu próprio espaço na *internet*. (grifos do autor.)

Mallet (2009) destaca que uma das principais diferenças entre leitores de HQs comuns e leitores das HQtrônicas é a possibilidade de interação leitor/autor/outros leitores. Isso pode ser comprovado pelo montante de 167 comentários postados sobre o capítulo 1, do vídeo da HQtrônica *Watchmen*. Nele, os leitores-internautas comentam sobre a HQtrônica, fazem sugestões, agradecem ao dono do canal pela divulgação, fazem críticas a aspectos, como a dublagem feita por uma única pessoa ou ainda discutem sobre afirmações/especulações postadas por outrem. O leitor-internauta também utiliza a barra de rolagem para ver sugestões de outros vídeos, oferecidas pelo próprio *YouTube* e, se quiser, é direcionado a outra HQtrônica de seu interesse. Ao escrever o termo HQtrônica, aproximadamente 169 resultados são encontrados¹⁹. Assim, é possível caracterizar o leitor-internauta de HQtrônicas como: interativo, participativo, crítico e explorador de possibilidades dentro dos ambientes virtuais.

A HQtrônica *Watchmen Motion Comic* foi publicada, precisamente, de setembro de 1986 a outubro de 1987, em doze edições, pela *DC Comics*, nos Estados Unidos. O divulgador da HQtrônica é o dono²⁰ do canal. No *box* de informações do vídeo, ele escreve, “porque *Watchmen* é incrível e eu ainda não o vi no *Youtube*, eu vou baixar todos os doze capítulos agora! Aproveitem!”²¹. Entretanto, não foi ele o produtor dos quadrinhos; há um comentário dele, no qual afirma não ser ele o quadrinista responsável: você SABE que eu não os fiz, correto? ²² (em resposta a Addison Stoll) (FRANCO, 2004). Na verdade, *Watchmen Motion Comic* foi uma série em animação produzida por Jake Strider Hughes e Wesley Coller,

¹⁸“Who watches the Watchmen?” Frase famosa utilizada na HQ, como forma de repressão aos heróis na história.

¹⁹“At Midnight, All the Agents...” Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>>. Acesso em: 10 Dez. 2016.

²⁰Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/Fatmanrockvideos/videos>>. Acesso em: 05 Dez. 2016.

²¹ “Because watchmen is amazing and I didn't see this yet on Youtube, I'm gonna upload all 12 chapters now! Enoy!”. (Tradução nossa)

²²Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCLhak4qZh4kG4X5H5WitVUw>>. Acesso em: 05 Dez. 2016. “You DO know I didn't make this, correct?” (Tradução nossa)

utilizando o roteiro original dos quadrinhos impressos de Alan Moore e as ilustrações de Dave Gibbons, ambos britânicos. Todas as personagens foram dubladas por Tom Stechschulte²³. A trilha sonora é de Lennie Moore, com duração de 327 minutos. A série foi produzida para ser veiculada tanto na *website* quanto na televisão (tanto o formato em DVD quanto em *Blu-Ray* estão disponíveis no mercado). Esta pesquisa, conforme já colocado, se atentará apenas ao formato veiculado no *website* de compartilhamento de vídeos *YouTube*.²⁴

3.2. Nível organizacional do capítulo 1 da HQtrônica *Watchmen Motion Comic*: síntese e plano global

A história se passa na cidade de Nova York, Estados Unidos da América, em 1985, tempo no qual a Terceira Guerra Mundial está prestes a começar. Doze anos antes, em 1977, uma Lei foi aprovada proibindo que “Vigilantes Mascarados”, que seriam os heróis (um tanto quanto diferentes dos clássicos heróis mais conhecidos) trabalhassem autonomamente. O mundo é muito diferente e, alguns heróis, como Rorschach, operam como foras da lei, escondidos e desertores.

A narrativa conta com 12 capítulos, divididos em doze edições. No primeiro capítulo intitulado “À meia noite, todos os agentes...²⁵”, Rorschach descobre que um dos vigilantes, conhecido como *The Comedian*, e, que vinha trabalhando para o governo, foi assassinado, lançado pela janela de seu apartamento. Enquanto dois detetives investigam esse assassinato, Rorschach averigua as pistas por si mesmo e descobre que Edward Blake era a identidade civil do herói morto. Rorschach, então, passa a desconfiar de algum complô contra os heróis e, começa a contatar todos os seus antigos companheiros, enquanto investiga possíveis suspeitos.

O primeiro suspeito que Rorschach vai visitar chama-se Dan Driberg, cujo nome de herói é *The Nite-Owl*. Ele conta ao antigo aliado sobre suas suspeitas em relação a uma conspiração, e mostra o crachá ensanguentado (encontrado por ele) de *The Comedian*, enquanto conta sobre seu assassinato. Dan Driberg não compartilha das desconfianças de Rorschach, e apenas tenta tranquilizá-lo, dizendo que tudo não deve passar de acontecimentos infelizes, sem intenções misteriosas e maquinações.

Após deixar o apartamento de Driberg, Rorschach tenta, sem sucesso, interrogar moradores locais sobre o crime, no bar *Happy Harry's*. Vendo que não conseguirá nenhuma informação de valor, o mascarado vai ao encontro do homem, considerado o mais inteligente do mundo: Adrian Veidt, ou *Ozymandias*, que também não leva a sério suas suspeitas.

Por fim, Rorschach vai até Jon Osterman, ou Dr. Manhattan, o único herói que realmente tem poderes (foi exposto à radiação em um experimento malsucedido) e Laurie Juspezyk, ou *The Silk Spectre*, sua namorada. O herói desertor explica suas suspeitas e conta sobre a morte de *The Comedian* para eles que, assim como os outros, não parecem se incomodar com os fatos. Rorschach, então, decide ir embora e, enquanto vaga pelas ruas de Nova York, Laurie Juspezyk resolve chamar Dan Driberg para um jantar. Os dois então conversam sobre as antigas aventuras, como heróis mascarados. O capítulo é encerrado com o trecho da música de Bob Dylan, que iniciou o capítulo, “À meia-noite, todos os agentes e super-heróis saem e

²³ Disponível em: < <http://watchmenmotioncomic.com/> - site oficial >. Acesso em: 08 Dez. 2016.

