



**Cristiana de Almeida Fernandes**

## **HQs: HISTÓRIAS QUE APROXIMAM**

**Tese de Doutorado**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio.

Orientadora: Vera Lucia dos Santos Nojima  
Coorientadora: Ana Cristina dos Santos Malfacini

Rio de Janeiro

Maio de 2018



**Cristiana de Almeida Fernandes**

## **HQs: Histórias que aproximam**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Profa. Vera Lucia dos Santos Nojima**

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Ana Cristina dos Santos Malfacini**

Co-orientador

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

**Profa. Flávia Lages de Castro**

Universidade Federal Fluminense - UFF

**Profa. Flávia Nizia da Fonseca Ribeiro**

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Maria Aparecida Rocha Gouvêa**

Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

**Profa. Lucy Carlinda da Rocha de Niemeyer**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – ESDI/UERJ

**Profa. Monah Winograd**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 18 de Maio de 2018

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

### **Cristiana de Almeida Fernandes**

É Mestre em Design pela PUC-Rio, Bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pelo UniFATEA-Lorena, SP. É especialista em Comunicação e Imagem pelo Departamento de Comunicação da PUC-Rio. Trabalha desde 1997 como designer. É professora universitária em cursos de Design e Comunicação há 17 anos em disciplinas de Semiótica, Projetos Gráficos, Marketing, Criação e Direção de Arte.

#### Ficha Catalográfica

Fernandes, Cristiana de Almeida

HQS : histórias que aproximam / Cristiana de Almeida Fernandes ; orientadora: Vera Lucia dos Santos Nojima ; co-orientadora: Ana Cristina dos Santos Malfacini. – 2018.

HQ295 f1h1t3c1a1s.que.aproximam / Cristiana de Almeida Fernandes ; orientadora: Vera Lucia dos Santos Nojima ; co-orientadora: Ana Cristina dos Santos Malfacini. – 2018.

295 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Quadrinhos. 3.

CDD: 700

*Ao meu Deus e aos intermediários divinos, fontes de luz que não me  
abandoram nesta causa.  
À Daniella, Vicente, Lucia e Arianne.*

## Agradecimentos

Primeiramente à minha orientadora Vera Nojima. Extensivo ao Grupo Tríades, em especial ao Frederico Braidá, Isabella Mattos e Aline Pereira. À minha co-orientadora, comadre e irmã da vida, Ana Malfacini.

Às professoras da banca pela grande ajuda e aconselhamento. Em especial à Cida Gouvêa e Flávia Lages.

Ao Programa de Pós-graduação em Design, em especial ao Diego e ao Romário. Não poderia deixar de citar um a um da minha queridíssima turma do Doutorado, que conseguiu se constituir em grupo afetuosíssimo em um momento tão solitário nesses quatro anos: Adriana, Luciana, Daniela, Fabiana, Gabriel, Salmo, Cláudia, Alecir, Raquel, Jorge, Ana Teresa, Carlos, Dudu, Maíra e Marcelus. Amo vocês!

Aos meus parceiros de vida e de jornada, sempre prontos a ajudar e acreditar nas causas inventadas por mim: Otávio, Jader, Danton, Os Gêmeos e Iure.

À minha super equipe dos quadrinhos, que também se enquadra no item acima: Thales, Julia, Débora e Guilhermino. Ao assessor para assuntos nerds e outras aventuras, Guilherme de Nigris. Não poderia deixar de citar a nossa fonte de inspiração: Darwin Mota.

À Claudia Gil, pela paciência na correção do texto e pelos conselhos.

Aos professores participantes das entrevistas, dos treinamentos e das conversas informais, importantíssimos para esta tese, em especial à Ana de Nigris, por disponibilizar seu café, seus quadrinhos, seus alunos e seu *Hora Nerd*.

Aos quadrinistas Miguel Mendes, André Brown e Ricardo Leite, pelas ajudas e fornecimento de material, indispensáveis nessa tese.

Aos Colégios Getúlio Vargas, Célio Barbosa Anchite e Barão de Mauá por permitirem os treinamentos e abrir a casa aos novos conhecimentos. A SME-VR pelo apoio nessa causa.

Aos amigos Ursula, Bruna, Julio, Figorelle, Álvaro, Fefê, Cadera, Alê, Felipe, Maria e Alden, pelas conversas espirituais e alcoólicas de encorajamento.

Aos que acreditaram e me recomendaram para esta jornada, Profa. Daniella Mulinari e Nelson Mathias. Gratidão e amizade!

Aos parceiros do Observatório de Quadrinhos da USP, em especial ao Waldomiro Vergueiro pela indicação do professor para o ingresso no Doutorado Sanduíche na Universidade de Sevilha.

A *los españoles* Jesús Jiménez Varea, Mila Expósito, António Checa, António Martín, José Rovira Collado, Manuel Barrero, Rafaél Sánchez y Miguel Perez, *por el acogimiento y por echaren la mano en mi causa. Por los estudios, los libros, las charlas, cafés y por toda la generosidad*. Ao Professor José Santos Castillo Rios. Aos brasucas Fernanda, Dani e Lidi.

À parceira de trabalho e amiga Concy Vinciprova.

Aos melhores designers, Marcio Fabio Leite, Belmonte dos Santos e Bibó Machado.

À Julie Morriello, Noly Gómez e Ana Cecília por toda a ajuda, força, trabalho e, principalmente, ao acolhimento.

## Resumo

Fernandes, Cristiana de Almeida, Nojima, Vera Lucia dos Santos, Malfacini, Ana Cristina dos Santos. **HQs: Histórias que aproximam**. Rio de Janeiro, 2018. 295 p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

As histórias em quadrinhos (HQs) são utilizadas como recurso paradigmático há muito tempo. Com uma narrativa de fácil aceitação entre crianças e jovens, por conjugar harmonicamente linguagens verbais e não verbais, as HQs abarcam diversos princípios, dentre os quais o letramento. Contudo, persiste a evidência de que, na educação básica, há obstáculos para a aplicação desse instrumento, por mais que o MEC preconize sua utilização. Uma das premissas levantadas é que faltam instrução, treinamento e orientação suficientes para o trabalho com HQs como prática pedagógica nas escolas. Outra é a que considera a práxis e as teorias oferecidas pelo Design como estando conjugadas a métodos já consagrados pela indústria e pelo mercado de quadrinhos. Sob o aspecto educativo, tem-se como premissa que as histórias em quadrinhos são reconhecidas não só pelos estudantes, mas também por professores e pelas diversas instâncias governamentais que cuidam da Educação. Assim, esta pesquisa foi direcionada à investigação de métodos de construção de quadrinhos em consonância com os aspectos narratológicos presentes na construção das histórias do tipo problema-solução, como são realizadas no Design, com o objetivo de propor parâmetros para a instrumentalização de docentes e futuros professores no uso dos quadrinhos para o ensino. Trata-se de pesquisa qualitativa, de natureza básica e com objetivo exploratório. Na tentativa de encorajar os professores envolvidos no projeto a construir HQs com seus alunos, foram realizadas experiências de desenvolvimento em vários setores da educação por meio de palestras, treinamentos e acompanhamentos. Os procedimentos seguiram para a criação de um estudo de caso, que buscou, na troca com professores e alunos, novos meios para o ensino com a utilização dos quadrinhos. Foram realizadas entrevistas, registros de práticas, acesso a documentos e imersão no campo. Desenvolveu-se um método em que fosse possível realizar atividades de construção de quadrinhos em um curto período de tempo, calcado em quatro etapas projetuais à feição de um projeto de design. Tal iniciativa cumpriu o objetivo inicial da tese, que se direciona à elaboração de parâmetros para o trabalho com quadrinhos no ensino. A partir daí, seguiu-se para o desenvolvimento de um método de instrumentalização para ser aplicado por qualquer professor, sobretudo por aquele que já trabalha com adolescentes.

## Palavras chave

Quadrinhos; ensino; aprendizagem; Design.

## Abstract

Fernandes, Cristiana de Almeida, Nojima, Vera Lucia dos Santos (Advisor), Malfacini, Ana Cristina dos Santos (Co-advisor). **Comics: stories that bring together.** Rio de Janeiro, 2018. 295 p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Comic books (HQs) have been used as an educational resource for a long time. With a narrative easily accepted among children and young people, due to a harmonious conjugation between verbal and non-verbal languages, comics embrace several principles, including literacy. The evidence states, however, that there are obstacles in the application of this instrument in basic education, even with its recommendation from MEC. One of the assumptions is that education, training and guidance are insufficient for working with comics as a pedagogical practice in schools. Another assumption considers that the praxis and theories of Design are too close to methods already consecrated by the industry and the market of comics. From an educational point of view, the premise is that comics are recognized not only by students, but also by teachers and the various governmental bodies that take care of Education. Thus, this research investigated methods of comic construction in consonance with the narratological aspects in the construction of problem-solve stories, as they are carried out in Design, with the objective of proposing parameters for the instrumentalization of teachers and futures teachers in the use of comics for teaching. It is a qualitative and basic research, with an exploratory objective. In an attempt to encourage teachers involved in the project of building HQs with their students, we developed experiments in various sectors of education through lectures, training and follow-ups. The procedures followed the creation of a case study, which sought, in the exchange with teachers and students, new means for teaching using comics. We carried out interviews, records of practices, access to documents and immersion in the field, and we developed a method in which it was possible to carry out comic-building activities in a short period of time, based on four design steps of the design project. This initiative fulfilled the initial objective of the dissertation, which consisted of the elaboration of parameters for comic work in teaching. From then on, we followed the development of an instrumentalization method to be applied by any teacher, especially by one who already works with teenagers.

## Keywords

Comics; teaching; learning; Design.

# Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>2 NARRATIVAS GRÁFICAS: PRESSUPOSTOS E CONFLUÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>
2.1. MODELOS DE NARRATIVAS .....	33
2.2. ASPECTOS VISUAIS DAS HQS: ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO .....	42
2.3. ASPECTOS NARRATIVOS: ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DE DISCURSO .....	54
2.4. GÊNEROS QUADRINÍSTICOS .....	62
2.5. QUADRINHOS EDUCATIVOS.....	68
2.6. INFLUÊNCIA DOS QUADRINHOS EM OUTRAS NARRATIVAS .....	94
<b>3 O DESIGN COMO ELEMENTO TRANSFORMADOR NA CONSTRUÇÃO DE HQS: PROCEDIMENTOS PROJETUAIS .....</b>	<b>103</b>
3.1. DIVERGÊNCIA E CONVERGÊNCIA NO PROCESSO DE INVESTIGAÇÃO .....	117
3.2. POR UM ESTUDO METALINGUÍSTICO .....	120
3.3. RUMO AO PROJETO DE QUADRINHOS.....	127
<b>4 O LUGAR DOS QUADRINHOS NA SALA DE AULA BRASILEIRA.....</b>	<b>141</b>
4.1. DOCUMENTOS OFICIAIS E LEGAIS.....	143
4.2. PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA NA ESCOLA - PNBE .....	146
4.3. LETRAMENTO: HQS COMO RESULTADO DA AÇÃO DE ENSINAR E APRENDER A LER E ESCREVER.....	151
4.3.1. Alfabetização visual de docentes.....	152
<b>5 AÇÕES INOVADORAS E/OU EXITOSAS EM HQS.....</b>	<b>156</b>
5.1. ERA UMA VEZ BRASIL.....	156
5.2. ANDRÉ BROWN E SUA SAGA INCESSANTE COM O USO DE HQS NAS ESCOLAS .....	161
5.3. O HORA NERD .....	166
5.4. UM PROFESSOR CHAMADO <i>DARWIN</i> .....	169
5.5. <i>CARMONA EN VIÑETAS</i> .....	180
<b>6 O MERCADO DE HQS E O PÚBLICO <i>NERD</i> .....</b>	<b>184</b>
<b>7 METODOLOGIA: PARÂMETROS PRATICÁVEIS AO TRABALHO COM HQS NO ENSINO-APRENDIZAGEM.....</b>	<b>192</b>
7.1. ASPECTOS SINTÁTICOS E SEMÂNTICOS: ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO .....	196
7.2. LINGUAGENS .....	197
7.3. NARRATIVIDADES INTERSEMIÓTICAS .....	198
7.4. ETAPAS .....	199

