

O SENTIR NOS OLHOS: ARQUÉTIPOS SURDOS¹

Felipe Henrique **Baléa**²

Kelly Priscilla Lóddo **Cezar**³

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo apresentar o processo de criação da história em quadrinhos bilíngue para surdos “O Sentir Nos Olhos” (BALÉA; CEZAR, 2020, no prelo). A criação tanto do enredo quanto dos personagens reflete sobre a equidade linguística e cultura surda narrada por meio do hipergênero História em Quadrinhos (HQs). Para tanto, a pesquisa foi sistematizada em quatro momentos: 1) Pesquisa Bibliográfica Especializada: História da Educação de Surdos, educação bilíngue, artefatos culturais, audismo x surdismo; 2) Pesquisa bibliográfica especializada em HQs em Língua de Sinais: mangás e comics; 3) Pesquisa bibliográfica de HQs em ficção, ciências forenses, terror e inteligência artificial, 5) construção dos personagens para criação da HQ sinalizada (CEZAR, ALMEIDA, 2018). A investigação visa contribuir com materiais bilíngues educativos e ficcionais, com o intuito de promover a interdisciplinaridade das mais diversas áreas do conhecimento em Libras, para que se tornem fontes de metodologias de ensino e aprendizagem para professores surdos e ouvintes e formação de professores bilíngues.

Palavras-chave: História em quadrinhos sinalizadas, libras; linguística

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo apresentar a equidade linguística e cultura surda narrada por meio do gênero História em Quadrinhos (HQs). A motivação do estudo deve-se a escassez de materiais nesta área de conhecimento, em especial, na identificação dos personagens em história em quadrinhos sobre a cultura surda. A fim de atender essas inquietações e somadas as pesquisas anteriores (CEZAR, ALMEIDA, 2018; ABUQUERQUE, G. L.; CEZAR, K.LP; CARPES).

Para atender ao objetivo proposto, “apresentar a criação dos personagens criado a partir da cultura surda” organizamos o trabalho bibliográfico em quatro grandes momentos: 1) Pesquisa

¹ Este trabalho está disponível em libras como língua 1 no link: <https://www.facebook.com/hqweek/videos/2633405656930824/>.

² Especialista em Língua Brasileira de Sinais e Educação Especial (Bacharel e Licenciatura em Letras Libras (FE) Graduado em Letras (UNINTER), Professor Bilíngue na disciplina de: Língua Portuguesa em Escolas Bilíngues para Surdos e Professor Bilíngue – Sala de Recursos- SRM Surdez (SEED – Curitiba PR), Professor Convidado de Libras no Curso de Capacitação e Pós-Graduação em LIBRAS (UNÍTESE/UTP-RS). Integrante voluntário externo do projeto de pesquisa Histórias em quadrinhos sinalizada (UFPR) e membro externo do projeto de pesquisa TEDE: Tecnologias Digitais na educação: formação, desenvolvimento e inovação (UFPR). E-mail para contato: henry.uniseb@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7447321992115555>.

³ Pós-doutora pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). Doutora pelo Programa de Linguística e Língua Portuguesa da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP-FClar/Araraquara). Professora Adjunta da Universidade Federal do Paraná (UFPR), campus de Curitiba. Participante do Grupo de pesquisa Formação de professores em línguas estrangeiras (UFPR). E-mail para contato: kellylodd@ufpr.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6431119398016499>. Trabalho vinculado ao projeto de pesquisa institucional intitulado Histórias em quadrinhos sinalizadas (UFPR)

Bibliográfica Especializada sobre: História da Educação de Surdos, educação bilíngue, artefatos culturais, audismo x surdismo; 2) Pesquisa bibliográfica especializada em HQs em Língua de Sinais: mangás e comics; 3) Pesquisa bibliográfica de HQs em ficção, ciências forenses, terror e inteligência artificial (IA). 4) Elaboração da HQ. 5) Estrutura da HQ.