²⁴ O YouTube foi criado em 2005 por dois amigos, Chad Hurley e Steve Chen; o intuito era criar uma página na internet na qual fosse possível carregar e compartilhar arquivos de vídeo. Atualmente, o site é o mais popular dentre os sítios com o mesmo propósito, e expõe por volta de 100 milhões de arquivos diariamente.

²⁵ (Tradução nossa). O título do primeiro capítulo faz referência a um trecho da música de Bob Dylan, *Desolation Row*.

reúnem todos aqueles que sabem mais do que eles. Bob Dylan²⁶”. O plano geral nos mostra a composição global do capítulo, constituída de 29 segmentos, conforme segue abaixo:

CENÁRIO	PERSONAGENS	AÇÕES
	_____	créditos de abertura
<i>Close-up</i>	_____	bottom do comediante
Diário de Rorschach		
Local do crime	detetives	a busca de pistas
<i>Flashback</i>		
Local do crime	detetives	a busca de pistas
<i>Flashback</i>		
Local do crime	detetives	a busca de pistas
<i>Flashback</i>		
Local do crime	detetives	saindo do apartamento
<i>Flashback</i>		
Andar térreo do prédio	detetives	saindo do prédio do crime
Local do crime	Rorschach	a busca de pistas
Bar	Danny e Hollis	contam histórias antigas
Rua	Danny	caminhando para casa
Apartamento de Danny	Rorschach e Danny	busca do culpado
Diário de Rorschach		
Bar	Rorschach, Harry / Steve	busca do culpado e quebra de dedos
Diário de Rorschach		
prédio de Veidt	Rorschach e Veidt	busca do culpado
Diário de Rorschach		
Apartamento Dr. Manhattan	Dr. Manhattan/ Juspezyk e Rorschach	alerta sobre a morte do comediante

²⁶ “At midnight, all the agents and superhuman crew, go out and round up everyone who knows more than they do.” (Tradução nossa). Trecho da transcrição da história (anexo)

Na rua	Rorschach	expulso da casa de Dr. Manhattan
Apartamento Dr. Manhattan	Dr. Manhattan/ Juspeczyk	ligação para Dan convite
Diário de Rorschach		
Restaurante	Juspeczyk e Dan	jantar e conversas
“À meia-noite, todos os agentes e super-heróis saem e reúnem todos aqueles que sabem mais do que eles”. Bob Dylan.		
CRÉDITOS FINAIS		

Quadro 2: Plano global do capítulo 1.

Segundo o quadro acima, o capítulo é composto por: créditos de abertura e fechamento, um close-up do *Bottom/Badge* do comediante, primeira inserção de parte do diário de Rorschach que nos apresenta o tom da narrativa. Na primeira parte, os detetives investigam o local do crime, um apartamento em um arranha-céu, quando ocorre a sucessiva justaposição de *flashbacks* (4 inserções), para auxiliar o leitor/expectador a compreender o assassinato do comediante Blake. Entra em cena Rorschach para investigar o local do crime. A inserção da uma pequena parte da epígrafe: "À meia noite, todos os agentes". Começa a busca pelos culpados. Rorschach inicia a investigação no apartamento de Dan, depois segue para o bar em que Dan havia estado com Hollis e tortura Steve para obter informações, no prédio de Veidt. Na sequência, alerta Manhattan e o desfecho ocorre ao haver o jantar da companheira de Manhattan Juspeczyk com Dan em um restaurante. A narrativa recebe o encaixe de quatro excertos do diário de Rorschach, que ocorrem ainda após cada um dos segmentos de busca pelos culpados. A inserção ocorre como uma pausa entre um cenário e outro (o apartamento de Dan, o bar, o prédio de Veidt, apartamento de Dr. Manhattan e o restaurante). Para a finalização da narrativa, o autor de *Watchmen* insere a epígrafe de Bob Dylan.

Conforme Schneuwly e Dolz (2004), nesse primeiro capítulo temos a formulação de um enigma policial que apresenta os fatos e no qual ocorre a busca pelos criminosos. A trama apresenta elementos do mundo fantasioso dos super heróis. Provavelmente, como é comum na literatura policial, que a apresentação da personagem culpada já ocorra no primeiro capítulo, que ao menos uma das personagens tenha sido apresentada. Observamos que já são introduzidas neste capítulo inicial, diversas possibilidades de personagens culpadas que serão ainda melhor conhecidas na sequência da história. Também ainda é cedo para dizer se a conversa no restaurante é uma dissimulação dos traços do culpado, que serviria para estender o desfecho da narrativa.

3.3. Nível enunciativo - personagens e seus posicionamentos enunciativos

Nesta subseção apresentamos as personagens e vozes para compreender posicionamentos, atitudes, qualidades, características psicológicas, opiniões e pontos de vista. As personagens principais do primeiro capítulo fazem parte do grupo de heróis *Watchmen*, que teve de ser desfeito após instituição da Lei *Keene*. As particularidades com relação à atitudes,

falas e gestos dessas personagens, construídas por Alan Moore e Dave Gibbons, revelam em suas representações, problemas, angústias e dilemas sobre a temática de assassinatos, poder e combate ao crime. As personagens principais responsáveis pelo desencadeamento das ações são:

1. *Rorschach* (nome civil: *Walter Joseph Kovacs*): Ele é um “herói fora da lei”. Escolheu não se registrar no governo após a Lei Keene, e continuou trabalhando como “vigilante”, clandestinamente. É o primeiro dos ex-heróis a aparecer na trama e o único que decide investigar por conta própria o assassinato do ex-colega, *The Comedian*. Possui uma moral incorrupta, e crê que a sociedade está degenerada.

2. *Nite Owl II* (nome civil: *Daniel Dreiberg*): Usava uma fantasia de coruja antes da Lei Keene, para combater o crime. Mantém lembranças da vida como herói em sua antiga oficina, que fica no subsolo de sua casa.