7.5. CONHECENDO A REALIDADE DOS VERDADEIROS AGENTES DA NARRATIVA .....	207
7.6. A MONTAGEM E A REALIZAÇÃO DAS OFICINAS.....	217
<b>8 CONCLUSÃO: AS HISTÓRIAS APROXIMAM.....</b>	<b>249</b>
<b>10 Referências bibliográficas .....</b>	<b>259</b>
<b>11 ANEXOS E APÊNDICES.....</b>	<b>273</b>
APÊNDICE 11.1. COMPROVANTE DE ENVIO DA AUTORIZAÇÃO AO COMITÊ DE ÉTICA FOA.....	273
APÊNDICE 11.2. ANUÊNCIA DO COORDENADOR DE ED. FÍSICA PARA ENTREVISTAR PROFESSORES.....	274
APÊNDICE 11.3. FOLHA DE ROSTO DA PESQUISA.....	275
APÊNDICE 11.4. INFORMAÇÕES BÁSICAS DO PROJETO.....	276
APÊNDICE 11.5. ANUÊNCIA DO COORDENADOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS PARA ENTREVISTAR PROFESSORES .....	280
APÊNDICE 11.6. MODELO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA .....	281
APÊNDICE 11.7. FOLHA DE ROSTO ASSINADA .....	282
APÊNDICE 11.8. TERMO DE CONSENTIMENTO .....	283
APÊNDICE 11.9. TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ .....	284
APÊNDICE 11.10. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE RICARDO LEITE .....	285
APÊNDICE 11.11. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE IVANETE OLIVEIRA .....	286
APÊNDICE 11.12. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE DARWIN MOTTA .....	287
APÊNDICE 11.13. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DA PESQUISA – JULIA .....	288
APÊNDICE 11.14. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE GUILHERME PARREIRA -ORIGEM PRODUÇÕES....	289
APÊNDICE 11.15. AUTORIZAÇÕES DE USO DE IMAGEM DOS DEMAIS PROFESSORES ENTREVISTADOS (REPRESENTATIVO DE 9 PROFESSORES).....	290
APÊNDICE 11.16. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE ADRIANA DE GODOY .....	291
APÊNDICE 11.17. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE THALES ARAUJO .....	291
APÊNDICE 11.18. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE GUILHERME DE NIGRIS.....	293
APÊNDICE 11.19. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE JADER MATTOS.....	294
APENDICE 11.20. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE JORGE VICENTE.....	295

## Índice de Figuras

Figura 1 - Capa do livro "Química Geral em Quadrinhos". Fonte: Ed. Blusher. ..	18
Figura 2 - Página de plano de aula para Língua Portuguesa, do 3o Ano do ensino fundamental. Conteúdo de Histórias em Quadrinhos. Fonte: MEC.....	19
Figura 3 - <i>Huguinho, Zezinho e Luizinho</i> indo para a escola. Fonte: <i>Disney</i> . .....	34
Figura 4 - Quadrinho em PDF que é obtido com a compra do primeiro jogo <i>Darksiders</i> para computador. Fonte: <i>Darksiders</i> . .....	35
Figura 5- Comparativo entre as capas da primeira edição de 1998 e 2008. Fonte: Wikipedia. ....	41
Figura 6 - Quadrinho do <i>Pato Donald</i> . Fonte: Editora Abril. ....	43
Figura 7 - Quadro retirado da <i>Turma da Mônica</i> . Fonte: zingtivi.com. ....	43
Figura 8 - Exemplo de uma ordem de leitura não respeitada. Fonte: Blog Studioavelar.blogspot.com.....	46
Figura 9 - Cenas de angulação retratadas por Eisner. Fonte: do autor. ....	47
Figura 10 - O Coringa em uma cena de ação dos quadrinhos da DC Fonte: Batman Novos 52. ....	48
Figura 11 - Esquema de figuração x realidade criado por McCloud, interpretando a tríade de Peirce Fonte: Scott McCloud.....	50
Figura 12 - Um índio encontrado em um dos quadrinhos de Mauricio de Sousa para tratar de questões reais. Fonte: Dissertação de Fernandes (2006). ....	50
Figura 13 - <i>Homem Aranha</i> com movimento exagerado. Fonte: Defunkd. ....	51
Figura 14 - <i>Bidu</i> , o cachorro de Mauricio de Sousa, com expressões de felicidade, exclusivamente humanas. Fonte: MSP <sup>TM</sup> . ....	52
Figura 15 - Comparando Mauricio de Sousa com <i>Hulk</i> . Fonte: MSP <sup>TM</sup> . Marvel.	52
Figura 16 - Introdução do livro de Manuel Barrero, pesquisador espanhol. Fonte: ACT ediciones.....	54
Figura 17- <i>Marvel Comics</i> . Fonte: Allposters. ....	56
Figura 18- Exemplos de momento para momento. Fonte: Phdcomics.....	57
Figura 19 - Ação para ação presente na HQ do Super Homem Fonte: <i>DC comics</i> .....	57

Figura 20- Exemplo de tema para tema Fonte: <i>O incrível Homem-Aranha, Marvel</i> .....	58
Figura 21- Exemplo de Cena para cena Fonte: <i>Batman DC comics</i> . ....	58
Figura 22 - Exemplo de aspecto para aspecto. Fonte: Gabriel Bá e Fábio Moon. ....	59
Figura 23- Demonstração de sem seguimento. Fonte: Internet. ....	59
Figura 24- Manchetes dos principais jornais em relação à <i>Turma da Mônica</i> . Fonte: Folha de São Paulo, Estadão e Exame.com, respectivamente. ....	67
Figura 25 - Notícia publicada em 1º de outubro de 1954 pelo Jornal espanhol <i>ABC</i> . P.18. Fonte: <i>Jornal ABC</i> . ....	85
Figura 26 - Trecho extraído da notícia publicada em 3 de outubro pela edição andaluza do Jornal <i>ABC</i> . Fonte: <i>Jornal ABC</i> .....	85
Figura 27 - Escala de realismo de traço de McCloud. Fonte: Scott McCloud. ....	97
Figura 28 - Cena do filme <i>Sin City</i> , de Quentin Tarantino. Fonte: Cinema 10. ....	99
Figura 29 - A cena original projetada por Frank Miller para <i>Sin City</i> . Fonte: Nerdist: That iconic style. ....	100
Figura 30 - Adaptação para o cinema da obra de Eisner. Fonte: Cultured Vultures. ....	101
Figura 31 - Quadrinho original. Fonte: Eisner (1995).....	101
Figura 32 - "O processo de Design", de Löbach. Fonte: Löbach (2001, p.140)..	105
Figura 33 - Etapas do processo criativo descritas por Mônica Tavares e Julio Plaza. Fonte: Interpretação da autora, de Tavares e Plaza (1995, p.28). ....	106
Figura 34 - Associação entre o processo criativo e processo projetual baseada em Tavares e Plaza; Bernd Löbach. Fonte: Da autora. ....	109
Figura 35 - Elementos no processo de comunicação. Fonte: Da autora com base na teoria da Comunicação. Fonte Jakobson (2010).....	111
Figura 36 - Mensagem no processo de Comunicação e a sua constituição. Fonte: Interpretação da autora, mesclando a teoria de Jakobson com a de Peirce. ....	112
Figura 37 - Diagrama do processo comunicativo. Fonte: Interpretação da autora, mesclando a teoria de Jakobson com a de Peirce, sob a ótica de Figueira. ....	114
Figura 38 - Esquema infográfico desenhado por Iure Figueira e Cristiana Fernandes para explicar processos de comunicação, significação, criativo e projetual na inter-relação professor-aluno. Fonte: Inédito.....	116

Figura 39 - Esquema de Divergência e Convergência desenvolvido por Sam Kaner. Fonte: (KANER, 2007). p.200). .....	117
Figura 40 - Fase de Divergência, utilizado para o presente capítulo. Fonte: (KANER, 2007, p.8).....	118
Figura 41 - Alternância entre pensamento divergente e convergente. Fonte: Adaptação de Cavalcanti e Filatro (2017 <i>apud</i> BROWN, 2010). .....	119
Figura 42 - Quadro da história <i>Causando na Roça</i> . Fonte: <i>Chico Bento</i> , n. 32. .	122
Figura 43 - <i>Astronauta</i> da <i>Graphic Novel</i> desenhada por Danilo Beyruth e colorida por Cris Peter. Fonte: Nerdgeekfeelins.com (2016). .....	123
Figura 44 - <i>O Astronauta</i> . Personagem de MS tradicionalmente encontrado nas histórias para crianças. Fonte: arquivosdaturmadamonica.blogspot.com. ....	123
Figura 45 - Capa do quadrinho Estilo SF, da conhecida Era de Ouro dos Quadrinhos, em 1951. Fonte: comics.org. ....	124
Figura 46 - Cartaz do filme <i>Plan 9 from Outer Space</i> , de 1959. Fonte: IMDB. .	125
Figura 47 - Foto de inspiração, criada para a documentação na HQ de Ricardo Leite. Fonte: Perfil do autor no Facebook. ....	132
Figura 48 - Tira <i>Quase Nada</i> 364. Fonte: <i>10 Pãezinhos</i> (UOL, 2016). ....	134
Figura 49 - Ilustração de Fábio Moon para o quadrinho <i>Smoke and Guns</i> , publicado nos EUA em 2005. Fonte: Blog Postmodernbarney.com. ....	137
Figura 50 - <i>Tina e os caçadores de enigmas</i> . Fonte: MSP. ....	138
Figura 51 - Evolução da <i>Tina</i> . Fonte: MSP. ....	138
Figura 52 - Capa de um exemplar de <i>Turma da Mônica Jovem</i> . Fonte: MSP. ...	140
Figura 53 - Professora Ana de Nigris na culminância do <i>Hora Nerd</i> . Fonte: Página do Facebook.....	168
Figura 54 - Método projetual adotado. Fonte: dos autores.....	171
Figura 55 - Roteiro com comentários. Fonte: Dos autores.....	173
Figura 56 - Orientações para desenho. Fonte: Dos autores. ....	174
Figura 57 - Esboços de movimento. Fonte: Dos autores. ....	175
Figura 58 - Estudo de proporções e forma. Fonte: Dos autores. ....	175
Figura 59 - Primeiros estudos para <i>action comics</i> . Fonte: Dos autores.....	176
Figura 60 - Estudo de personagem para o gênero policial. Fonte: Dos autores. .	177
Figura 61 - Esboços para o Darwin político. Fonte: Dos autores.....	178
Figura 62 - Aos poucos o personagem ia tomando forma, pois havia bastante ação prevista no roteiro. Fonte: Dos autores. ....	179

Figura 63 - <i>Ranking</i> de analfabetismo mundial. Fonte: By Alex12345yuri (Own work) [CC BY-SA 3.0 ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0</a> )], via Wikimedia Commons...	184
Figura 64 - Exemplo de quadrinho periódico publicado nas redes sociais. Fonte: Cora Ottoni. ....	187
Figura 65 - Demonstrativo de interatividade de "The Art of Pho". Fonte: Do autor. ....	188
Figura 66 - <i>Meme nerd</i> , decifrável somente por quem domina o código. Fonte: internet. ....	190
Figura 67 - <b>Parâmetros</b> , processos de Design, Significação, Comunicação. Fonte: Da autora. ....	192
Figura 68 - Parâmetros para o desenvolvimento de HQs. Fonte: Da autora. ....	195
Figura 69 - Parametrização de HQs: etapas de desenvolvimento. Fonte: da autora. ....	202
Figura 70 – História publicada no livro do Projeto <i>Era Uma vez Brasil</i> (ORIGEM, 2017, p.36).....	206
Figura 71 – Modelo de entrevista empregado junto aos professores. ....	211
Figura 72 - Apresentação do audiovisual da oficina. Fonte: dos autores. ....	219
Figura 73 - <i>The Witcher</i> . Jogo de videogame que é explorado conjuntamente como HQ. Fonte: Dark Horses. ....	220
Figura 74 - Quadrinhos de <i>Henfil</i> e Ota como exemplos de quadrinhos que não possuem muito cuidado com a construção morfológica de personagens. Fonte: Internet. ....	221
Figura 75 - <i>Graúna</i> , de <i>Henfil</i> , por Cristiana Fernandes. Fonte: Da autora. ....	221
Figura 76 - Meme de internet em formato de quadrinhos. Fonte: memestras. ....	222
Figura 77 - Tira do personagem <i>Níquel Náusea</i> , de Fernando Gonsales, bastante utilizado pela professora Ana de Nigris. Fonte: UOL. ....	223
Figura 78 - Do desenho à colorização. Fonte: Marco Cortez. ....	224
Figura 79 - Páginas de <i>Scott Pilgrim</i> pelo mundo, de Bryan Lee. Fonte: Proibido Ler. ....	226
Figura 80 - Slide apresentando outros critérios para a montagem de quadrinhos. Fonte: Catarse e Pinterest de Anna Cattish. ....	227
Figura 81 - Montagem da armadura do <i>Homem de Ferro</i> . Fonte: L'univers des comics. ....	229

Figura 82 - Requadros e movimentos de Alex Ross em <i>Coringa</i> . Fonte: Perfil do autor no Twitter. ....	230
Figura 83 - Tipos de balão de fala e algumas variáveis. Fonte: MSP. ....	230
Figura 84 - Avaliando a quantidade de texto nos quadrinhos. Fonte: Lewstringere Pinterest. ....	231
Figura 85 - História abordando aquecimento global. Fonte: Dos autores. ....	235
Figura 86 - História que aborda o aquecimento global. Fonte: Dos autores. ....	235
Figura 87 - História explorando o tema Cadeia Alimentar. Fonte: Dos autores. ....	236
Figura 88 - Segundo <i>slide</i> . Fonte: dos autores. ....	241
Figura 89 - Selos de código de ética dos EUA e Brasil na época da ditadura como tentativa de controle ao que era produzido e indicado, fazendo referência ao Cap. 2.5. Fonte: Universo HQ. ....	241
Figura 90 - <i>Seduction of the innocent vs Revista Seleções</i> . Montagem de slide abordando o prenúncio à perseguição dos quadrinhos nos EUA e Brasil. Fonte: CBLDF. ....	242
Figura 91 - HQ digital com interatividade. Fonte: Soul Reaper. ....	243
Figura 92 - Eu e um exemplar do <i>Mickey</i> nos anos 70. Fonte: da autora. ....	249
Figura 93 - Eu e Guilherme nos treinamentos com docentes na Secretaria de Educação de Volta Redonda. Fonte: Dos autores. ....	253
Figura 94 – Comprovante de emissão das pesquisas ao Comitê de ética do UniFOA. ....	273

*“La historia se olvida. Hay que volver a hacerla.”*

*António Checa Godoy.*

*Historiador, comunicólogo e professor espanhol.*

# 1

## Introdução

Aos leitores desta tese:

Primeiramente, devo colocar-me como uma designer. Não uma profissional do Design em potencial, mas uma profissional que acredita piamente nos preceitos oferecidos por essa área tão fascinante, que faz com que eu me esqueça de trabalhar e me divirta cada vez mais.