Além disso, cabe destacar a importância de acompanhar integralmente o ilustrador, ajustando os aspectos linguísticos das línguas de sinais (movimento e expressão facial) para que o processo de identificação dos personagens ocorra. As criações priorizam personagens reais que são representados nas histórias. Dessa forma, o processo de identificação, a cultura relatada se aproxima e tem seu efeito mais realístico. No caso do *O congresso de Milão*, o personagem Marcelo foi pensado a partir de um surdo, suas características, sua sinalização, suas expressões foram devidamente marcadas e respeitadas. Já na *A mulher surda na 2ª guerra mundial*, foi devidamente respeitado os documentos históricos do tratamento das mulheres, além de relatos de experiência do próprio roteirista contando sobre as histórias que lhe foram contadas. Em *Tons de melancolia*, os personagens também são surdos e compõe um quadro representativo de adolescentes que relatam as angústias passadas neste período e os grandes índices de automutilação e suicídio nesta parcela da população. Todos são temas transversais que podem ser tratados e abordados em contextos escolares-universitários, tomando o zelo de respeitar a natureza do gênero (textual/discursivo), da idade, da circulação e momento educacional condizente.

Neste trabalho exaurimos as personagens simples para a os arquétipos mais densos, ou seja, um leque temporal, histórico e linguístico com mais detalhamento e identificação de das culturas orais e sinalizadas. No que tange à análise linguística da linguagem dos quadrinhos, debruçamos nas marcas linguísticas das línguas de sinais, tais como: expressão facial, corporal da representação dos sinais, linguagem verbal e não-verbal. Tais cuidados, estão embasados nos depoimentos⁴ e relatos de alunos surdos, bem como a experiência do presente pesquisador que salientam que não se sentem representados nos quadrinhos e quando se identificam com algum acabam se desmotivando pelo excesso de balões que representam a escrita da língua, ao qual não zelam como sendo segunda língua para comunidade surda, com por exemplo, a coleção em sete volumes *A Voz do Silêncio de Yoshitoki Ōima*. Trata-se de um famoso Mangá que retrata a vida da estudante surda Nishimiya Shouko, que estuda no ensino fundamental e foi transferida para uma nova escola de ouvintes. Nesta escola, inicialmente os diálogos ocorrem quando ela escreve no “caderno de comunicação” e no decorrer do tempo em língua de sinais por meio do projeto de integração da professora. O ouvinte Ishida Shouya é o valentão responsável por tanto bullying e opressão com a surda. Alguns anos depois o próprio destino fez com que, Ishida que a fez sofrer tanto no passado retornasse com um novo propósito: o de respeito, inclusão e amor. No entanto, mesmo com a representatividade do personagem bem

⁴ Depoimentos e relatos evidenciados pelos próprios alunos que compõe o projeto e em apresentações das HQ's em congressos e eventos na área.

marcado, o excesso de escrita acaba sendo um desafio para esse público leitor, uma vez que assim como Vergueiro (2013) salienta, o gênero precisa ser bem estimulado e bem estudado “alfabetização do gênero”. No caso, dos quadrinhos, observamos que não são estudados no contexto escolar e os que tem apresentam uma espécie de “poluição visual”.

1. PESQUISA BIBLIOGRÁFICA ESPECIALIZADA: LINGUÍSTICA, POLÍTICAS LINGUÍSTICAS E SURDEZ

Neste primeiro momento foi realizado uma pesquisa por meio de pesquisas bibliográficas especializadas que forneçam o aporte teórico para estudo e sustentação da temática na sua originalidade. Neste material bilíngue organizado em uma trilogia do “Sentir nos olhos” trata-se de permitir-se vivenciar o inabitável, experimentar e se tornar um ser visual, o eu-pele no “ser e sentir nos olhos” dos Surdo embasados nas seguintes etapas na edição: marcas do passado:

O grande “calvário” dos surdos: o legado e as consequências do genocídio linguístico (Quadros, 2017). N nesta perspectiva socio-histórico-cultural, as marcas do passado em que os surdos enquanto minoria linguística foram oprimidos pelo preconceito, não reconhecidos enquanto sujeitos e proibidos de fazer uso da língua de sinais e ainda sim a priorizarem o Oralismo que perdurou cerca de cem anos e que tem resquícios até hoje.

Em conformidade com os estudos de Fernandes (2019), utilizando a literatura especializada internacional de Ladd (2013) nos agracia com a seguinte definição sobre Deafhood (ser surdo/surdidade).

Este termo foi desenvolvido em 1990 pelo presente autor, a fim de iniciar o processo de definição do estado existencial dos Surdos como ‘ser-no-mundo’. Até agora, o termo médico ‘surdez’ foi usado para englobar essa experiência dentro da categoria mais ampla de ‘deficiente auditivo’, a grande maioria dos quais eram pessoas idosas ‘com problemas de audição’, de modo a tornar invisível a verdadeira natureza da existência coletiva surda. A Surdidade não é vista como um estado finito, mas como um processo através do qual os indivíduos Surdos chegam a efetivar sua identidade surda, postulando que aqueles indivíduos constroem aquela identidade em torno de vários conjuntos de prioridades e princípios ordenados de maneiras diferentes, que são afetados por diversos fatores, como nação, era e classe (LADD, 2013 apud FERNANDES, 2019, p. 14-15).