3. *Ozymandias* (nome civil: *Adrian Veidt*): É considerado o homem mais inteligente do mundo. É rico e famoso, pois aproveitou de sua identidade de herói, revelada após a Lei Keene, para ficar conhecido; tem inclusive uma marca de perfumes e outros produtos de beleza em seu nome.

4. *Dr. Manhattan* (nome civil: *Jonathan Osterman*): É o único herói do planeta com poderes reais. Costumava ser um cientista, que ao participar de um experimento em seu laboratório, teve como resultados sua desintegração, sendo, após algum tempo, transformado em um semideus. Os Estados Unidos o tem como uma vantagem em relação ao resto do mundo.

5. *Silk Spectre II* (nome civil: *Laurie Juspezyk*): Namorada de Dr. Manhattan que herdou o nome e a “profissão” da mãe que tinha sido nomeada como a primeira *Silk Spectre*.

6. *The Comedian* (nome civil: *Edward Morgan Blake*): Começou a trabalhar para o governo após a Lei Keene. É assassinado e o motivo de sua morte é um grande mistério. É conhecido como o comediante, por tratar tudo como uma grande piada, porém, constantemente desnuda a dura realidade para aqueles que sonham estar mudando o mundo.

7. *Nite Owl* (nome civil: *Hollis Mason*): É o primeiro *Nite Owl* que, após sua aposentadoria, escreve uma autobiografia, intitulada *Under the Hood*²⁷, contando suas aventuras como herói.

Além das personagens principais, em “*Watchmen Motion Comic - Chapter 1*” existem algumas personagens secundárias. São elas:

8. *Os detetives*: De nomes desconhecidos, os dois detetives que investigam o assassinato de Edward Blake (*The Comedian*) são as primeiras personagens a aparecer na HQtrônica.

9. *Os frequentadores do bar Happy Harry’s* em Nova York: Participam do momento no qual Rorschach tenta retirar-lhes, à força, informações a respeito da morte de *The Comedian*.

A narrativa se faz, predominantemente, por diálogos entre as personagens. Nos momentos em que há um narrador, é a personagem Rorschach que conta os fatos em primeira pessoa, por meio da escrita de seu diário: “Diário de Rorschach. 13 de outubro de 1985. Logo escurecerá. Abaixo de mim, essa cidade terrível, grita como um abatedouro cheio de crianças retardadas”.²⁸ É um narrador autodiegético, já que participa da trama e simultaneamente narra os fatos em primeira pessoa do singular, imprimindo uma visão parcial e pessoal sobre os acontecimentos. É também um narrador-observador, isto é, observa os acontecimentos, mas não faz parte de todos eles, tampouco está em todos os lugares.

Rorschach inicia a história, revelando, por meio de seu diário, o dia e ano correto dos acontecimentos da realidade alternativa, “Diário de Rorschach. 13 de outubro de 1985”.²⁹ O primeiro cenário da narrativa é o apartamento de Edward Blake, no qual os detetives fazem a

²⁷“Por trás da Máscara”

²⁸ “Rorschach’s journal. October 13th, 1985. Soon it will be dark. Beneath me, this awful city, it screams like an abattoir full of retarded children”. (Tradução nossa).

²⁹ “Rorschach’s journal. October 13th, 1985 (Tradução nossa)

investigação sobre seu assassinato. Depois, os detetives andam pelas ruas da cidade, enquanto ponderam a respeito das pistas que têm. Em um segundo momento, Rorschach invade o mesmo apartamento, fazendo sua própria averiguação. Enquanto isso, Dan Drieberg visita Hollis Mason em sua casa. Ele volta a seu apartamento, e lá encontra Rorschach. Este, por sua vez, depois de falar com Drieberg, sai ao encontro de outros companheiros. Novamente, volta ao seu diário, para indicar que se passou um dia da data do assassinato. No dia seguinte, primeiramente vai ao bar *Happy Harry's*, depois vai visitar Adrian Veidt em seu escritório e, por fim, se dirige a um Centro de Pesquisas Militares, em busca de Dr. Manhattan e Laurie Juspecky. Depois de ser expulso de lá, vaga novamente pelas ruas. O capítulo da HQtrônica termina com Laurie Juspecky e Dan Drieberg em um restaurante. Toda a história se concentra na cidade de Nova York. Os cenários são as ruas, lugares públicos e apartamentos das personagens. Os acontecimentos, conforme diário do narrador, ocorrem entre os dias 12 e 13 de outubro de 1985, ano em que Estados Unidos e URSS retomam seus diálogos para as negociações sobre desarme nuclear e espacial, decorrentes dos quatro anos de Guerra Fria.

A estrutura narrativa do primeiro capítulo compõe-se da apresentação das personagens, do tempo, do espaço e dos elementos conflitantes que desencadeiam as ações desse episódio introdutório. A primeira cena de *Watchmen* inicia com a cena de um crime, composta pela apresentação de um assassinato, cujas características tradicionais da narrativa envolvem super-heróis e uma personagem que está disposta a desvendá-lo. Entretanto, não há linearidade na narração de eventos de *Watchmen*, já que o assassinato do *The Comedian* é narrado por Rorschach, fato que ocorre paralelamente à condução da investigação do crime, alternando ações do presente e do passado na mesma sequência. A descontinuidade no enredo é apresentada por meio de retrospectivas ou *flashbacks*, com saltos em que ações das personagens ora estão no tempo presente ora no tempo passado. Desse modo, a narrativa justapõe diferentes momentos de vida da personagem Rorschach. Para compreender a complexidade da trama, a série ampara-se nos recursos de alteração de cores e “nas mudanças de cena, ao trazer algum fragmento de algo que alguém que tivesse dito, ou por alguma mudança de imagem parecida no próximo quadro” (KHOURY, 2008 apud SCHLÖGL, 2012, p. 43).