Eu, nessa condição, procuro levar a maneira de pensar o Design em todas as instâncias da minha vida, pois estamos a todo tempo resolvendo problemas no nosso dia a dia, quase um *Design Yourself*, como proposto por Karin Rashid (2013). A questão está na maturidade pela qual passam os problemas e como devemos encará-los.

Há quem diga que um indicativo da vida adulta é a maneira pela qual o indivíduo faz uso de seu tempo. Posto isso, considero que a maturidade se dá, quando aprendemos a gostar das coisas. Talvez esse seja o ponto de partida para iniciar qualquer projeto. Realmente, o *mix* “processo criativo + projeto de Design + processo de Comunicação” seja a maneira pela qual eu resolva problemas, como foi o norte desta pesquisa de doutorado.

O fato de gostar de quadrinhos é um ponto de partida para aqueles que resolvem estudá-los. Assim, como se pode ver entre os elementos da minha turma de Doutorado, boas pesquisas começaram com o gostar da Crítica do Design, dos fenômenos óticos aplicados à animação e ao ensino e assim por diante. Acredito que boas teses derivam de grandes paixões. E, dessa forma, reconheço os bons designers: apaixonados pela sua atividade.

Não que eu me julgue como uma excelente designer, mas longe de demagogias, o fazer Design e o conceber projetos são representados por estarem continuamente aprendendo. O Design está relacionado a todo tempo com o ato de educar. Não é uma coincidência que os maiores designers que estão perto de mim são também grandes professores. Bons profissionais são frutos do professor-designer apaixonado. Pode ser que bons engenheiros e bons médicos também

passem por isso e sejam soluções consequentes dos seus professores/profissionais de suas áreas.

Nessa perspectiva, vi nas pesquisas de campo realizadas para a presente tese que os alunos mais engajados são aqueles envolvidos pela ampla dedicação do docente. Seus professores são aficionados pelo ensino-aprendizagem. Não há como descrever por meio deste documento o brilho nos olhos daqueles estudantes do ensino médio, que já estão cheios de medo da vida adulta, seguem motivados pela esperança trazida pelo seu Mestre, dotado de toda paixão do mundo.

Denominados de várias maneiras, como banda desenhada, arte sequencial, gibi, *comics*, HQ ou revistinha, os quadrinhos têm seus direcionamentos múltiplos, para idades diversificadas, possuem diversas formas de expressão e técnica, voltadas para mangás, *comic strips*, *comic books*, políticos, *action comics*, historietas, entre outros<sup>1</sup>. Traduzem linguagens advindas não só de outros estilos, como também do cinema, TV, jornais, livros etc. Por seu código publicamente reconhecido e estrutura tão própria são difundidos entre todas as idades, com incontáveis títulos publicados, há mais de cem anos.

O tema que encabeça esta tese, quadrinhos na escola, estrutura-se nas linguagens híbridas que nascem do cruzamento de signos visuais, tangíveis e auditivos verbais e não verbais, cujo assunto tem sido recorrentemente objeto de inúmeras pesquisas e estudos em diversas áreas do conhecimento, principalmente na Comunicação e no Design.

Em meus estudos, conheci autores como Umberto Eco (2006) e Moacyr Cirne (desde os anos 50) que citam os quadrinhos como um meio de expressão peculiar e abordam em seus trabalhos a força da intertextualidade. Álvaro de Moya, por exemplo, realizou pesquisas a respeito da história do gênero em muitas publicações. Will Eisner (desde 1995) documentou suas aulas, amplamente citadas entre os pesquisadores do gênero, na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque. No Brasil e no mundo, já existem, há anos, congressos e seminários dedicados às discussões acerca dos quadrinhos, principalmente entre os mais consagrados autores, como Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Roberto Elíseo dos Santos, entre outros.

---

<sup>1</sup> O termo tradução aqui é usado com base na definição de Roman Jakobson, levantado por Julio Plaza, que o define como a interpretação de um sistema de signos para o outro.

Sob o aspecto educativo, as histórias em quadrinhos são reconhecidas não só pelos estudantes, mas também por professores e pelas diversas instâncias governamentais que cuidam da Educação. De fato, trata-se de uma mídia que realmente aproxima os leitores da leitura, educando, ao mesmo tempo em que entretém.

Waldomiro Vergueiro (2013, p.37), em pesquisas sobre “quadrinhos na educação” que deram origem a um livro de mesmo título, afirma que há diálogos entre diferentes mídias e é importante que elas mantenham “características autônomas”. Porém, é muito comum encontrar meios de comunicação “tomando emprestados” balões de diálogo, por exemplo. Sob essa ótica, acredito que, pelo viés das obras ficcionais e autorais, professores possam fazer uso dos quadrinhos para a busca dos mais variados conteúdos, como já vêm fazendo.

Há variados títulos de quadrinhos educativos abordando a Matemática, a Biologia e a Química (Figura 1), indo para além das publicações que sugerem a produção de textos ou o conhecimento das palavras entre os diálogos de personagens. Muitos professores já reconhecem a facilidade de compreensão que os alunos encontram por intermédio da ludicidade viabilizada pelas conhecidas HQs (Histórias em Quadrinhos), até porque elas são encontradas nos próprios livros didáticos, principalmente nos primeiros anos do ensino fundamental (Figura 2).

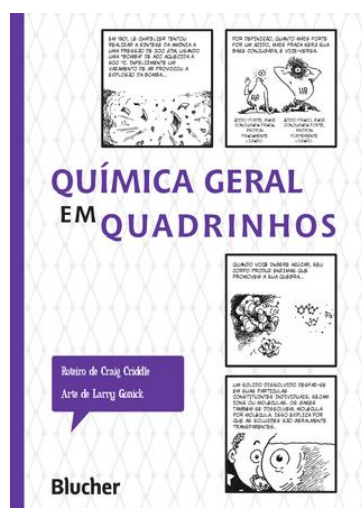


Figura 1 - Capa do livro *Química Geral em Quadrinhos*. Fonte: Ed. Blusher.



Figura 2 - Página de plano de aula para Língua Portuguesa, do 3o Ano do ensino fundamental. Conteúdo de Histórias em Quadrinhos.<sup>2</sup> Fonte: MEC.

Dentre os muitos tipos de quadrinhos, são os de estilo<sup>3</sup> infantil que mais se destacam e são também os mais vendidos em todo o ocidente<sup>4</sup>. Deles se originam diversos outros produtos, como é o caso dos trabalhos de Walt Disney e de Mauricio de Sousa. Esse gênero é o mais utilizado entre os professores, por não haver dúvida quanto a sua indicação para trabalho com as crianças, além de possuir uma estrutura gráfica de fácil compreensão. Mas é importante ressaltar os inúmeros gêneros quadrinísticos existentes, prontos para o reconhecimento e utilização de professores e alunos.

No livro *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud (2005) explica que quanto mais a representação da figura humana se distancia da realidade, simplificando a forma, mais se aproxima do público. É o que acontece com os quadrinhos infantis, cartum (figura simplificada)<sup>5</sup>.

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando nos detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem ao seu ‘significado’ essencial, um artista pode ampliar esse significado

<sup>2</sup> Plano de Aula Língua Portuguesa: história em quadrinhos. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000016801.PDF>>. Acesso em: 10 Dez. 2017.

<sup>3</sup> Vamos tratar os tipos de quadrinhos como tipos, estilos e gêneros quadrinísticos, conforme bibliografia especializada.☐

<sup>4</sup> Dados encontrados na revista com Mauricio de Sousa. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/03/todo-mundo-tem-um-momento-monica-diz-mauricio-de-sousa.html>>. Acesso em 25 Fev. 2018.☐

<sup>5</sup> Nome atribuído pelo autor.☐

de uma forma impossível para arte realista (...) Ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos (McCLOUD, 2005, p.30-41).

As obras de Mauricio de Sousa (doravante referido como MS), um dos maiores quadrinistas brasileiros, têm fama internacional e são recorrentemente objeto de estudos. Muito se tem pesquisado a respeito da obra do relativo cartunista, em particular, como representativa da produção dos quadrinhos nacionais. Entre os professores do ensino fundamental, MS é bastante utilizado para trabalhos diversos, dentro e fora da sala de aula.

Isso se confirma a partir de uma trabalho que realizei com docentes de uma escola municipal do interior do Rio de Janeiro, na cidade de Pinheiral, no ano de 2007. Naquela data, a obra de MS estava sendo utilizada como conteúdo, realizando "o ano de Mauricio de Sousa". Contudo, a diretoria da escola, sabendo de uma pesquisa recém realizada por mim (2006), solicitou auxílio para a construção de materiais pedagógicos com o uso das HQs.

Das observações ali efetuadas, constatei que os quadrinhos são informalmente utilizados pelos professores como auxiliares do aprendizado. São trazidos sinais gráficos, entre outros elementos, para o ensino de Línguas, Geografia e História. Também são utilizados os quadrinhos no trabalho com temas transversais, como saúde e meio ambiente. Vale inferir que, não somente na relativa escola, mas em inúmeras salas de aula, há professores que realizam atividades com quadrinhos. As tiras são as que mais são empregadas<sup>6</sup>. Elas se encontram tanto nos livros didáticos como também são trazidas pelos próprios professores.

Naquela ocasião, outras propostas foram desenvolvidas em conjunto com os docentes que tomaram conhecimento dos diversos lugares narrativos e suas especificidades, como as denominadas de *Turmas* por MS. Esses ambientes imaginários abordam temas variados, através dos personagens e roteiros voltados ao tratamento de questões como a ecologia. Identifiquei que pouco se conhece dos recursos oferecidos pelos quadrinhos, pela falta de prática de leitura pelos próprios professores, o que veio se constatando ao longo da tese.

---

<sup>6</sup> Tiras são quadrinhos contendo um ou mais quadros, sem que se transforme em uma página inteira.

Em conversas informais pós-pesquisa ou pré-investigação, percebi a "natividade" dos envolvidos em ensinar, compreender, observar e, acima de tudo, transformar. Muitas vezes, diante das situações, voltei-me a perguntar se pensar Design é pensar tudo. Na realidade, fui indagada muitas vezes se Design realmente é tudo. Sim, pelo menos na minha vida é. Sem querer me colocar no lugar dos demais designers, vejo que o autor que afirma que "Design é Linguagem", por exemplo, também acredite nisso. Assim como "Design é Processo", "Design é Maneira de se Pensar". Contudo, a afirmativa que mais me cativa é "Design é Experiência", contrariando algumas pesquisas que afirmam o quão mitológico isso seja.

Crendo nessa feição, o título que sustenta os estudos que aqui se seguem, *Histórias que Aproximam*, foi atribuído em cadência metalinguística. As histórias que estão dentro das revistas e dos livros de quadrinhos têm muito mais a dizer do que a sua sequência narrativa. Na realidade, o quadrinho é um objeto que promove diálogo(s). Assim, acredito nessa função primeira dos produtos dessa natureza. Entretanto, assim como escrever sobre HQs se inicia como uma paixão, trabalhar com eles também passa por esse pressuposto. O que eu pude perceber foi a maturidade dos professores no trato com a narrativa quadrinística. Simplesmente aprenderam a gostar dela.