Seguindo essa linha de pensamento, Strobel (2008) define os artefatos culturais do povo surdo classificando-os em sete, sendo: 1) experiência visual, 2) desenvolvimento

linguístico,3) família, 4) literatura surda, 5) vida social e esportiva, 6) artes visuais e 7) política.

No que se refere a “Equidade linguística”, retrata os acontecimentos e fundamentos no que se refere a proposta ideal de educação bilíngue de surdos. As políticas linguísticas instauradas por meio do Decreto 5.626/2005 ao regulamentar a Lei 10.436/2002 tem como consequência um planejamento linguístico de status, pois reconhece a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua nacional usada pela comunidade surda brasileira e de intervenção, pois desdobra uma série de ações de implantação e implementação da Libras no Brasil.

A regulamentação dessa lei apresenta uma série de intervenções que promovem a Libras no país e determina a educação bilíngue de Surdos. Neste momento, a HQ propõe demonstrar a realidade invertida, ou seja, mostrar que mesmo ainda presente o prioritarismo da inclusão dos alunos surdos no ensino regular em escolas ouvintes com intérpretes, está longe de ser o padrão ideal na educação de surdos e sim o da educação em escolas bilíngues para surdos.

Assim como a linguista Quadros (2017) salienta, a partir dos seus estudos longitudinais sobre aquisição da linguagem para surdos e destaca a necessidade de se ter o contato direto desde criança (bebê) em sua língua materna para então ter conhecimento sobre diferentes formas do mundo, já que teria mais significado para elas.

Dessa forma, a narrativa dedica-se em boa parte dos personagens são frutos de equidade linguística, um planejamento bilíngue, que constrói os sujeitos surdos respeitando a cultura e identidade da comunidade surda. É importante destacar que quando o surdo tem acesso ao seu direito linguístico possibilita e facilita a: formação acadêmica e atuação e potencialidades de profissionais surdos no mercado de trabalho.

Em relação a Cultura surda, em setembro, é o mês dos surdos marcado por suas lutas e conquistas. Alia-se a cor azul, que simboliza a comunidade surda em todo o mundo. Por este motivo o protagonista da narrativa nomeado de ZAC, quando transformado em Zumbi é “azul turquesa” em respeito a representatividade que esta cor demonstra.

2. PESQUISA BIBLIOGRÁFICA ESPECIALIZADA EM HQS E HQ'S SINALIZADAS

É importante ressaltar que esta investigação trata todo o desenvolvimento da pesquisa com enfoque e aporte teórico na área da Linguística Aplicada (CESAR; CAVALCANTI,

2007; SIGNORINI; CAVALCANTI, 1998; MOITA LOPES, 2010). É comum encontrarmos Histórias em Quadrinhos de diferentes tipos produzidas por referências ouvintes não pertencentes a Comunidade Surda com produções (Alexandre Lobão, Gian Danton, Guilherme Bandeira, Leonardo Santana, Mylle Silva, dentre outros). Porém, as recentes produções culturais de quadrinistas, ilustradores e roteiristas Surdos tem ganhado representatividade por meio de produções culturais surdas de roteiristas e quadrinistas que desenvolvem HQs fantásticas em Língua de Sinais. Para a produção desta HQ Bilíngue em Libras e Língua Portuguesa foi analisado abordada três categorias de HQS: comics, mangá e cartoon.

2.1 Comics

O estilo de Comics foi definido devido a expressão que os quadrinhos de super-heróis americanos herdaram das tiras de jornais mais conhecidos como: “comic strips”, a leitura é feita da esquerda para direita. Deste estilo foi analisado:

Ao analisar a história da HQ “Blue Ear (Orelha Azul)” de Nelson Ribeiro e Manny Medeiros publicada pela Marvel Comics, foi verificado que retrata um super-herói fictício que aparece nos quadrinhos americanos. O personagem Orelha Azul é um super herói que possui um aparelho auditivo que o permite ouvir a longas distâncias, foi desenvolvido em homenagem ao garoto surdo de quatro anos de idade Anthony Smith, de Salem em New Hampshire , EUA. O interessante nesta HQ é que as narrativas bilíngues são em Inglês na modalidade escrita e em pequenos trechos a ASL – Língua de Sinais Americana.