3.4. Nível de textualização - conexão verbal

A HQtrônica é predominantemente narrativa. O enredo se desenvolve por meio dos diálogos entre as personagens. Em alguns momentos, Rorschach narra alguns fatos, escrevendo-os em seu diário. A linguagem é bastante informal visto que utiliza contrações, comuns na oralidade, para se aproximar da fala cotidiana, conforme exemplificamos no quadro 3 a seguir:

Contrações de pronomes; verbos; conjunções; pronomes-verbo; modais + have.	Y'know,; an'; bustin' ; kind'a; Lotta; shakin'; outta; you'd have; ya; buyin'; I oughtta go; Y'know; cryin'; o'; musta; ya doin', fella;
--	--

Quadro 3: Contrações de pronomes, verbos, contrações de conjunções, pronomes-verbo e modais + have.

No Quadro 3, logo abaixo, são explicitadas as construções linguísticas, presentes na narrativa, nas quais acontecem a omissão de sujeito em sentenças afirmativas e negativas, omissão de verbos auxiliares em perguntas e sentenças afirmativas e também a omissão de pronomes definidos e possessivos em sentenças afirmativas:

No Quadro 4, logo abaixo, são explicitadas as construções linguísticas, presentes na narrativa, nas quais acontecem a omissão de sujeito em sentenças afirmativas e negativas, omissão de verbos auxiliares em perguntas e sentenças afirmativas e omissão de pronomes definidos e possessivos em sentenças afirmativas:

Omissão de sujeito em sentenças afirmativas e negativas	looks like someone broke in; Must be getting' a cold; Lost track o' the time there; Got hungry waiting; Helped myself to some beans; Hope you don't mind; Investigated a routine homicide victim named Edward Blake; Found the costume in Blake's wardrobe; Seems he was the Comedian; Better go now; Things to do; Used to come here often; Friend of mine. Came to warn you both and bring bad news; Never cashed him on his reputation; Spent a lot of time getting in to see you; Not leaving before; Implying nothing; Just an observation; Never set up a company; Never became a prostitute; Musta changed his deodorant!
Omissão de verbos auxiliares em perguntas e sentenças afirmativas	Which floor ya want?; You remember him?; you mean Captain Carnage; you support the allegations made; you hear that?. Never set up a company; Never cashed him on his reputation; Never became a prostitute; Found the costume in Blake's wardrobe; Got hungry waiting.
Omissão de pronomes definidos e possessivos em sentenças afirmativas	Guy went sidewalk diving Friday night; Name was Edward Blake; Apologies.

Quadro 4: Omissões de sujeito, verbos auxiliares e pronomes.

E, no Quadro 5, apresentado abaixo, estão os verbos frasais e termos ou expressões informais encontradas ao longo da história:

Emprego de verbos frasais	coop up; beat up; black out; look up; look down; cut in; bump into; put away; knock over; pick off; stand up; end up; round up.
Emprego de termos ou expressões informais	creep; beefy; screw; stuff; bullshit; crew; take a leak; bustin' this door down; he just got soft; keep going; take care; raise too much dust; to lose track of time; to be bored as hell.

Quadro 5: Emprego de verbos frasais, termos ou expressões informais.

Os tempos verbais recorrentes na narrativa são presente simples e passado simples. O presente contínuo, presente perfeito, passado perfeito e futuro aparecem com menos frequência. Isso porque praticamente toda a história se resume na investigação que Rorschach faz, tentando descobrir quem é o assassino de *The Comedian*. Nas conversas que tem com seus antigos companheiros, bem como em seus próprios pensamentos anotados no diário, Rorschach relembra o passado, faz suposições e conta fatos acontecidos, o que justifica o uso de sentenças com verbos no passado, como pode ser observado na figura 01:



Figura 01: Passado simples recorrente. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>.

No caso dos verbos no presente, as personagens conversam e fazem especulações sobre coisas que acontecem no momento, explicam como se sentem, fazem perguntas sobre ações habituais e afirmam verdades comuns, conforme os exemplos abaixo na figura 02:

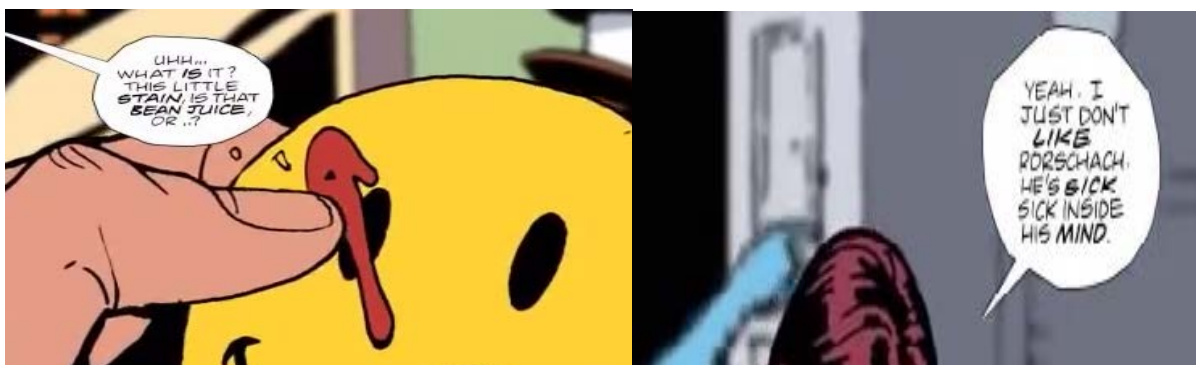


Figura 02: Presente simples recorrente. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>.

O vocabulário está diretamente voltado ao universo da narrativa policial: assassinato, heróis, governo, ética e política: heróis; suspeitos; vingadores mascarados; super vilão; vingança; assassinato; sangue; políticos; trabalho diplomático no exterior; vice-presidente; estranhos patrocinados pelo governo; assaltante comum; máscaras, heroína; pornografia infantil; assassinato político; inimigos políticos; nazistas; soldados; policiais; traição; decapitado; investigar; adversário.³⁰ Veja ilustrações abaixo:

³⁰ *heroes; suspect; masked avengers; corpses; agents; retired guys; homicide victim; government base; super-villain; revenge; murder; blood; politicians; overseas diplomatic work; vice-president; government-sponsored weirdos; ordinary burglary; masks; heroin; child pornography; political killing; political enemies; nazi; soldiers; police; betray; decapitated; investigate; adversary.* (Tradução nossa)



Figura 03: Vocabulário pertencente à narrativa policial. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj-A0>.