Em uma das práticas com docentes, ouvi de uma professora o quanto ela estava satisfeita e aliviada por saber da existência de alguns títulos e que já previa a sua utilização com seus alunos. Afinal de contas, há muito mais nas prateleiras e na internet do que se pode explorar em Henfil, Quino ou Mauricio de Sousa.

A presente tese se direciona à elaboração de um método de construção de quadrinhos a partir de parâmetros para a busca de conteúdos diversos em salas de aula, principalmente para os últimos anos do ensino fundamental e Médio, quando os alunos já se distanciaram dos materiais compostos pelos artifícios da ludicidade. Na tentativa de encorajá-los a construir esses objetos com seus alunos, montei, com base em experiências de desenvolvimentos em vários setores da educação, palestras, treinamentos e acompanhamentos. Com essa prática, foi possível identificar muitas dificuldades e até desinteresse por parte de professores e alunos, até o início das atividades, que demonstraram-se satisfatórias *a posteriori*. Para chegar ao desenvolvimento de tal proposta para os professores, proponho utilizar os pressupostos teóricos oferecidos pelo Design em conjunção

com métodos já consagrados pelo mercado de quadrinhos, para a instrumentalização sistemática de futuros docentes, em consonância com os aspectos narratológicos presentes na construção das histórias. Além disso, documentei aqui o que considero como boas práticas com o uso dos quadrinhos em classes. Entendo por boas práticas aquelas em que cumpriram-se os objetivos descritos pelos programas.

Autores ao longo desse documento (a exemplo de CALAZANS, apud BONINO, 2008) afirmam com veemência o distanciamento dos docentes da leitura dos quadrinhos, chegando a ponderar que é necessária uma alfabetização visual desses indivíduos, para que utilizem HQs em salas de aula. Ou seja, por meio da Comunicação Visual, creio que seja possível esse *approach*.

Munari (1997) afirma que o tema Comunicação Visual é muito vasto, que vai do desenho até a fotografia: aplicado das artes plásticas até o cinema, utilizando desde formas abstratas até as reais, indo de imagens simples a imagens complexas. No entanto, pode ser trabalhado na resolução de problemas que vão desde a percepção visual, como outras relações, utilizando diversos elementos como figura e fundo, imagens e ambiente, persistência retiniana etc. O reconhecimento dos critérios de Comunicação Visual aponta para a objetividade. Reconhece-se ainda o objeto quadrinho como um projeto de Design, desde a concepção de personagens, até a produção gráfica propriamente dita.

Busquei inicialmente captar essas experiências desenvolvidas na sala de aula, no sentido de envolver-me no processo e aprender com as práticas. Porém, não é precipitado afirmar que parte do problema encontrado pelos professores para a inserção dos quadrinhos em suas aulas se dá pelo desconhecimento acerca da estrutura visual e seus elementos, sobre a dinâmica disponível nas histórias, o discurso empregado nas narrativas e o contato com a configuração dos elementos de Comunicação Visual utilizados. Reconhecem os benefícios, mas pouco aproveitam os recursos. Tal afirmativa se configura também pelo fato de que muitos professores não são exímios leitores de quadrinhos.

É importante admitir que treinar, ou seja, capacitar professores em sua formação é uma atitude que se promete acertada. Isso porque não seria criterioso aplicar quaisquer parâmetros que resultarão em direcionamentos para o uso dos quadrinhos em sala de aula, com todos os recursos pedagógicos já trabalhados anteriormente. Fica uma modesta contribuição, a partir dos estudos realizados por

mim, para que haja uma disciplina específica de quadrinhos nas licenciaturas que vá além do que é abordado dentro dos conteúdos de práticas pedagógicas, a fim de que eles sejam muito mais do que um artifício, mas passem a ser um instrumento.

É importante esclarecer que o foco do trabalho é os docentes que estão com adolescentes a partir dos últimos anos da segunda fase do ensino fundamental e o ensino médio, com mais especificidade para o trato com os temas transversais, acreditando que os quadrinhos ficcionais são objetos de tamanha riqueza de conteúdo. Assim, será possível reconhecer e utilizar a linguagem quadrinizada como instrumento, em busca da melhoria do ensino em nosso país, ainda pela base.

A base nacional comum na Educação Básica constitui-se de conhecimentos, saberes e valores produzidos culturalmente, expressos nas políticas públicas e gerados nas instituições produtoras do conhecimento científico e tecnológico; no mundo do trabalho; no desenvolvimento das linguagens; nas atividades desportivas e corporais; na produção artística; nas formas diversas de exercício da cidadania; e nos movimentos sociais (Brasil, Cap.II, Art. 14, p.69).

Assim, como afirma a pesquisadora Ana Malfacini (2013), “cada leitor oferece mais à leitura do que aquilo que realmente aprendeu: ele coloca no texto suas vivências e experiências pessoais, o que nos acena para o fato de que a formação de leitores acaba se refletindo no aspecto além das letras.”

No capítulo dois, trato os quadrinhos como narrativas gráficas, deixando as minhas intenções enquanto pesquisadora, a partir de leituras, conhecimentos prévios sobre o objeto em questão, além dos caminhos a serem adotados com as pesquisas aqui desenvolvidas e relatadas. É importante dizer que, por ser uma sequência narrativa, havia a necessidade de reconhecer as HQs no âmbito narratológico, com os elementos de construção de sentido, os aspectos inerentes aos estudos de narratologia, os gêneros quadrinísticos existentes. Além disso, por estarem em salas de aula comumente, era essencial abordar o gênero educativo em específico, com um aspecto crítico/histórico. Outro ponto elencado foi a influência dos quadrinhos em outras narrativas, pois é possível reconhecê-los em diversas plataformas utilizadas pelo público jovem, podendo ser exploradas pelos docentes.

Em seguida, por estar configurada essencialmente dentro da área de Design, a tese que aqui se apresenta, reconhece a prática projetual como um caminho primordial para a construção de HQs. Acredito que quadrinhos são fruto do

pensamento de Design. Por assim dizer, a maneira como os estudos foram se configurando, demonstrou-se uma forma de descrever as relações de ensino-aprendizagem como uma tarefa em que se exige trocas de experiências, nas quais denomino de metalinguagem. Com isso, aponto orientações de montagem e de construção rumo ao projeto das artes sequenciais, utilizando o pensamento projetual. Haveria uma forma de se pensar Design também para a elaboração de mecanismos teórico-práticos, adotados aqui como um meio pelo qual tais pesquisas dialogam. É percebido, no entanto, que quadrinhos são dispositivos narrativos de interlocução, intervindo na relação professor-aluno.

No Capítulo quatro, traço uma maneira de entender a configuração dos quadrinhos na sala de aula brasileira. Para tanto, foi necessário estudar os documentos legais e oficiais emitidos pelo Ministério da Educação, bem como os programas governamentais, nos quais se reconhece as HQs como importantes no processo de ensino-aprendizagem. Considerei indispensável abordar o tema letramento, tão discutido em textos sobre alfabetização e diferenciar os dois verbetes, já que no âmbito do Design utiliza-se o termo “alfabetização visual” como um meio pelo qual indivíduos comunicam-se e produzem conhecimento.

Já no Capítulo cinco, relato a produção e a utilização de HQs pelos projetos os quais tomei conhecimento de seu sucesso ao longo dos estudos para realizar esta tese. Discorro sobre cinco casos, dentre os quais relato sobre um projeto sob minha orientação, com alunos de um curso de Design em conjunto com outros profissionais, que acontecia em paralelo com as pesquisas.

No Capítulo seis, me dedico ao relato sobre o público *nerd*, exímio consumidor de HQs, não só como justificativa de recorte de audiência da presente tese, mas para entender como se configura o mercado dos quadrinhos no Brasil. Nele, ainda avalio o público como uma persona representativa do adolescente que está presente na sala de aula, apropriando-se dos conteúdos que inter-relacionam-se com os *comics*.

Naquele momento urgia a necessidade de conhecer o pensamento de alguns professores sobre o uso de quadrinhos em salas de aula, principalmente no interior do Rio de Janeiro, onde aconteceu a maior parte das pesquisas. Em processo de investigação, de maneira divergente, os caminhos foram se abrindo ao encontro de novas iniciativas e de, cada vez mais, professores interessados em contribuir para os estudos. Assim, foram realizados treinamentos, a fim de se perceber meandros

e circunstâncias na possibilidade de instrumentalizá-los. A prática ocorreu em diversas escolas e com muitas possibilidades de público.

No Capítulo sete, defino finalmente a Metodologia para a realização dos quadrinhos em sala de aula, abordando-se os parâmetros praticáveis para tal.

Percebi ao longo das pesquisas para a realização da tese que muitos caminhos são possíveis para a instrumentalização de docentes, além de iniciativas governamentais. Contudo, a formação de alunos é desafiadora e merece todo o reconhecimento dos esforços conjuntos que se concentram na linha de frente entre os agentes no processo de ensino-aprendizagem. Os quadrinhos são apenas um meio, mas é necessário ter a sensibilidade para identificar os interesses que o aluno está trazendo para a sala de aula. Uma proposta viável é a construção de conteúdos em consonância com esses artifícios como mediadores.

## 2

## Narrativas Gráficas: pressupostos e confluências

O objetivo deste capítulo é o de compreender a maneira como a história de crianças e jovens pode ser utilizada como dispositivo narrativo na construção de quadrinhos. Tomamos aqui o exemplo de Mauricio de Sousa (MS) como uma amostragem para abordar o processo de troca de experiências para o desenvolvimento de qualquer peça narrativa. MS, que dispensa apresentações, muitas vezes, afirma em suas entrevistas que o sucesso de suas histórias está na linguagem contemporânea de seus personagens:

*A Turma da Mônica se adapta, se ajeita, faz e vive de acordo com o leitor, como a criançada que lê as histórias. Então, os hábitos e os costumes mudam, a gente presta atenção nisso, acompanha essa mudança e também faz com que a Turma da Mônica acompanhe, com a vidinha deles, os mesmo hábitos, os mesmos costumes que estão sendo introduzidos na sociedade, nas famílias. Nós estamos sempre falando a linguagem do dia e da hora. O que acontece no mundo, fora do gibi, deve acontecer dentro do gibi também<sup>7</sup> (SOUSA, 2017).*

Podemos afirmar, pela via do Design, que as experiências entre os agentes narrativos, ou seja, os interlocutores, são indispensáveis ao processo criativo. Para tanto, também como pressuposto, cabe saber quem são os agentes nesse processo, respeitando cada vivência no fluxo do aprendizado, pois só é possível falar sobre discurso a partir de como essa narrativa é montada. No caso de MS, há inúmeras peças narrativas que se encarregam de atender a públicos diversos não só por meio dos quadrinhos tradicionais, mas também de adaptações de seus personagens para o Mangá, *graphic novels*, animações, jogos, livros, entre outros, sobretudo dos materiais utilizados para fins educativos no Brasil e nos outros países. Há constantes pesquisas de repertório nos estúdios que levam seu nome, a fim de atender a todas as faixas etárias de público.

Uma vez que já temos um norte, recorreremos às teorias das narrativas, já que se depende da conceituação consagrada para a apropriação dos termos e da

---

<sup>7</sup> Entrevista realizada durante a Comic Con Experience - CCXP, realizada em São Paulo em 2017, para o quadro #Monicast, apresentado pelo seu filho Marcelinho. - Mauricio de Sousa Produções.

essência teórica de autores. Mieke Bal (1990, p.11) afirma que a ciência narratológica é uma teoria dos textos narrativos<sup>8</sup>. Para ele, "uma teoria se define como um conjunto sistemático de opiniões generalizadas sobre um segmento de realidade". Assim, conclui que, nessa realidade, o *corpus* (teórico), "no qual intenta pronunciar-se a narratologia, compõe-se os textos narrativos". Portanto, presume-se que um texto que constrói uma história, seja documental ou não, depende de uma maneira a qual pode ser estudada pelo viés narratológico. Contudo, Bal (idem) alerta para a necessidade de uma formulação para uma definição dos limites do campo de análise.

Para Bal (*Op. Cit.*), é necessário "primeiramente ver como se constrói cada texto narrativo", para depois entender como funciona um determinado sistema. Com base nisso, cabe ao analista perceber os elementos que constituem a história, para saber a maneira como ela é montada<sup>9</sup>. Qual é o discurso circunscrito? Qual é a mensagem a ser transmitida?

Podemos considerar a leitura das histórias em quadrinhos como uma atividade narratológica, pois sua montagem, por meio dos elementos constitutivos (de construção de sentido), assim a determinam com sua própria linguagem, combinando texto e imagem. Por mais que existam consagradas teorias narrativas para campos diversos, utilizadas por vários estudiosos de quadrinhos, já é possível dizer que os textos que aportam o cabedal teórico-metodológico concebido para o campo dão conta para a construção de um pensamento. Para tanto, Jesús Varea (2016) denomina como "narrativa gráfica" todos os textos que necessitam de análise narratológica com essa característica mais precisamente voltada para as histórias em quadrinhos. No prefácio, Varea (*Op. Cit.*) comenta que

um dos maiores problemas no terreno da comunicação é determinar o que define especificamente um meio, posto que, para além de suas características intrínsecas e quanto à própria expressão, o entorno histórico e cultural, condicionam tanto as suas formas quanto os seus conteúdos. O meio chamado quadrinho não é uma exceção a esse comportamento (VAREA, 2016).