O “The Witch Who Loved e Heart of Two Friend” foi elaborada pela quadrinista surda Ju Loyola, temos “The Witch Who Loved” que retrata uma bela bruxa que vive na floresta e tem o seu primeiro amor, não correspondido. Já no “Heart of Two Friend” conta sobre um garoto que para de jogar vídeo game para encontrar seus amigos no futebol. A principal característica destas HQs são narrativas visuais sem textos, ou seja, narrativas visuais silenciosas.

2.2 Mangás

O mangá foi desenvolvido por japoneses e contempla a arte japonesa, embora também tenha mangás coloridos os mais típicos são caracterizados em preto e branco e com estrutura de base de leitura diferente fluem para baixo da direita para esquerda.

Ao analisar os sete volumes do mangá “Koe no Katashi- A Voz do Silêncio” Yoshitoki Ōima: encontrou-se como temática o “bullying e opressão” em que o personagem ouvinte ouvinte Ishida Shouya provoca na vida da estudante surda Nishimiya Shouko, que estuda no ensino fundamental, foi transferida para uma nova escola de ouvintes, se comunica com a turma escrevendo no “caderno de comunicação”, até que com o decorrer do tempo utilizou seu principal meio de comunicação a “língua de sinais” por meio do projeto de integração da professora.

2.3 Cartum

Confundindo-se com a origem dos próprios quadrinhos, o cartum é um estilo muito expressivo e livre (exageros e deformações ajudam a transmitir uma mensagem mais clara e direta ao leitor) que parte da simplificação da representação. Nesta análise temos trabalhos do cartunista surdo Lucas Ramón com um de seus personagens principais o “Tikinho” em “A Lua é Libras, Surdo em Vitória-volume 1 e 2. Os dinossauros sobrevivem”.

Pela perspectiva conceitual entendemos que as tiras se popularizaram por meio dos jornais. Caracteriza-se pelo formato horizontal e com uma divisão entre dois a cinco quadros, pode ocorrer da história ser fechada (com humor ou não) ou até mesmo com serializada. Neste formato foi analisado as tirinhas em inglês e ASL e Língua de Sinais Americana de “That Deaf Guy” que são de autoria do desenhista norte-americano surdo Matt Daigle. Com os personagens: Desmond (Designer gráfico) surdo casado com Helen (advogada) ouvinte e fluente em Língua de Sinais, que em alguns momentos faz a mediação linguística como intérprete; e por fim o Cedric (filho do casal) de 4 anos imerso entre a cultura surda e a cultura ouvinte.

3. PESQUISA BIBLIOGRÁFICA DE HQS EM FICÇÃO CIENTÍFICA, CIÊNCIAS FORENSES, TERROR E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Na bibliográfica especializada pelo gênero: ficção científica conforme (Luiz Assis Brasil, p.60) sobre o personagem, o poderoso da história: “outra fonte inesgotável de

personagens são as artes narrativas, como o cinema, o teatro, a ópera, a telenovela, as histórias em quadrinhos- e a mais poderosa: a literatura.

Como parte do processo de pesquisa bibliográfica de narrativas e referências visuais foi feito um estudo sobre “Riverdale e Archie Comics”: 70 anos de sucesso no mundo dos quadrinhos e na infância e adolescência de milhões de pessoas nos EUA e demais partes do mundo marcaram inúmeras gerações, os GIBIS de “ARCHIE” caracterizados por histórias bem humoradas foram relançados em várias edições inclusive em Português, atualmente com uma nova roupagem apresenta um tom mais sombrio e de cultura pop das HQs, mais conhecido como “RIVERDALE”; do qual inclusive teve sua própria série desenvolvida por Roberto Aguirre-Sacassa.