Em seguida, fundamentamo-nos na gramática visual de Kress e van Leeuwen (2006), nas funções de representação de narrativas e na função de composição para prover entendimento das recorrências quanto à linguagem visual dos balões, recordatórios e emprego de cores na narrativa. Por fim, investigamos os elementos da hipermídia - animação das personagens e animação de enquadramento de cenas, efeitos sonoros e trilha sonora, organizados por Franco (2004).

3.5. Multimodalidade e Ressemiotização

Tratamos, a seguir, dos processos de multimodalidade e ressemiotização em relação aos seguintes elementos presentes na HQtrônica: balão, recordatórios, cores, animação das personagens, animação de enquadramento de cenas, efeitos sonoros e trilha sonora.

A compreensão das representações na narrativa pode ser efetuada pela associação entre o processo verbal (fala das personagens) e a identificação das imagens em forma de balões e recordatórios (KRESS;VAN LEEUWEN, 2006). O balão, como um dos elementos caracterizadores da linguagem tradicional dos quadrinhos em suporte de papel, é ressemiotizado como forte elemento da linguagem da HQtrônica (IEDEMA, 2003). O tipo de balão recorrente é o balão-fala: de traçado contínuo, utilizado para que as personagens da narrativa dialoguem por meio dele. Constituem-se em balões brancos para falas das personagens, entretanto, os azuis com borda branca irregular são específicos para as falas da personagem de Dr. Manhattan. O balão-fala busca caracterizar fatos ou situações que tratam do momento presente da narrativa em que as personagens estão conversando, especulando, inquirindo, explicando. Esse balão também é utilizado para eventos do passado para lembrar fatos já acontecidos. Os balões de traçado contínuo e forma irregular (tremida) contemplam as falas da personagem Rorschach com antigos companheiros na busca por solução de um crime acontecido no passado. Portanto, predominantemente nesse balão há o uso recorrente de passado. As imagens abaixo ilustram os tipos de balões:



Figura 04: Balões recorrentes. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

Há legendas (recordatórios) na cor amarela para narração e contextualização das ações no tempo. Nos trechos narrados, os recordatórios possuem um formato diferenciado sem rabichos, como se fossem pedaços de papel rasgado, como uma referência ao diário do narrador. Exemplos desses recordatórios estão expostos na figura abaixo.



Figura 05: Recordatórios sem rabichos. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

Há três recordatórios, em formato retangular, no canto superior esquerdo do quadrinho que tratam do diário de Rorschach. Há uma regularidade linguística em sua composição, trazendo ao leitor as seguintes informações: que é um registro do diário de Rorschach, com o dia, mês e ano dos acontecimentos. Esses recordatórios são narrados com voz extradiegética (*voice over*³¹) do próprio Rorschach, que, evidentemente, não está presente na cena do quadrinho. A técnica da *voz over* é utilizada para compartilhar eventos a que não teríamos acesso, não fosse ela para nos guiar. Apresentamos, a seguir, os recordatórios utilizados:



Figura 06: Recordatórios em formato retangular. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

A composição e contraste das cores nos auxiliam tanto a entender os significados representados na imagem quanto a compreender a valoração simbólica dessas cores para a trama (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). O primeiro capítulo da série *Watchmen* traz um sistema de cores diferentes, favorecendo as secundárias e primárias que se intercalam em cenas para determinar o percurso da história e facilitar a compreensão dos dois momentos distintos retratados. A cor primária, em tons de vermelho, é explorada para narrar o assassinato que remete ao sangue e violência enquanto o emprego das cores secundárias é abrangente, tons em roxo, rosa salmão, amarelo dourado e verde do mar, são utilizados na investigação do assassinato (SCHLÖGL, 2012). As imagens abaixo exemplificam o emprego das cores primárias e secundárias:

³¹,"Utilizada de forma extradiegética, a narração em *voice-over* quando o próprio realizador não aparece perante a camera, mas pertence ao mundo filmado e atua enquanto personagem". (FALCONI, 2013, p.171)



Figura 07: Utilização das cores. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

A HQtrônica *Watchmen* utilizou o programa *Flash* da *Macromedia* e permitiu a inclusão dos seguintes recursos digitais: animação das personagens, animação de enquadramento de cenas, efeitos sonoros e trilha sonora. Ao ser transferida para o suporte *online*, a HQtrônica recebeu semioses que não estavam presentes em seu suporte impresso, ou seja, ela foi ressemiotizada (IEDEMA, 2003) para produzir novos significados.

O capítulo 1 da série apresenta animações de qualidade, nas quais transeuntes nas ruas conversam e também personagens andam, lutam, correm, falam ao telefone, movimentam o corpo e/ou partes do corpo, gesticulam e ainda utilizam expressões faciais. As personagens foram enriquecidas por novas semioses (IEDEMA, 2003), como o movimento do corpo e a presença da voz, que colaboram para a veracidade das cenas e para compor o fluxo dos acontecimentos. Percebe-se este recurso nos seguintes recortes de imagens:



Figura 08: Animação dos personagens. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

É possível ver o movimento completo dos objetos, desde o momento em que o objeto é arremessado até atingir seu alvo, como um corpo caindo de um edifício, ou luzes de ambientes que são acesas e apagadas; sombras de pessoas; gotas de suor, escorrendo pelo rosto; movimento no ar de fumaça de cigarro; movimento de fogo queimando na lareira; o ruído de gavetas ou de portas de armários sendo abertas/fechadas. Aqui temos cenários ressemiotizados (IEDEMA, 2003), que apresentam uma riqueza de detalhes e ações, colaborando para o dinamismo da trama. Abaixo, seguem algumas exemplificações:



Figura 09: Animação das cenas e objetos. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