Varea (*Ibidem*) registra que a narrativa gráfica das histórias em quadrinhos consiste na "articulação de uma sequência de imagens fixas, dispostas sobre uma

<sup>8</sup> Todos os textos advindos de referências em espanhol citados ou em paráfrase são traduzidos pela autora da tese.

<sup>9</sup> Termo comumente utilizado na teoria narrativa cinematográfica. Segundo Benedito Nunes (1988, p.11), é uma técnica oriunda do Cubismo, conhecida também como justaposição.

superfície plana", desde a sua distintiva linguagem. Ainda completa que "desde seus inícios, os quadrinhos se manifestaram com uma vocação eminentemente narrativa que evoluíram das anedotas (...) até relatos de grande complexidade". O autor enfatiza (*Op.Cit.*, p.13) que, como no relato cinematográfico, sua montagem "constitui como um primeiro denominador da narração nos quadrinhos porque impõem ao seu material narrativo uma certa estrutura de organização".

Não é arriscado afirmar que a especificidade narratológica dos quadrinhos beneficia a intermediação entre professor e aluno, como um dispositivo midiático. A respeito disso, Martín Barbero (1983, p. 64) comenta que os dispositivos culturais de um povo são, por excelência, dispositivos de enunciação, ou seja, a maneira como se conta uma história retrata a maneira de se pensar a cultura. Esse dado corrobora a experiência do autor para se contar uma pretensa história.

Falar de ensino básico nos dias de hoje é quase uma obrigação dos profissionais envolvidos na formação de um indivíduo. Dizer que um certo educador foi responsável pela instrução de alguém é um dado pouco convincente em um mundo tão complexo para a juventude, cuja formação está atrelada não só a sua história e ao seu crescimento intelectual, mas também a outros fatores. Contudo, a exemplo do que acontece com o fenômeno *Turma da Mônica*, milhares de brasileiros afirmam ter aprendido a ler com os gibis de Mauricio de Sousa.

Para ilustrar tal afirmativa, no ano de 2007, foi lançada uma campanha de Marketing dos Estúdios MS, denominada *#Obrigado* (SOUSA, 2017), com a alegação de que o autor já ajudou a alfabetizar quatro gerações de brasileiros. Sua produção confeccionou um *audiobook* para acompanhar a biografia, com depoimento de pessoas na tentativa de comprovar isso:

A *Turma da Mônica* me ensinou a ler não apenas os textos mas também os desenhos, com suas expressões, sutilezas e entrelinhas. É um conhecimento poderoso, porque ler os desenhos é pensar os desenhos. E pensar o desenho é, para mim, aprender a desenhar. Aprender a desenhar para sempre. Nunca acaba (Luciana Caffagi, desenhista dos Estúdios MS).

Em se tratando de educação, nos tempos atuais, há uma transferência da responsabilidade dos pais para diversos profissionais desde uma simples babá, professores, passando por psicólogos, até chegar ao governo. Contudo, acredita-se que o comportamento humano se baseia em experiências, pois dependerá de como

o indivíduo se “espelha” para a definição de seu caráter, por meio da linguagem. Além disso, essas vivências acontecem pela troca, pela tradição. Segundo Bakhtin (1997, p.313), “a experiência verbal individual do homem toma forma e evolui sob o efeito da interação contínua e permanente com os enunciados individuais do outro”.

A história de vida é construída por elementos que fazem parte do imaginário do sujeito, num eixo paradigmático, com seu sistema de crenças, valores e validades de regras, para, assim, determinar fórmulas e se basear em conceitos, como é preconizada a ciência formal. Não cabe aqui fazer quaisquer juízos de valor a respeito de certo e errado em suas escolhas, mas de tentar entender quais são os elementos-chave nessa construção imagética, porque é com a presença de pais e educadores que o jovem avança em seu próprio conhecimento para se tornar um cidadão. Então, cabe a nós, pesquisadores do assunto, entender e colaborar para a tessitura na construção dessa história do indivíduo, de sua alteridade.

Segundo Waldomiro Vergueiro (2014, p.74), “infelizmente, apesar do esforço e da boa vontade da maioria dos professores, grande parte de nossas crianças e adolescentes demonstram desinteresse pelos conteúdos trabalhados nas diferentes disciplinas escolares”. Torna-se, então, um grande desafio para o professor, fora despertar o interesse, desenvolver trabalhos que busquem mais dinamismo.

Os conteúdos programáticos do ensino básico são montados com base nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) propostas pelo governo, que preveem o aprendizado pelo artifício da ludicidade, pois é por meio das interações que o indivíduo se constitui, não somente como ele mesmo, mas também em relação ao grupo.

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar zonas de desenvolvimento proximal; ou seja,... desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente (na interação entre) pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente (VYGOTSKI, 1994, p. 101).

Se não é brincando que a criança aprende, se não é pelo entretenimento que o jovem faz suas escolhas, então há uma questão ao presente. Poderia então o quadrinho, com sua história, construída com base em enunciados, entreter e

educar ao mesmo tempo? Pais e professores utilizam quadrinhos como objeto lúdico?

Encontram-se variados relatos a respeito de como as histórias em quadrinhos auxiliaram na alfabetização e na construção do letramento. Pois bem, há no argumento e na narrativa do quadrinho um discurso, uma história, que auxilia nessa construção da própria história do indivíduo, que vai além de uma simples montagem gráfica constituída por elementos que trazem sentido, como balões de diálogo e sinais gráficos, com seus requadros e *timings*<sup>10</sup>. O quadrinho, como mídia, traz consigo uma narrativa para entreter. Mas como utilizar um objeto que já está presente no imaginário da juventude, com o propósito de contribuir para sua educação em um momento em que há tanta dificuldade encontrada pelos professores, de acordo com afirmativas encontradas na internet e em alguns autores?

É complexo o ato de educar, bem como escolher recursos para apoiar o ensino. Tal preceito é válido para alertar aos que se aventuram a pesquisar sobre caminhos para auxiliar professores na educação, a respeito das futuras críticas, pois há a certeza de que não há um só caminho, mas vários caminhos. Por isso, chamamos essa etapa no processo de “pressupostos e confluências”: pressupostos são as verdades as quais acreditamos ser as melhores para se ensinar, tomando como ponto de partida a afirmativa de que o ato de se ensinar é um fenômeno de comunicação. Já as confluências são os cruzamentos das rotas existentes na confecção desse enorme tecido, acreditando que o objeto quadrinho é um auxiliador preponderante nesse processo. Afinal, há verdades por trás de cada argumento. Por que não haver uma próxima construção de mais uma verdade? Mito ou não, é o que aqui acreditamos e esse é o pressuposto para traçar esses caminhos, ou seja, em busca de um novo eixo paradigmático.

Para tanto, em um modo estruturalista de pensar, há a necessidade de se ouvir os agentes envolvidos no ato de educar pelo quadrinho, ou a partir dele, ou por ele enquanto interface midiática. Longe de ser uma conjectura, educar pelos quadrinhos é reconhecer que existem histórias que, no mínimo, servem de inspiração para a produção de seu argumento. Portanto, pressupomos que há

---

<sup>10</sup> *Timing* é um termo utilizado por Will Eisner para demonstrar a percepção de tempo que o interlocutor tem através dos recursos de requadro.

discursos empregados nessas produções quadrinísticas que auxiliarão mais tarde na vivência, ou seja, na cultura do sujeito. É como se necessitássemos da *lexis* para documentar essas vivências. Parafraseando Vidal (2008), Wundt e Edward Titchener, o substrato que uniria as ciências cognitivas era a experiência consciente. Ainda assim, é necessário adotar procedimentos metodológicos baseados em técnicas em que o pesquisado “pensa em voz alta”, colhendo informações pelas técnicas de entrevista.

Um pouco diferente do que relatar enquanto se executa a atividade, há a necessidade de colher as informações dos agentes educadores através do relato de suas experiências, pois são eles que traçam esses caminhos e que fazem as escolhas das interfaces que os auxiliam, isto é, os professores utilizam o conteúdo dessas histórias em quadrinhos para contribuir com as futuras experiências do indivíduo. Longe de ser uma tentativa de controle, é a partir desse conhecimento que se extrairá a essência, o substrato para as pesquisas que se seguem.

Assim, em busca de uma questão epistemológica, necessitamos reconhecer que o Design é uma área que vai em busca da visão das experiências de alguém, para que, a partir de uma tradução, aponte caminhos possíveis para contribuir com a resolução de problemas, como uma ciência sim, e não somente um simples saber.(...) todo um conjunto de conhecimentos metodicamente adquiridos, mais-ou-menos sistematicamente organizados e susceptíveis a serem transmitidos por um processo pedagógico de ensino (JAPIASSU, 1979).

Não cabe aqui o questionamento de um pressuposto científico com a tentativa de posicionar o Design na área das ciências humanas, sociais ou exatas, até porque há teorias incumbidas e direcionadas a possíveis conclusões nesse sentido, sob a ótica de diversos autores. Porém, o que se pretende é entender que tal proposta que se segue se calcará em um pensamento epistemológico do campo, como uma tentativa, um complemento e possíveis desdobramentos. Não há de se negar que as metodologias projetuais do Design são respeitadas e utilizadas em diversas áreas, reconhecendo que essas também “emprestam” ao design suas regras e seu ferramental.

Para esclarecer a respeito de uma suposta transversalidade, recorreremos aos estudos acerca da estrutura rizomática em platôs de Deleuze & Guatari (1997, p.15):

num rizoma, cada traço não remete necessariamente a um traço linguístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas etc, colocando em jogo não somente regimes de signo diferentes, mas também estudos de estados das coisas.

Cabe como um pressuposto o intenso número de relatos dos professores acerca do desinteresse dos alunos pelas atividades em sala de aula. Isso nos leva a crer que há um comportamento recíproco nessa dinâmica, uma vez que falar aos ouvidos do seu interlocutor é uma atitude prévia no sistema de comunicação. E se o jovem de hoje se interessa muito mais pelos dispositivos eletrônicos do que pelo conteúdo das disciplinas, há um desafio aos educadores.

Também cabe questionar a respeito do próprio conhecimento do professor sobre os meios tecnológicos trazidos pelos alunos, seus tipos de leitura, seus interesses próprios, seus anseios para a vida. A partir de um breve olhar para os jogos eletrônicos, por exemplo, é possível refletir sobre a montagem da narrativa, os elementos visuais, sonoros e táteis empregados, principalmente a respeito do tema ali circunscrito. É possível arriscar que o docente que melhor estabelece uma relação de comunicação com o aluno é o que oferece maior possibilidade de compreensão do conteúdo.

Para esclarecer a respeito dessa questão, é importante ressaltar que não se trata de uma narrativa de verossimilhança, apontada por Julio Plaza como diacrônica (2003, p.1), como aquela que é contada com causa e consequência. Que sirva de alerta ao presente que esse tipo de história, apesar de ser importante para a estrutura, seguindo até uma sequência de fatos, pouco nos interessa em se tratando do gênero quadrinho. Isso porque tal objeto possui recursos gráficos que seguem um roteiro e demandam um conhecimento prévio de seu código. Ou seja, assim como qualquer gênero, a montagem é o grande diferencial da narrativa e, para atrair o jovem, é necessário que a história esteja contextualizada, para que os quadrinhos cumpram seu verdadeiro papel.

Waldomiro Vergueiro (2014, p.37) alerta para a necessidade de se fazer “boas” escolhas para que se mantenha o jovem atraído pelo contexto a ser trabalhado. Segundo o autor, cada gênero possui a sua particularidade e é um erro fazer adaptações como as literárias, por exemplo, quando essas não seguem o ritmo, a quantidade de textos nos balões e uma sequência lógica. Citamos tais

adaptações uma vez que é para elas que os programas governamentais direcionam seus maiores incentivos.

Diálogos entre as linguagens ocorrem. E também acontecem com o cinema, o teatro, a ilustração. Nem por isso deixam de manter suas características autônomas. Ou será que alguém espera encontrar balões em um romance? Não. Pois balões são uma convenção característica da linguagem dos quadrinhos (VERGUEIRO, 2014, p.37).

Calazans (2008, p.20) afirma que os quadrinhos autorais são os que melhor aproveitam a linguagem quadrinizada, pois os autores não têm preocupação em adaptar, e sim, seguir um roteiro, criado por eles mesmos, com seu próprio desenvolvimento de personagens e argumentos. Por outro lado, o autor ainda atenta para o fato de que cada aluno possui um ritmo de leitura diferente, dependendo de sua escola e até da região onde está localizada.