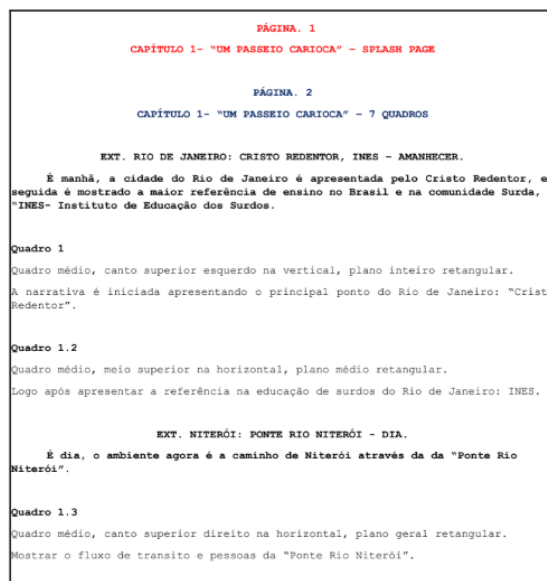
No filme “Zombies- Disney “a história é ocorre na cidade de Seabrook, em torno de 50 anos atrás, um grave acidente transformou parte dos habitantes em zumbis. Anos depois, zumbis começaram a frequentar a mesma escola que os humanos. O protagonista Zed, é um dos zumbis, que com uma pulseira magnética consegue ser controlado para não atacar os humanos, e Addison, a humana, tenta entrar na equipe como líder de torcida de claque.

Nesta narrativa, a personagem Gwen Dylan, trabalha como uma cozeira em um cemitério sustentável, após ser infectada acidentalmente se revela ser um zumbi, e como de costume, alimenta-se de cérebro humano com o objetivo de não perder suas próprias memórias. O interessante é que por meio destas memórias consumidas ela adquire os pensamentos e a personalidade das pessoas. A partir disto tornou-se um zumbi, começou a trabalhar no necrotério e também como detetive se junta a sua amiga Eleanor (fantasma dos anos 60), além de um vampiro, um lobisomem e uma múmia na equipe.

4. ARQUÉTIPOS DA CULTURA SURDA: A CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

A partir da revisão de literatura realizada, somadas as minhas vivências na comunidade surda é que os personagens ganharam vida. Dessa forma, também tenho por objetivo homenagear essa comunidade em forma de quadrinhos demonstrando as diferentes identidades, como ocorre em qualquer outra comunidade. Para iniciar o processo de criação, primeiramente elaboramos um roteiro escrito, conforme mostra o exemplo:

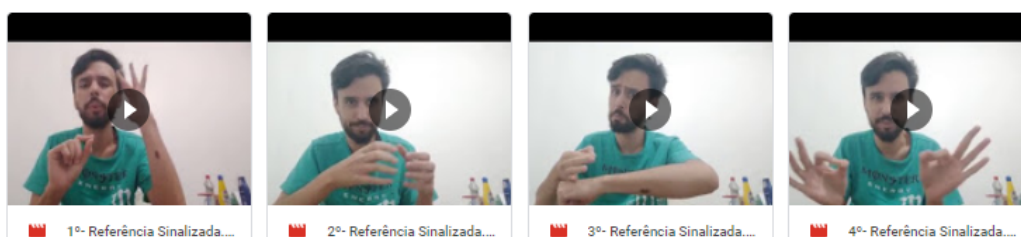
Figura 1: Roteiro Escrito (Full Script)



Fonte: Elaborado pelo autor

Juntamente com o roteiro, realizamos busca na internet de imagens que pudessem auxiliar o ilustrador no momento da composição dos personagens e do cenário. No entanto, como a história em quadrinhos remete a cultura surda e também apresenta personagem que são sinalizantes, tornou-se necessário realizar um roteiro sinalizado e também deixado o registro na intenção de se tornar um modelo a ser seguido, visto que existem inúmeros de ilustradores surdos e ilustradores que não tem contato com a língua. Conforme demonstra o modelo a seguir:

Figura 2: Roteiro Sinalizado em Libras (Full Script)



Fonte: Elaborado pelo autor

O processo de construção do personagem – Arquétipos:

O arquétipo é preconizado pelo autor Carl J. Jung, são padrões antigos de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana. Conforme elencado por Christopher Vogler no livro “A Jornada do Escritor-estrutura mítica para escritores” neste contexto os arquétipos desempenham funções e papéis (pequenas partes da personalidade) durante a

história tais como: arquétipos mais comuns (heróis, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado, pícara) com funções psicológicas e funções dramáticas. Partindo o princípio da temática do “ser e sentir nos olhos”, o próximo passo foi definir o universo (espaço) em que vai atuar. Como consequência, a etapa seguinte da criação de personagens com uma diversidade de identidades, marcas linguísticas dentre outros aspectos.