As animações de enquadramentos da HQtrônica assemelha-se aos do cinema (VERGUEIRO, 2007). Indicam a maneira como um quadro é apresentado ao leitor. Em *Watchmen*, embora haja a utilização do enquadramento de cenas em nível de plano detalhe, focalizando detalhes das personagens ou de objetos, o enquadramento predominante é de plano geral, abrangente, de forma que incluem as personagens e cenários em sua totalidade. O enquadramento, ressemiotizado a partir de elementos cinematográficos (IEDEMA, 2003), busca evidenciar a relação existente entre as imagens que compõem esse conjunto e mostrar que elas produzem uma significação maior que elas não teriam por si mesmas isoladamente. Ilustramos abaixo:



Figura 10: Plano geral mais recorrente. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

No que concerne ao ângulo de visão (RAMOS, 2009), observamos que o ângulo de visão médio é o mais comumente utilizado, em que as ações são colocadas à altura dos olhos do leitor com o objetivo de mostrar os detalhes de movimentos da narrativa. Contudo, encontramos algumas cenas com o ângulo de visão superior (*plongé* ou *picado*), ou seja, que o direcionamento da cena é de cima para baixo, utilizada para promover suspense ou tensão. Também há uma cena em que o movimento de câmera faz um *contra plongée* do Dr. Manhattan, de baixo para cima, para exaltar o tamanho da personagem. Novamente, temos um empréstimo de semioses (IEDEMA, 2003), para comunicar determinados efeitos de sentido para os leitores, como mistério, perigo, curiosidade e suspense. Vejamos como se caracterizam os ângulos de visão:

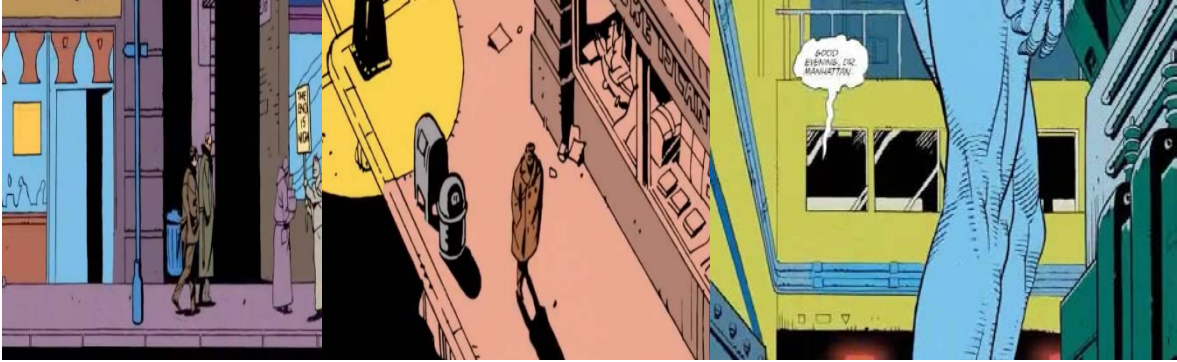


Figura 11: Ângulos de visão utilizados. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

A diagramação dinâmica, que também é um tipo de animação, foi utilizada para transformar as páginas dos quadrinhos em cenas, adequando cada cena ao formato da tela do computador. Essa diagramação buscou detalhar as características físicas de cada personagem e exaltar as cores que intensificam a emoção da trama. Uma versão da cidade de Nova York, em 3-D, foi projetada para a produção animada.

Os efeitos sonoros estão diretamente relacionados às animações e ocorrem durante as sequências animadas. São incorporados efeitos sonoros tais como: barulho de automóveis nas ruas; um casal de jovens que passa na rua ouvindo música em um *boombox*, ícone da cultura *pop* dos anos 80; ranger de porta sendo aberta ou fechada; conversas de pessoas na rua ou em ambientes lotados; barulho de chuva, de trovoadas e de água gotejando; passos em escadas ou em calçadas; quebrar de ossos humanos; gritos de dor e pavor; ruídos de pássaros e ainda barulhos de chaves e de cabides. Tanto a resemiotização (IEDEMA, 2003) da diagramação dinâmica quanto dos efeitos sonoros revelam autenticidade, criatividade e detalhamento na produção das cenas, o que torna a trama mais enriquecida. A seguir, trazemos algumas amostras desse recurso:



Figura 12: Efeitos sonoros utilizados. Fontes: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>.

A trilha sonora de Lennie Moore foi composta de canções-tema instrumentais. Para o primeiro capítulo da série, a mais importante delas, *Desolation Row*, de Bob Dylan, foi utilizada por onze minutos e também parte dela foi colocada como citação ao final do capítulo, conforme evidenciamos abaixo. Ainda, outras foram *Neighborhood Threat*, de Iggy Pop e *Ride of the Valkyries*, de Richard Wagner.

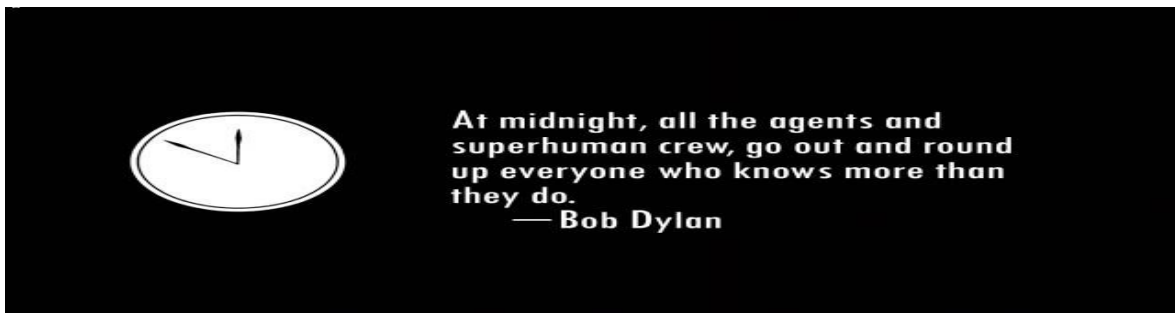


Figura 13: Citação ao final do capítulo. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>

Em suma, nesta seção descrevemos o capítulo 1, da série *Watchmen Motion Comic*, explorando detalhadamente seu nível organizacional, enunciativo, de textualização e seus recursos multimodais e de ressemiotização, para que, esse conhecimento possa fundamentar o trabalho do professor para a produção de atividades orientadas para as características constitutivas do gênero em foco.