É necessário, nesse momento, com base nas afirmativas apresentadas, que se reconheçam as especificidades quadrinísticas como uma maneira de apresentar subsídios para auxiliar essas escolhas em que o estudo da narrativa é o melhor caminho: dos pressupostos às confluências.

## **2.1.Modelos de narrativas**

Para se começar um estudo sobre a narratologia, é importante reconhecer que, por trás de toda história a ser contada, há um discurso presente, e a intenção de se ter os quadrinhos presentes em sala de aula é de fato o pressuposto de que eles auxiliam no letramento.

É comum, nas histórias mais tradicionais, a presença de personagens infantis frequentando a escola, assim como há muitos actantes encarregados por tomar o papel de professores. Esses papéis foram definidos talvez porque os quadrinhos sempre fizeram parte do universo da criança e há o compromisso de que personagens com uma certa idade estejam frequentando as aulas.

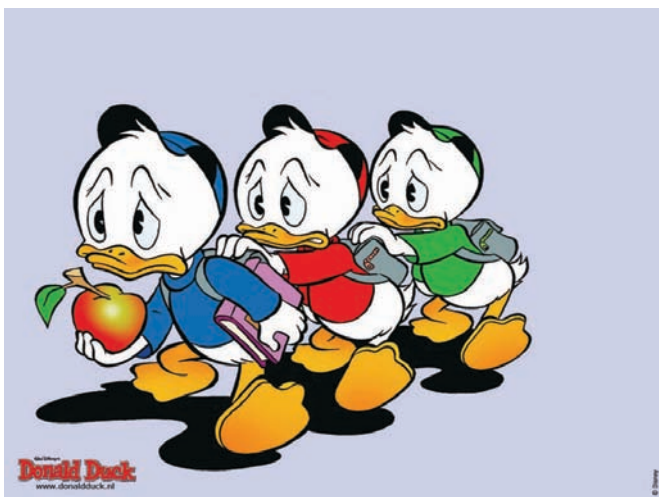


Figura 3 - Huguinho, Zezinho e Luizinho indo para a escola. Fonte: Disney.

Além da presença na escola, é muito comum que personagens estejam em situações morais, em que o papel do adulto é muito bem definido, assim como os da fantasia, como veremos adiante. Um exemplo disso foi levantado durante uma pesquisa de Mestrado, em que se avaliava o uso do Mito de Roland Barthes para a transmissão de um conteúdo ideológico na obra de Mauricio de Sousa. Ali, Fernandes (2006, p.107) falava das entradas de certos personagens em cena, utilizando quatro climas de opinião, oriundos do movimento burguês (Séc. XVIII), no qual Carl Becker (1966, p.5) afirma terem sido problemas ainda sem solução, desde o Movimento Iluminista:

- a) a natureza como modelo para as ações humanas e como lugar bom de se viver (éden);
- b) a valorização da moral como modelo pelo qual a sociedade pode se desenvolver sem cair em corrupção;
- c) o homem como centro da compreensão do mundo e ponto de referência para o empreendimento do diferente;
- d) ideias de igualdade entre os homens que ultrapassam os dogmas religiosos.

A compreensão de Fernandes (2006) de que os quadrinhos de Mauricio de Sousa também esbarram com esse problema foi de suma importância para uma lógica de construção do mito mauriciano. Cada entrada de personagem tem uma

finalidade. Há então uma ideologia na obra de Mauricio de Sousa, assim como em qualquer outra narrativa. Sempre vai existir uma idealização da imagem e um discurso empregado.

O problema que agora se apresenta é o fato de que os professores em sala de aula estão cada vez mais desafiados a *apreender* o aluno, uma vez que sua atenção compete com todos os mecanismos eletrônicos, *gadgets* e videogames. Há uma relutância iminentemente crescente em se deixar esses dispositivos fora do alcance do jovem, uma vez que “atrapalham” o bom rendimento e o bom andamento do discente.

O curioso é que os quadrinhos, há algum tempo, também eram vistos como elementos subversivos e havia quem dissesse que eles afastavam o jovem da leitura. Ainda sob essa crença, docentes relutam, assim como o fazem com outros mecanismos.

Sabe-se que hoje muitos desses novos dispositivos carregam sua própria narrativa. Alguns deles, como os jogos de videogame, beneficiam-se de outras estruturas para ajudar o jogador a se informar sobre as regras para obter melhor performance. Um exemplo disso é o próprio uso dos quadrinhos como uma introdução do jogo ou do universo em que a narrativa se ambienta em alguns *games*. Pelo que se sabe, há um alto índice de vendas, e o jovem se encarrega de parar por horas para ver uma introdução. Além disso, marcas tradicionais dos quadrinhos internacionais migraram para os eletrônicos, a fim de estar mais perto do jovem.

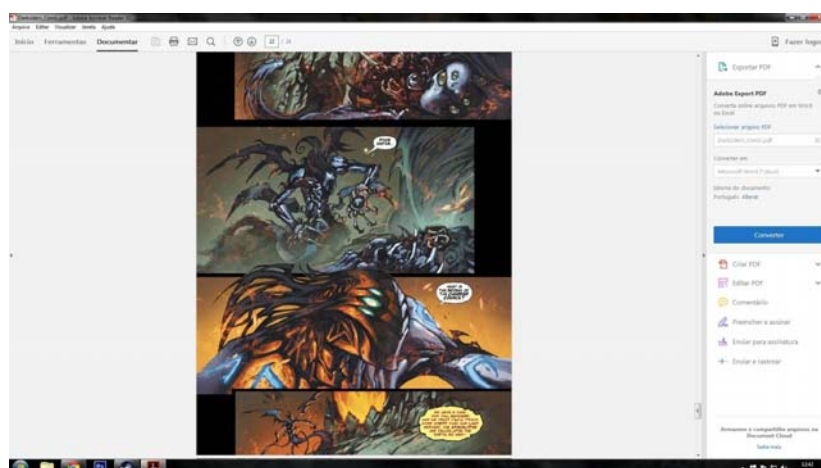


Figura 4 - Quadrinho em PDF que é obtido com a compra do primeiro jogo *Darksiders* para computador. Fonte: *Darksiders*.

Flávio Calazans (2008, p.14) sugere que o material a ser trabalhado em sala de aula seja trazido pelo próprio aluno, com a criação de gibitecas dentro da escola, por exemplo. Outra questão é a informação e o conhecimento do professor a respeito do conteúdo desse material na hora de selecioná-lo junto ao discente. “O professor deve procurar manter a mente aberta nessa fase classificatória, evitando emitir um juízo de valor que possa inibir o aluno e desmotivá-lo de participar de alguma discussão (*Ibidem*, p.13).”

É muito interessante que os quadrinhos sempre estejam trazendo conteúdos atuais para despertar a atenção dos jovens. Os argumentos presentes nos quadrinhos estabelecem um elo com outras narrativas, assim como servem de “inspiração” para outras mídias.

Um dos maiores autores sobre quadrinhos no Brasil, Moacyr Cirne, já escreveu muito sobre as influências que as HQs sofrem “bebendo na fonte” de outras mídias. Em sua última publicação, “Quadrinhos, sedução e paixão” (2000), Cirne dedica um capítulo inteiro à influência cinematográfica existente nos quadrinhos. Denominando esse capítulo de “Nova Leitura”, o autor afirma que as linguagens se aproximam, enquanto formações semióticas desde o início do Séc. XX.

Cinema e quadrinhos – artes essencialmente narrativas -, enquanto bens simbólicos, enquanto produção social de sentidos (estéticos e culturais), são formações semióticas, como o são outros discursos artísticos e/ou literários. Nos dois, há uma primeira aproximação semiótica: a imagem.

Assim como Cirne aproxima as duas narrativas, ainda recomenda que se faça bom uso dos recursos cinematográficos para a criação de quadrinhos. Segundo ele, mesmo que haja especificidades gráficas e leituras diferentes, bem como sua dinâmica, o sequenciamento e a movimentação de câmera são recursos potentes no uso dessa ferramenta para entreter o interlocutor. O autor acredita que “o leitor cria seu próprio tempo de leitura” e isso é um grande diferencial a ser explorado.

Esse tempo ao qual Moacyr Cirne se refere, outros autores, escritores e autores de quadrinhos também já abordaram. Will Eisner, por exemplo, o criador do *Spirit*, em seu curso sobre quadrinhos para a Escola de Artes Visuais de Nova Iorque, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, o denomina de *timing*. Eisner afirma que

temos uma noção de tempo e de espaço que está de acordo com a nossa “lembrança de experiência” (1995, p.25): “a medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico, como também nos permite lidar com a prática completa do viver.” O autor enfatiza que, nos quadrinhos, o tempo é um elemento estrutural essencial. Talvez seja esse controle do *timing* o grande diferencial que os quadrinhos apresentam em relação a outras narrativas, além dos elementos de construção de sentido.

Scott McCloud (1993, p.80) diferencia os diversos tipos de quadrinhos pela sua transição quadro a quadro e afirma que o tempo é o maior diferencial entre eles. Segundo o autor, há seis modelos de transição: momento para momento, ação para ação, tema para tema, cena para cena, aspecto para aspecto e *non sequitur*. Para McCloud (*Op. Cit.*), os quadrinhos americanos são os que mais apresentam o modelo de ação para ação, fazendo com o que o tempo passe mais depressa. Ele faz isso analisando um quadrinho da década de 60, e assim, faz uma espécie de cálculo matemático a respeito do tempo.

Por isso, há um grande cuidado no momento de fazer adaptações literárias. Por mais que os quadrinhos possuam seu próprio estado da arte, a intersemiótica não é uma questão simples.<sup>11</sup> O fenômeno intersemiótico é inerente nessa compreensão, uma vez que há diversos tipos de narrativas e todas elas dependem da experiência na leitura por parte do interlocutor. Uma criança que está aprendendo a ler, por exemplo, é apresentada a figuras para que faça associações do tipo de som com a forma do objeto. Assim, fazemos isso com uma certa frequência, para que o aprendizado aconteça de maneira cognitiva.

Essa associação faz parte do objeto de estudo tão difundido nas pesquisas sobre didática de ensino. A aquisição do letramento é uma maneira de a criança aprender a lidar com as coisas do mundo. Para isso, as ferramentas as quais o agente professor manipula são elementos-chave nesse processo. A leitura é um objeto de ensino do qual o gênero quadrinho faz parte, como já dissemos, atuando como um dispositivo, para que ajude o estudante a, além de ler, interpretar e compreender.

---

<sup>11</sup> Chamamos de intersemiótica a tentativa de uma narrativa existir em consequência de outra. Esse termo, tradução intersemiótica, é cunhado por Julio Plaza (2003) quando define a intercorrência que acontece na interpretação de signos de uma determinada natureza por signos de outra natureza, como acontece entre as artes plásticas e a literatura, a saber.

O processo de leitura deve garantir que o leitor compreenda o texto e que pode ir construindo uma ideia sobre seu conteúdo, extraindo dele o que lhe interessa, em função dos seus objetivos. Isso só pode ser feito mediante uma leitura individual, precisa, que permita o avanço e o retrocesso, que permita parar, pensar recapitular, relacionar a informação com o conhecimento prévio, formular perguntas, decidir o que é importante e o que é secundário. É um processo interno, mas deve ser ensinado (SOLÉ, 1998, p.32).

Diante desse contexto, é certo que o processo de comunicação entre os agentes educadores e os aprendizes deve acontecer de maneira eficaz, para que tais alunos não sejam meros receptores da mensagem, mas sim interlocutores, ou seja, agentes também. Afinal, sabe-se que a comunicação humana acontece por meio dos gêneros textuais, construindo novas histórias de vida.

Marcuschi (2005, p.22), em sua definição acerca de gênero textual, afirma que “é impossível se comunicar verbalmente a não ser por algum gênero, assim como é impossível se comunicar verbalmente sem ser por algum texto”. Independente de os quadrinhos possuírem ou não balões de fala, o código ali empregado necessita de uma tradução, cuja interpretação depende de uma leitura. Para tanto, é necessário entender o que se pode chamar de gênero e o que se pode chamar de estilo. Marcuschi (2008, p.64) alega que gêneros textuais podem ser compreendidos como textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas.

Na esteira de Marcuschi, a pesquisadora Ana Malfacini (2013, p.3159) afirma que não é possível a um professor realizar um trabalho sério sobre competências de leitura “sem estar calcado na teoria dos gêneros textuais”. Para a autora, a Semiótica peirceana é um possível aparato para que o docente consiga fazer um trabalho eficiente de leiturabilidade em sala de aula:

Considerando que a competência sociocomunicativa de um falante o leva a detectar o que é adequado ou não em suas práticas sociais, não é muito difícil a diferenciação entre certos gêneros. Ainda que intuitivamente, conseguimos distinguir uma anedota de um poema, um artigo jornalístico de uma receita culinária (...), que mostra nosso domínio empírico de estratégias de construção ou de interpretação de certos textos.