O processo de criação dos personagens inicialmente foi desenvolvido nas seguintes etapas: a) Referências bibliográficas, visuais, referências auditivas, midiáticas, especificações; b) esboços dos personagens e feedback de alterações e c) arte finalizada.

Neste processo destaca-se que roteirista e quadrinista/desenhista devem andar de mãos dadas para o bom desempenho da narrativa como um todo, afinal ambos profissionais precisam alinhar o resultado visual final. Como aporte teórico neste processo temos:

Diversos autores, como Davis (1989), Lucas & Valli (1992) e Grojean (1992) abordaram que de fato existe uma grande diversidade de experiências e comportamentos dentro da comunidade surda. Para melhor compreensão desta percepção de bilinguismo na Comunidade Surda temos tais conceitos listados abaixo:

- sinalizantes nativos de uma língua de sinais que são fluentes em uma língua falada (leitura, escrita e fala);
- sinalizantes nativos de uma língua de sinais que lêem e escrevem fluentemente uma língua falada, mas que não falam essa língua;
- sinalizantes nativos de uma língua de sinais que são fluentes em diferentes níveis de leitura e escrita de uma língua falada;
- sinalizantes surdos de uma língua de sinais como segunda língua que lêem e escrevem fluentemente uma língua falada, mas que não falam essa língua;
- sinalizantes surdos de uma língua de sinais como segunda língua que primeiro aprenderam uma versão sinalizada de uma língua falada;
- sinalizantes nativos de uma língua de sinais que aprenderam outra língua de sinais como segunda língua;
- sinalizantes de língua de sinais como primeira/segunda língua que falam uma língua falada.

Figura 3 e 4: ZAC e bracelete Holográfico L'epée (Protagonista Surdo)



A construção do personagem principal baseia-se em estudos bibliográficos especializados em HQs e HQs sinalizadas. Os elementos para compor este personagem inicialmente foram de realizar uma proposta de uma ficção baseada em um adolescente surdo que acidentalmente por decifrar um enigma em escrita de sinais e sinalizar os respectivos comandos, por meio do bracelete ocorre uma mutação genética que o transforma em Zumbi azul que tem apetite por conhecimentos (aprendizado), o que difere do perfil comum de um Zumbi (apetite por cérebros). Por isto, quando Zac se torna Zumbi não só ganha poderes, mas, um legado de responsabilidades para combater e resolver inúmeros casos. Seu bracelete o permite ter acesso a interdisciplinaridade bilingue e ao uso dos poderes por meio da tecnologia holográfica e dos comandos que o próprio bracelete emite e libera em seu corpo.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS SURDOS:

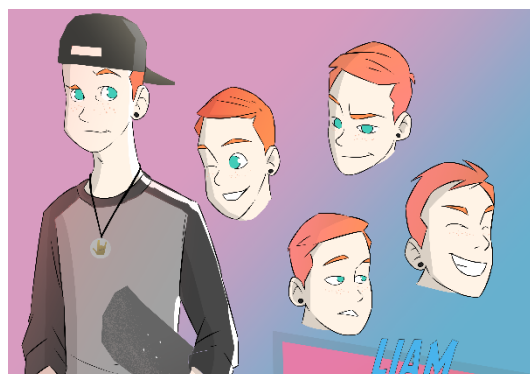
Figura 5 e 6: Família de ZAC (Pais Surdos) – Sra. Lane e Sr. River



Este casal foi criado para demonstrar principalmente o quão importante é o papel da família em todo o processo educacional e de base familiar dos Surdos. A Sra. Lane é surda sinalizante (mãe do Zac), é graduada em Administração de Empresas com especialização em Economia e Finanças, atua como gerente financeira de uma empresa multinacional composta por funcionários surdos. O Sr. River surdo oralizado (pai de Zac) possui formação em:

Técnico em Farmácia, graduação em Química e atua como Coordenador de Controle de Qualidade Físico-Químico.

Figura 7: Amigo de Zac (Liam)



Liam é surdo filho adotivo de pais ouvintes, skatista geek, pratica “Skatepark” que atualmente também está estudando no Instituto de Educação Bilingue com seu melhor amigo ZAC. Sonha em ser um happer surdo, é fã do Happer Finlandes: Marko Vuoriheimo (Signmark).