Considerações Finais

Esta pesquisa focalizou as dimensões ensináveis do gênero HQtrônicas para compreender sua configuração visto a necessidade desse conhecimento para uma transposição didática orientada. O modelo didático explicita os aspectos que podem ser ensinados, sendo, portanto, o trabalho do pesquisador o de apresentar os saberes científicos que servirão de base para dar continuidade a proposta de transposição didática, de construção de sequências didáticas e da prática didático-pedagógica com relação a esse gênero. Portanto, por meio da descrição e análise da HQtrônica *Watchmen Motion Comic - Chapter 1*, obtivemos:

A HQtrônica *Watchmen*, veiculada na *internet*, o que a torna passível de ser vista em qualquer lugar do mundo, em qualquer momento e em diversos dispositivos digitais, móveis ou fixos. O leitor da HQtrônica é um *leitor-internauta* (MALLET, 2009, p. 65), que tem ao seu alcance diversas oportunidades de interação com outros leitores e com os próprios autores do texto. Mais do que diversão e entretenimento, *Watchmen Motion Comic - Chapter 1* traz à tona conflitos e situações que envolvem questões como ética e política; mostra um período de diversas transformações sociais, históricas e ideológicas, levando à reflexão e à análise crítica de assuntos ligados à sociedade de um modo geral. Sendo assim, torna-se uma possibilidade de transposição didática para o ensino de língua inglesa, visto que os direcionamentos de BNCC (BRASIL, 2016) sugerem o uso de gêneros digitais na sala de aula para prover espaços de reflexão crítica e posicionamento ativo sobre questões éticas, políticas e culturais, entre outras.

Resumidamente, o nível organizacional de *Watchmen Motion Comic - Chapter 1* (síntese e plano global) atuam da seguinte maneira: apesar de *flashbacks* e lembranças, a narrativa é apresentada no tempo presente; a duração dos acontecimentos é de algumas horas; os espaços são variados, mas todos estão situados dentro da cidade de Nova York. Quanto à narração, esta é constituída predominantemente por diálogos, as partes narradas são apresentadas em primeira pessoa, por meio do narrador autodiegético e observador que escreve os fatos em seu diário. A estrutura narrativa do primeiro capítulo compõe-se pela presença de um crime e pelo início de sua investigação, ou seja, características tradicionais da narrativa envolvendo super-heróis, em que se apresenta um crime e uma personagem que está disposta a desvendá-lo.

Na narrativa em tela ressaltamos a conexão verbal. A linguagem empregada é bastante informal, com extensa utilização de contrações gramaticais, como: contrações de pronomes;

verbos; conjunções; pronome-verbo; modais + *have*. Pelo seu alto grau de informalidade, ocorre também a omissão dos seguintes elementos gramaticais: omissão do sujeito nas sentenças, de verbos auxiliares em perguntas e sentenças afirmativas, omissão de pronomes definidos e possessivos em sentenças afirmativas e ainda emprego de verbos frasais e de termos ou expressões informais. Há o emprego extensivo dos tempos verbais do presente simples e passado simples. O denso vocabulário está diretamente relacionado à temática de enredo policial, que envolve assassinato, heróis, governo, ética e política. Isso possibilita ao professor desenvolver atividades de ensino que explorem o universo lexical da narrativa policial.

Os recursos multimodais como balão, recordatórios e emprego de cores na HQtrônica apresentam-se do seguinte modo: os balões evidenciam a padronização nas cores azul com bordas brancas, especificamente, para as falas da personagem Dr. Manhattan e brancos para falas das demais personagens. O balão-fala, de traçado contínuo, é que predomina ao longo da narrativa, apresentando evento, ora no presente, ora no passado. Já os balões de forma irregular ou tremida, são destinados as falas da personagem Rorschach, com alta recorrência de passado, visto que essa personagem busca resgatar acontecimentos do passado para solucionar um determinado crime. Ressaltamos que essa regularidade nos tipos de balões em associação com os tempos verbais utilizados na narrativa deve ser explorada pelo professor como uma importante estratégia para a compreensão dos acontecimentos na narrativa. Outro elemento visual importante para a exploração em sala de aula são os recordatórios. Enfatizamos, particularmente, os recordatórios com *voz over* presentes na narrativa, pois entendemos que a *voz over*, juntamente com o modo visual, representado pelas ações realizadas no quadrinho, auxiliam na compreensão oral da narração. Portanto, a técnica da *voz over* é mais um recurso para ser explorado pelo professor para o desenvolvimento da habilidade de *listening*.

No que concerne aos recursos de ressemiotização (animação das personagens, animação de enquadramento de cenas, diagramação dinâmica, efeitos sonoros e trilha sonora), o capítulo traz uma riqueza de animações tanto em relação à movimentação das personagens em cena quanto aos objetos animados e efeitos sonoros. Os recursos sonoros inseridos junto ao cenário e às ações geram maior percepção sobre a trama e dão vivacidade e o tom realista para a narrativa. Temos, por exemplo, o barulho do ranger de uma porta que se abre e fecha. O ângulo de visão mais frequente é o ângulo médio, no qual as ações das personagens apresentam-se na altura dos olhos do leitor. A respeito do enquadramento, este inclui os cenários da história de forma abrangente, evidenciando as personagens bem como os espaços integralmente. A cidade da trama foi projetada em 3D e as cenas de cada quadrinho foram adequadas à tela do computador, procurando dar verossimilhança às ações por meio da exploração de detalhes físicos das personagens bem como da exploração de cores intensas. A composição da trilha sonora é construída com canções-tema instrumentais, sendo que para o primeiro capítulo destaca-se a canção *Desolation Row*, de Bob Dylan. A trilha sonora dá fluidez aos enquadres e realiza o elo entre as ações dando unicidade ao episódio. Assim, os recursos de animação das personagens, de animação de enquadramento de cenas, de diagramação dinâmica, de efeitos sonoros e de trilha sonora podem ser explorados pelo professor para aprofundar o nível de compreensão oral e leitora dos alunos acerca da narrativa.