Portanto, apesar de ser uma condição *sine et qua non* para o professor diferenciar certos gêneros narrativos, é de grande valia que ele domine o código do material a ser utilizado como recurso paradidático, para que consiga utilizar os argumentos ali circunscritos, operacionalizando discursos. E para que o conteúdo aqui trabalhado tenha êxito, o papel dele é direcionar para a proficiência narrativa *a priori*. Nesse caso, podemos chamar o quadrinho de gênero, tratando cada maneira de fazê-lo, como estilo.

Apesar de tudo, o que já foi abordado por Jesús Varea (2016), há uma vocação narrativa das histórias em quadrinhos que já as posicionam teoricamente. Os autores que se dedicam a estudá-la, a exemplo de Varea, denominam como gênero cada estilo trabalhado. Ou seja, o objeto quadrinho se configura com seus incontáveis gêneros, como infantil, ficção científica, *western*, policial, terror, político, entre tantos outros. Portanto, para a presente tese, gêneros são aqueles narrativos estilísticos, como já elencados.

Will Eisner (1995, p.8), a respeito dos gêneros e sobre a maneira como o quadrinho é encarado, afirma que há 35 anos os autores vêm se especializando em desenvolver o ofício de equacionar palavra e imagem. Segundo ele, “conseguiram uma hibridação bem sucedida de ilustração e prosa”. Eisner crê que a composição de páginas de quadrinhos, que equilibra palavra e imagem, exige que o leitor exerça suas habilidades interpretativas entre esses dois elementos de uma maneira peculiar, já que são análogos. Para o autor, essa maneira em que a equação acontece, determinando uma linguagem, transformou-se ao longo do tempo em uma forma literária, a qual denomina de “gramática da arte sequencial”.

Roland Barthes (2001, p.103) registra que a narrativa está em todos os tempos, de maneiras diferentes: “inumeráveis são as narrativas do mundo”, em uma variedade prodigiosa de gêneros, com substâncias diferentes. Segundo ele, a narrativa pode ter diversos suportes e é como se toda matéria fosse boa para que o homem pudesse confiar-lhe sua história.

Para Julio Plaza, há duas maneiras de se contar uma história: a diacrônica e a sincrônica. Plaza averba que, “se o critério do historicista diacrônico está para o tempo, o critério estético ou sincrônico está para o espaço”. Nesse caso, por mais que o professor de História esteja utilizando a verossimilhança para estabelecer relações de causa e consequência através da história, deve considerar a relação que o aluno tem com o fato, estando atento às suas formas de tradução.

Tomemos como base a ideia de que essa tradução levantada por Plaza tenha uma grata relação com o tempo, já que ela depende de um fenômeno para que ocorra outro. Contudo, essa temporalidade é associada a um recorte conceitual, do qual o agente tradutor se apropria, instaurando-se na história. Plaza (2003, p.5) afirma que “toda produção que se gera no horizonte da consciência da história problematiza a própria história no tempo presente”. Portanto, construir uma história é construir um gênero em conjunto, em que os quadrinhos podem ser suporte, já que necessitam de uma leitura imediata nessa intercorrência.

O fator tempo é preeminente e é a partir dele que os quadrinhos vão se definindo em seus tipos ou gêneros. Para os quadrinhos infantis, por exemplo, o tempo deve passar mais devagar, já que se subentende que a criança, que ainda está aprendendo a ler, deve ter um espaço para tal. São comuns, nesse tipo de gênero, poucas quantidades de texto e cenas muito bem definidas.

McCloud (1993, p.80), quando fala dos esquemas de transição quadro a quadro, faz uma contabilidade entre as vezes que ocorrem esses tipos de mudanças ocasionais entre os requadros, afirmando que é possível estabelecer uma maneira de classificá-los. Tentando explicar com um pouco mais de detalhamento essas transições, é necessário o conhecimento prévio e taxonômico dos elementos de construção de sentido, para que, assim, demos por encerrado o capítulo que se segue, uma vez que é necessário o entendimento da linguagem quadrinizada, por mais que ela seja tão explorada na literatura sobre o assunto.

Jesús Varea (2016, p. 32), retomando o que já foi visto, avalia que os enunciados quadrinísticos podem se construir através de vários fatores além dos textos. O autor distingue as sequências sob sete aspectos: transição espaço-temporal, transição alheia ao espaço-tempo, ligação por complementariedade, ligação por semelhança, através dos textos e, por fim, através do enunciado icônico. Para ele, desde a troca da palheta de cores até a troca de estilos de desenho, referenciam a maneira como o autor quis contar a sua história. A exemplo disso, vários clássicos ganharam repaginações, como é o caso de *Batman: A Piada Mortal (The Killing Joke)*.

A obra de *Batman*, originariamente criada por Alan Moore e Brian Bolland, publicada pela primeira vez em 1988, já sofreu diversas inferências. Há estudiosos que creditam aos processos de reprodução gráfica a mudança da colorização ou dos *letterings*, pois foram muitas as evoluções tecnológicas ao longo de quase

quatro décadas. Camila Barbieri (2017, p.228), especificamente analisando o processo de recolorização<sup>12</sup> da obra originária de Moore, avalia que o papel do colorista é fundamental para a compreensão da narrativa de uma história em quadrinhos colorida, acrescentando que esse trabalho sofre constante influência de fatores técnicos, tecnológicos e mercadológicos". A autora oferece um estudo comparativo entre a obra originária e uma edição de luxo, publicada em 2008.



Figura 5- Comparativo entre as capas da primeira edição de 1998 e 2008. Fonte: Wikipedia.

Em rápida observação, é possível identificar a diferença entre o brilho e a vivacidade das cores entre as duas capas, além da variação cromática em adaptação.

Ainda sobre o caráter icônico e sobre o aspecto tecnológico, Fernandes (2014, p. 15) afirma que a tecnologia é, de fato, um agente transformador dos meios de informação e comunicação. A autora evidencia, através de sua pesquisa com quadrinhos de Mauricio de Sousa, a transformação dos traços dos personagens, elementos de cenário, colorização, entre outros, em uma modificação entre revistas publicadas ao longo de três décadas. Como contribuição, ainda ressalta que Design é tecnologia, pelo uso da linguagem voltada a públicos distintos.

Quando se trata de linguagem com o uso dos elementos icônicos, podemos recorrer a Umberto Eco (2006, p.144), que ressalta a qualidade específica

<sup>12</sup> Termo cunhado pela autora.

empregada pelo gênero, quando afirma que “há elementos de iconografia que, mesmo quando nos reportam a estereótipos já realizados em outros ambientes, usam de instrumentos gráficos próprios do gênero”. A respeito desses elementos trataremos a seguir.

## **2.2.Aspectos visuais das HQs: Elementos de construção de sentido**

Umberto Eco (*Idem*, p.144) afirma que, com a vasta produção no campo dos quadrinhos, é possível realizar dezenas de leituras a partir de sua construção imagética, por possuir uma linguagem própria. Como já foi visto, ultrapassando cânones ao longo dos anos, as histórias em quadrinhos são gênero literário, com seus diversos elementos figurativos. Eco realiza, por exemplo, uma leitura a partir de uma iconografia, não sendo necessária a presente, uma vez que já encaramos essa linguagem constituída e dominada por seus interlocutores. Partimos, então, para uma maneira de se ler a partir do que já se conhece, respeitando as experiências entre os leitores.

O sentido diferencial semântico entre os gêneros quadrinísticos, apesar de dependerem de uma estrutura sintática, que é específica, se dá pela montagem. Eco (*Ibidem*, p.147) afirma que as histórias em quadrinhos “montam” de um modo original, exercendo uma continuidade ideal: “a estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*”.

Observando os requadros abaixo, é possível perceber diferenciações entre eles em dois autores. Por mais que pertençam a um estilo parecido, o infantil, há nuances que merecem ser observadas.



Figura 6 - Quadrinho do *Pato Donald*. Fonte: Editora Abril.



Figura 7 - Quadro retirado da *Turma da Mônica*. Fonte: zingtivi.com.<sup>13</sup>

Além do uso de cores, da morfologia dos personagens e da fonte utilizada dentro dos balões, há uma espécie de organização entre as duas imagens que as diferencia por completo: o tempo. O lugar narrativo e a marcação de cena é um fator a ser considerado também, mas, em se tratando de requadros muito parecidos, há de se diferenciá-los sob a ótica temporal em uma análise prévia.

Fernandes (2006), utilizando um dos segmentos da obra de Mauricio de Sousa, a *Turma do Chico Bento*, fez uma taxonomia dos elementos que fazem parte da constituição dos quadrinhos, utilizando como base os textos de Will Eisner (1995). A pesquisadora identificou nas histórias de *Chico* e *Papa-Capim* (um indiozinho que defende a natureza) como Mauricio de Sousa trabalha o seu

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://zingtivi.com/phim-online/Quadrinhos+Turma+da+M%C3%B4nica,+13+hist%C3%B3rias+completas,+Magali,+Cebolinha,+Casc%C3%A3o,+Tina,+Rolo>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

próprio estilo, dentre a classificação proposta por Eisner. Um desses elementos foi o enquadramento.

Para Eisner (*Op. Cit.*, p.39), o enquadramento é uma maneira de “congelar” a cena dentro dos quadros, para que o interlocutor compreenda todo o seu entorno: “a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa”. Portanto, pode-se dizer que, em ambos os quadros anteriores, há uma tentativa dos dois autores em se demonstrar a angústia e a pressa entre os actantes<sup>14</sup>. Em ambas, há uma espécie de caos instaurado. Observando as duas figuras, há também uma espécie de congelamento distinto.

McCloud (2005, p.98) registra que o quadro em si é o ícone mais importante dos quadrinhos, pois ele age como uma espécie de indicador geral do tempo e do espaço. E, independente da sua forma (formato), deve ser usado de maneira a trazer maior significado para a história, pois, segundo ele, os quadros podem “afetar a experiência da leitura”.

Outro aspecto inerente ao conhecimento dessa gramática, além da presença do tempo, do espaço e do enquadramento, é o controle que se deve ter na interlocução. Como já foi dito, alguns autores sugerem que o quadrinho seja construído como uma cena em que a câmera se posiciona como espectador, dando mais dinâmica ao enquadramento.

Chamamos enquadramento a determinação de um sistema fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro constitui, portanto, um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, eles próprios, em subconjuntos (DELEUSE, 1983, p.22).

Deleuse (*Op. Cit.*) afirma que o quadro, apesar de apresentar uma construção geométrica fechada, possui uma posição dinâmica da ação, “um receptáculo de modo tal que as massas e linhas da imagem que vêm ocupá-lo encontrarão um equilíbrio”. O quadro, para ele, deve ser concebido como uma ação dinâmica. McCloud (1993, p.94) registra ainda que os quadros são “molduras de tempo”, onde cada painel mostra um único momento nesse tempo.

<sup>14</sup> Actantes, Segundo Yves Reuter, são as personagens atuantes, aqueles que estão em ação na cena.

Eisner (*Op. Cit.*, p.40) sugere que o artista de quadrinhos deve prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. E há uma peculiaridade no quadrinho que não há no cinema, por exemplo: o controle do interlocutor sobre o que ele quer ou não ver. É lógico que, com as novas tecnologias, é possível pausar, avançar e retornar um filme, mas, em uma narrativa estabelecida, há mecanismos encontrados pelo cinema que o quadrinho ainda não o tem como o filme: o momento do conflito. Por mais que o roteiro venha a estabelecer essa apreensão com o leitor, ele ainda tem controle dessa dinâmica.

O espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Assim, o filme que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura.

Eisner (*Op. Cit.*, p.54) alerta para um dispositivo de controle na arte sequencial que depende da “operação tácita” do leitor. Esse dispositivo deve obedecer a uma lógica de leitura como pressuposto, em que a direção é uma estrutura que deve ser obedecida em qualquer caso. Como o próprio autor relata, “um elemento importante no contrato leitor/narrador é a luta para manter o interesse do leitor”. Os artifícios usados pelo artista para a construção de uma história ligam o leitor à narrativa. “Para o narrador, isso é uma questão de controle. Depois que se consegue chamar a atenção do leitor, não se pode deixá-la escapar”.

Observando o quadrinho a seguir (Figura 8), tem-se o exemplo de que a maneira como ele foi diagramado, apesar de ser uma tira rápida, causaria dispersão da interlocução por não seguir essa ordem.



Figura 8 - Exemplo de uma ordem de leitura não respeitada. Fonte: Blog Studioavelar.blogspot.com.

Pode-se observar na figura, também, uma ausência de proporção no próprio desenho, fazendo jus à observação da dinâmica apontada por Deleuze (1983, p.15). Para ele, se fosse preciso definir o todo, nós o faríamos pela relação. E, na sequência apresentada, há uma sequência lógica que não depende da questão relacional.