Os demais personagens serão apenas mencionados a seguir:

Figura 8: Professor Surdo (Joseph)



Figura 9: Raposa do deserto (Feneco)



PERSONAGENS SECUNDÁRIOS OUVINTES:

Figura 10: De. mentor de ZAC (Dr. Scot)

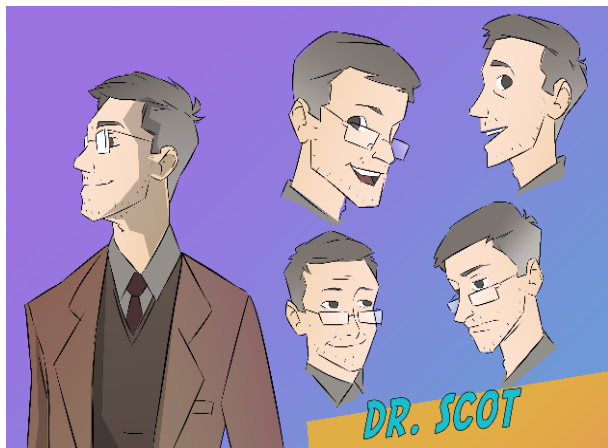


Figura 11: Namorado de Sophy (Arthur)



SUPER HERÓIS SURDOS:

Figura 12: Velozcímetro



Figura 13: Tornado Elétric



ANTAGONISTA: VILÕES

Figura 14: Surdo Benjamin (Surdista)

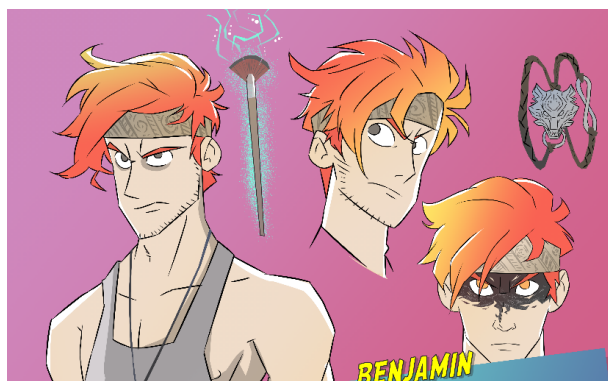


Figura 15: Doutor Jim (Ouvintista)

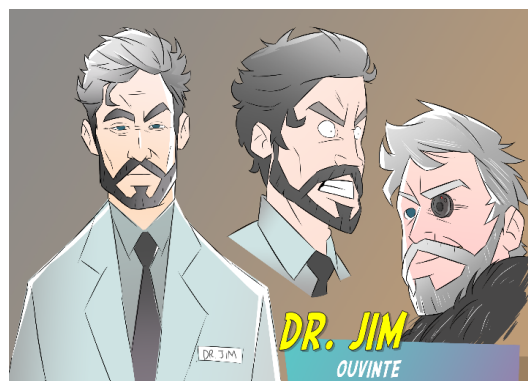


Figura 16: Dr. Preconceito

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste artigo inicialmente foi abordado, por meio da pesquisa bibliográfica, a questão legislativa do reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais. Além disso, foram citados os aspectos inicialmente introduzir um conhecimento clínico-terapêutico e pedagógico-social sobre a Surdez (DAVIS, 1989; LUCAS & VALLI, 1992; GROJEAN 1992; PERLIN, 2002) classificando em: Surdos Sinalizantes, Oralizados nativos e não nativos da língua e sua diversidade de identidades; proposta de letramento SDB em Língua Portuguesa por meio de HQ's Bilíngues (CEZAR; ALMEIDA, 2018) . As etapas desta proposta: 1) Pesquisa Bibliográfica Especializada sobre: História da Educação de Surdos, educação bilíngue, artefatos culturais, audismo x surdismo; 2) Pesquisa bibliográfica especializada em HQs em Língua de Sinais: mangás e comics; 3) Pesquisa bibliográfica de HQs em ficção, ciências forenses, terror e inteligência artificial e 5) Elaboração da HQ.

Dessa forma, a proposta de investigação visa contribuir – cientificamente academicamente e socialmente - com a elaboração e divulgação de materiais interdisciplinares sinalizados capaz de auxiliar na aprendizagem dos surdos – formação de professores como hipergênero história em quadrinhos sinalizada com criações de personagens em que a comunidade se identifique.

BIBLIOGRAFIA

ABUQUERQUE, G. L; CEZAR, K.LP; CARPES, A. **Tons de Melancolia**. Araraquara: Letraria, 2019. História em quadrinhos sinalizada. Disponível em: <<https://www.letraria.net/tons-de-melancolia/>>.