Finalizamos, portanto, nossa pesquisa, ao apresentar o modelo didático de gênero digital HQtrônica, construído na interface entre estudos da multimodalidade e da ressemiotização, trazendo ao professor o conhecimento aprofundado do gênero para que então possa produzir sequências didáticas. Na continuidade desse processo de transposição, espera-se que seja propiciado ao aluno atividades orientadas para o domínio do gênero, com vistas ao desenvolvimento de suas capacidades de linguagem.

Didactic model of the digital narrative HQtronics *Watchmen motion comic - chapter 1*

ABSTRACT: This work aims to build a didactic model of the digital genre HQtronics, with the first chapter of the series Watchmen Motion Comic, based on the following studies: sociodiscursive interactionism (BRONCKART, 2001), multimodality (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) and ressemiotization (IEDEMA, 2003). This didactic model may be helpful in guiding teachers to make an informed transposition of the digital genre HQtronics to English classes.

Key words: digital genre HQtronics; didactic model; English teaching

Referências

BRASIL. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Linguagens Códigos e suas Tecnologias. Conhecimentos de Línguas Estrangeiras*. Brasília: SEB/MEC, 2006. p. 87 -123.

BRONCKART, J. P. *Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo*. 1ªed. Trad. Anna Rachel Machado. São Paulo, Educ, 1999.

CRISTOVÃO, V. L. L. Modelo didático de gênero como instrumento para formação de professores. In: MEURER, José Luiz & MOTTA-ROTH, Désirée. (orgs.) *Gêneros textuais e práticas discursivas: subsídios para o ensino da linguagem*. Bauru, SP: EDUSC, 2002.

_____. *Modelos didáticos de gêneros: uma abordagem para o ensino de língua estrangeira*. Londrina: UEL, 2007. 298p.

De PIETRO, J. F.; SCHNEUWLY, B. Le modèle didactique du genre: un concept de l'ingénierie didactique: In: *Théories- Didactique de la lecture-Écriture*. Réseau Didactique, Université Charles-de-Gaulle: Lille, 2003.

DIONISIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, A.M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S. (Orgs.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. Palmas e união da Vitoria, PR: Kayganguê, 2005.

KRESS, G. *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge, 2010.

KRESS, G.; LEEUWEN, T. V. Introdução. In: *Reading images: the grammar of visual design*. 2 ed. London: Routledge, 2006.

FALCONI, J. Narrativa visual e pós-memória: o caso do docudrama Contract, de Guenny Pires, *Configurações*, 17, 2013, 167-179.

FRANCO, E. S. *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. 1ª. ed. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2004.

IEDEMA, R. *Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice*. New South Wales, Sydney, Austrália: Sage Publications, 2003.

JACQUES, J.; MUELLER, A. A terrível (mente inovadora) simetria: o personagem Rorschach, do romance gráfico *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons. *Revista Encontro de Vista*.

Disponível em:

<<http://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/viewFile/775/932>>. Acesso em: 10 Dez. 2016.

MACHADO, A.R.; BRONCKART, J.P. In: CRISTOVÃO, V. L. L; ABREU TARDELLI, L.S. (org.) *Linguagem e educação: o trabalho do professor sob uma nova perspectiva*. Campinas: Mercado de Letras, 2009

MALLET, T. *Os quadrinhos e a internet: aspectos e experiências híbridas*. 2009. 230 f. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Belas-Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

MORAES, R. *As histórias em quadrinhos eletrônicas em Banners publicitários na Web*. 2011. 175 f. Dissertação (Mestrado em Design). Curso de Mestrado em Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

NASCIMENTO, R. G.; BEZERRA, F. A. S.; HEBERLE, V. M.. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Linguagem & Ensino*, v. 14, n. 2, p. 529-552, 2012.

PARANÁ. *Diretrizes Curriculares da Educação Básica - Línguas Estrangeiras Modernas*. Secretaria do Estado de Educação do Paraná, Curitiba, 2008.

PESSOA, A. R; MAIA, G. G. A leitura e as novas mídias digitais: interações e permanência. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba*, ano 5, n. 09 – jul-dez/2012.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto: 2009.

SÁ, C. C.; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos e seus suportes: do papel ao ambiente virtual. *9ª Arte*, Vol. 4, n. 2, 2015.

SANTOS, R dos; CORREA, V; TOMÉ, M. L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. *Revista Comunicação Midiática*, v. 7, p. 117-137, 2012.

SANTOS, R. E. *HQ: Watchmen*. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/hq-watchmen/>>. Acesso em: 02 Dez. 2016.

SCHLÖGL, L. *O olhar cinematográfico em adaptações de história em quadrinhos: análise de Watchmen e From Hell*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná, 2012.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. *Revista Brasileira de Educação*. São Paulo, nº11 ,p.5-16, Mai/Jun/Jul/Ago, 2004.

SCHNEUWLY, B., DOLZ, J. & NOVERRAZ, M. Sequências Didáticas para o Oral e a Escrita: Apresentação de um Procedimento. In: *Gêneros orais e escritos na escola*. Tradução e organização Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001, p.95-147.

SERAFINI, F. Reading Multimodal Texts in the 21st Century. *Research in the Schools*, v. 19, n. 1, p. 26-32, 2012.

STUTZ, L. *Sequências didáticas, socialização de diários e autoconfrontação: instrumentos para a formação inicial de professores de inglês*. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012. 343 f.

_____. (Org.); BIAZI, T. M.; BARETTA, L. (Col.). *Modelos didáticos de gêneros textuais: as construções dos alunos do PIBID Letras Inglês*. São Paulo: Editora Pontes, 2014.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. & VERGUEIRO, W. (orgs) *Como usar as histórias em quadrinhos nas sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2007.

Watchmen Motion Comic - Chapter 1.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>>. Acesso em: 12 Dez. 2016.