ALMEIDA, L. G.P; CEZAR, K.P.L. Como criar uma história em quadrinhos para educação de surdos. **Relatório final de Iniciação Científica**. IC-UFPR, 2018.

BRASIL, L. Antonio de Assis. **Escrever ficção: um manual de criação literária/Luiz Lobão, Alexandre Santos. A Bíblia dos quadrinhos**. Alexandre Santos Lobão, Gian Danton, Leonardo Santana- Brasília : Trampolim, 2020.

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 23 de dez. 2005. Seção 1, p. 30.

BRASIL. **Lei nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 25 de abril de 2002. Disponível em: <<http://www.feneis.org.br/legislacao/Libras/Lei%2010.436.htm>>. Acesso em: 10 mar. de 2007.

CESAR, A. L.; CAVALCANTI, M. C. Do singular para o multifacetado: o conceito de língua como caleidoscópio. In: CAVALCANTI, M. C.; BORTONIRICARDO, S. M. (Org.) **Transculturalidade, linguagem e educação**. (pp. 45-66). Campinas: Mercado de Letras, 2007. 2013

CEZAR, K.P.L; ALMEIDA, L. G. P. **História da Educação de Surdos contada em HQ. Ideação**, v.18, no 1, p. 178-194, 1o sem, 2016. Unioeste.

CEZAR, K. P.L. **Hq's sinalizadas**. Projeto de pesquisa institucional. Universidade Federal do Paraná, 2019-2020.

CEZAR, K.P.L; BALÉA, F. Roteiro Sinalizado. **Palestra na Gibiteca de Curitiba, 2019-2020**.

FERNANDES, Sueli. **Deafhood: um conceito em formação no campo dos Estudos Surdos no Brasil**. Revista Educação Especial, v. 32, 2019

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo; Makron Books, 1995

MOITA LOPES, L. P. Afinal o que é Linguística Aplicada? In: Luiz P. Moita Lopes. Org. **Oficina de Linguística Aplicada**. Campinas/SP: Mercado de Letras: 1996, 17-26.

MOITA LOPES, L. P. Da aplicação de linguística à linguística aplicada indisciplinar. In: Regina C. Pereira & Pilar Roca. Orgs. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acesos**. São Paulo: Contexto: 2009, p. 1-24.

Quadros, Ronice Müller de. **Língua de herança: língua brasileira de sinais** [recurso eletrônico]/ Ronice Müller de Quadros, - Porto Alegre: Penso, 2017.

O'Neil, Dennis. **Guia Oficial DC COMICS- ROTEIROS**, Opera Graphica Editora, 2005.
Janson, Klaus. **Guia Oficial DC COMICS- DESENHOS**, Opera Graphica Editora 2005.
Mantovi, Primmaggio, 1945- **Roteiros & personagens / Primaggio Mantovi**. – 1 ed. – São Paulo: Criativo, 2014.

QUADROS, R. M. **Educação de Surdos: A aquisição da Linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 1997.

QUADROS, R. M. & KARNOPP, L. B. 2004. **Língua de Sinais Brasileira: Estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2004.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2007.

RAMOS, P. **Quadrinhos na Educação – da rejeição à prática**. Waldomiro Vergueiro/Paulo Ramos (orgs). Contexto. São Paulo. 2009.

REIS, V. P. F. **A criança surda e seu mundo: o estado-da-arte, as políticas e as intervenções necessárias**. Dissertação de mestrado (n.p.). Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 1992.

STROBEL, K. L. **A visão histórica da in(ex)clusão dos surdos nas escolas**. ETD - Educação Temática Digital, vol.7, nº2: 2006.

SKLIAR, C. A política da educação bilíngue para surdos. In: SKLIAR, C. (Org.). **Atualidade da educação bilíngue para surdos: processos e projetos pedagógicos**. Porto Alegre: Mediação, 1999.

Teorias de aquisição da linguagem / Ronice Müller de Quadros, Ingrid Finger, organização. 3 ed. – Florianópolis: Ed. da UFSC, 2017.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P (Orgs). Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W.. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, W, RAMOS, P., CHINEN, N. **Os pioneiros no estudo de Quadrinhos no Brasil – depoimentos de Álvaro de Moya, José Luiz Cagnin, José Marques de Melo, Moacyr Cirne, Sonia Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro**. Criativo. São Paulo, 2014.