Scott McCloud (1993, p.96) sugere que essa ordenação deve ser vista como uma corda, onde cada fala no balão seja percebida como uma curva, combinando o que está se dizendo com o personagem que está falando. Assim, cada movimento deve ser verificado dentro de suas direções para manter essa ordenação, mantendo o eixo do olhar mais centralizado possível, respeitando a regra dos terços<sup>15</sup>.

É nítida a classificação dessa tira como história em quadrinhos pela sequência, presença de balões de fala, personagens em ação e um intervalo entre os quadros. Atentando para a importância desse espaço, que McCloud (*Idem*, p.97) denomina como sarjeta o intervalo em branco possui a finalidade de dar um “respiro” na diagramação entre os quadros e dá a oportunidade do interlocutor fazer o seu papel no sistema de comunicação.

Para Deleuze (1993, p.21) o ponto de vista do enquadramento, simulando a presença da câmera, pode parecer insólito. Ele certifica que o cinema mostra pontos de vista extraordinários, rente ao chão, de cima para baixo, “mas eles

<sup>15</sup> Regra dos terços, dentro da proporção áurea é uma ordenação em que se divide o quadro em 9, deixando as informações mais centralizadas possível, dentro dos quatro pontos centrais. Essa regra é bastante utilizada na fotografia para manter o enquadramento dos objetos.

parecem submetidos a uma regra pragmática (...) para não caírem num esteticismo vazio”. Para ele, esses recursos devem se explicar, revelarem-se normais ou regulares. Relacionando com o gênero quadrinhos, Eisner (1995, p.90) afirma que essas angulações permitem ao leitor uma visão mais realista da ação, de maneira mais ampla. O autor faz isso descrevendo duas cenas a seguir:



Figura 9 - Cenas de angulação retratadas por Eisner. Fonte: do autor.

Na primeira figura, Eisner atenta para o formato oblongo do quadrinho, combinado com o ponto de vista de baixo para cima que, segundo o autor, evoca uma espécie de ameaça. “O leitor sente-se confinado e dominado pelo monstro”. Já na segunda figura, é a mesma cena, onde o leitor tem a sensação de distanciamento, não é só pelo fato do quadrinho ser largo, mas “o leitor está acima de tudo”.

O quesito proporção dentro dos quadros é um elemento de construção da maior relevância. Isso porque o desenhista de quadrinhos deve ter a plena noção das regras universais de diagramação, juntamente com o equilíbrio, a repetição, o contraste etc. Eisner (2013, p.51) afirma que tais unidades são responsáveis por uma espécie de contrato informal entre o artista e o leitor. Registra também que deve haver uma espécie de empatia que pode ser usada como o fio condutor na transmissão da história.

Deleuse (1983, p.21) averba que o quadro se reporta ao ângulo de enquadramento. Isso quer dizer que é um conjunto fechado, como ele mesmo afirma, “um sistema ótico que remete a um ponto de vista sobre o conjunto das partes.” Porém, no quadrinho, o requadro pode ser um recurso narrativo da maior relevância. Eisner (1993, p.46) defende que a ausência de linhas delimitadoras ou

a simples repetição de formas pode influenciar na linguagem e trazer o clima emocional da cena para o leitor, pois “o propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa”.

Além da proporção do requadro, há também a proporção do desenho na composição. Seu planejamento quadro a quadro é tão importante quanto a diagramação da página como um todo.

Uma análise parecida foi utilizada por Umberto Eco, ao discorrer sobre uma leitura de Steve Canyon (2006, p.131). Para contextualizar a abordagem, trata-se de uma obra publicada em 1947, por Milton Caniff, na qual alega ter atingido cerca de 30.000.000 de leitores cotidianos. Eco, seguindo os preceitos de Canyon, sugere uma espécie de “clima”, em que Caniff utiliza vários instrumentos expressivos, estuda o enquadramento sob diversos ângulos. Para ele, há um modelo de enquadramento subjetivo presente. Ele relata 10 tipos de enquadramento, os quais fazem uso dos quadrinhos como no cinema. Isso se dá efetuando um planejamento, direcionando o olhar e entendendo que o tempo realiza um modelo de movimento.



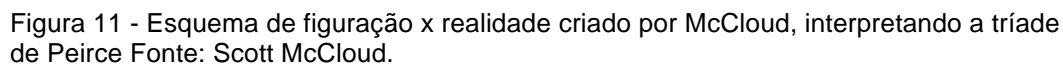
Figura 10 - O Coringa em uma cena de ação dos quadrinhos da DC Fonte: Batman Novos 52.

Assim como preconiza Eco, percebe-se, na Figura 10, que há uma cena de bastante ação, na qual cada elemento presente faz parte do planejamento da cena. É perceptível que o desenhista tem domínio da proporção e do movimento do personagem, respeitando não só a anatomia do corpo, mas a anatomia expressiva e

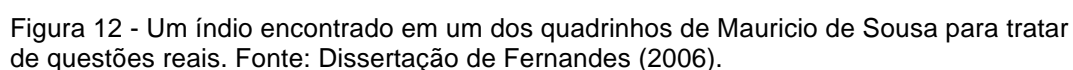
a linguagem. Ainda assim, há um respeito da luminosidade do ambiente e uma unidade na composição da imagem. Tem-se a impressão de que o quadro foi concebido como uma obra de arte. Há uma obediência de regras de perspectiva e um enquadramento dos elementos. Eisner (1993, p.88) alega que, como um palco, “o quadrinho controla o ponto de vista do leitor; o contorno do quadrinho torna-se o campo de visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto”.

Para Eisner (*Idem*, p.90), a perspectiva faz parte de uma necessidade do quadrinho de funcionar como a “emulação da experiência real”, em que o artista deve saber fazer bom uso para aquilo que ele mesmo denomina de empatia. McCloud (2003, p.52) oferece um esquema, baseado na tríade de Charles Sanders Peirce, no qual ele denomina o objeto como realidade, o interpretante como significado e o lugar do *representamen*, como plano das figuras. Porém, nunca é demasiado explicar o lugar dessas representações e o conceito acerca do signo para Peirce. Santaella (2003, p.12) apresenta a tríade de Peirce, explicando que o signo “só pode representar seu objeto para um intérprete, e porque representa seu objeto, produz na mente desse intérprete alguma outra coisa que também está relacionada ao objeto não diretamente, mas pela mediação do signo.” Da noção de interpretante, trata-se de um processo relacional que “se cria na mente do intérprete”. Assim, “a partir da relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produz-se na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro”. Como registra a autora, o “significado de um signo é outro signo” e, nada melhor do que se basear nessa afirmativa para demonstrar o esquema a seguir.

Fernandes (2006, p.125), em uma diferenciação entre os personagens de ficção e as de não ficção, afirma que há uma preocupação de Mauricio de Sousa em aproximar a criança do conteúdo abordado, quando se quer impor a moral nos quadrinhos. Há uma tentativa de se representar personagens ou de se introduzir actantes que se aproximam da realidade de tal público, com mais sombra, luz ou aspectos anatômicos.



No esquema apresentado por McCloud (Figura 11), um exemplo dessa definição de Fernandes (2006), é como se personagens mais reais fossem menos figurativos, enquanto os de ficção, fossem os mais simplificados. Uma ilustração para essa afirmativa é quando Mauricio de Sousa utiliza uma espécie de índio, que não é um personagem ficcional comum, para tratar de uma questão histórica dentro dos quadrinhos.



Não é só o adulto que é posicionado no quadrinho para trabalhar questões morais. Isso também é trabalhado pelo papel do ser maravilhoso e através das

figuras de linguagens dentro das histórias. Encontram-se esses recursos para dar mais ênfase à mensagem, que tornam esses enredos mais dinâmicos e atrativos. Fernandes (2006) aborda a hipérbole imagética. Esse é um exemplo encontrado em demasia, sobretudo nos quadrinhos de ação americanos, apontados pela autora, na obra de Mauricio de Sousa.



Figura 13 - *Homem Aranha* com movimento exagerado. Fonte: Defunkd<sup>16</sup>.

A pesquisadora Ana Paula Zarur, designer, professora de Linguagem Visual em cursos superiores de Design e Comunicação, tratando em sua tese de personagens da literatura infantil, nos traz uma questão, também abordada por Fernandes (2006):

Se o controle da fantasia tem por objetivo promover o entendimento da ilustração, em alguns momentos ele serve também a conceitos ideológicos, agindo como um elemento regulador que não permite a proposição de certas questões. Assim a fantasia é utilizada para aproximar a criança de um determinado tipo de discurso (ZARUR, 1997, p.118).

Ainda associando essa averbação de Zarur, encontrada em Fernandes, há de se considerar que há uma certa lógica nos quadrinhos, em que o uso da ficção é uma maneira de não comprometer o artista com questões suscetíveis ou de ordem do politicamente correto, empregando as figuras de linguagem, como é o caso da prosopopeia. É comum ver animais, objetos e seres mágicos “tomando

<sup>16</sup> Vintage SPIDER-MAN TODD McFARLANE MARVEL COMICS T-SHIRT 80s. Disponível em: <<http://www.defunkd.com/product/ST1366258664/vintage-spider-man-todd-mcfarlane-marvel-comics-t-shirt-80s>>. Acesso em: 07 Fev. 2018.

emprestado” fazeres exclusivamente humanos para o trabalho de questões relacionais, que podem ser explorados pelos professores.



Figura 14 - *Bidu*, o cachorro de Mauricio de Sousa, com expressões de felicidade, exclusivamente humanas. Fonte: MSP <sup>TM</sup>.

Exemplos de metáfora, são trazidos para também dar mais sentido à mensagem. Essa figura de linguagem é muito utilizada como um recurso na Pós-modernidade, sobretudo pela Publicidade, porém, veremos isso mais adiante. Em uma tentativa de trazer o público jovem para o seu estilo, Mauricio de Sousa faz uso da metáfora com uma certa frequência, não somente na morfologia dos personagens, mas também como item de roteiro, requadro etc.



Figura 15 - Comparando Mauricio de Sousa com *Hulk*. Fonte: MSP <sup>TM</sup>. Marvel.

É perceptível na Figura15 a aproximação de personagens e dinâmica dos quadrinhos com Marvel. A metáfora é um quesito evidente e de bastante

relevância. Podemos trazer essa metáfora de uma maneira metalinguística. Tal fator é de grande relevância, sempre para dar mais sentido à mensagem.

O sentido metafórico aqui citado é entendido como o que Paul Ricoeur (1994, p.9) relata como “ato de linguagem”. Para o autor, com a metáfora, “a inovação consiste na produção de uma nova persistência semântica”. Ele posiciona a metáfora como a antítese da mimese, para que se faça compreender. Para o autor, “explicar mais é compreender melhor”.

Não nos preocuparemos aqui em abordar tipos de balões, tipografia, uso de cores etc, pois tais elementos de construção já foram elencados em outros momentos e por outros autores até presentes na bibliografia que se segue. Este subcapítulo teve a intenção de discriminar, de maneira bem ampla até, os itens presentes nos quadrinhos que mais se aproximam da narratividade, oferecendo uma outra espécie de perspectiva para o professor. Dessa vez, procurou-se abordar outros exemplos de quadrinhos, além de Mauricio de Sousa, uma vez que se deve considerar o uso de exemplos trazidos pelos alunos, assim como sugere Flávio Calazans.

Contudo, a partir de um grupo espanhol formado para discutir todos os aspectos dos quadrinhos intitulado de “Asociación Cultural Tebeosfera”, em 2015, foi lançada uma publicação com o nome de “*El Diccionario terminológico de la historieta*”, sob a autoria do pesquisador Manuel Barrero (2015). O dicionário tem o intuito de não só fazer uma classificação dos elementos nos quais os quadrinhos são constituídos, mas faz também um apanhado dos principais autores dos níveis espanhóis e mundiais. Uma delas faz parte de sua introdução, que, traduzindo é algo em torno disso:

Qualquer disciplina criativa merece ter um dicionário dos termos que são utilizados e que hoje utilizam seus criadores, produtores e consumidores. Todas as ciências e todas as artes possuem suas enciclopédias, catálogos e nomenclaturas (frequentemente vários, às vezes muitos e muito distintos) e os quadrinhos não podiam ser por menos. Se fazia necessário compor um glossário geral dos termos que utilizam os que fazem quadrinhos ou “humor gráfico”, os técnicos que usam, os editores, impressores e vocês, do “jargão” que gostam de ler e compartilhar com outros aficionados. Este livro supõe um esforço nessa direção, um dicionário contrastado e ilustrado, com mais de trezentas vozes sobre narrativa gráfica, sátira gráfica, quadrinhos, *comics*, novelas gráficas, *comix*, Mangá... Sobre as historinhas enfim... (BARRERO, 2015)

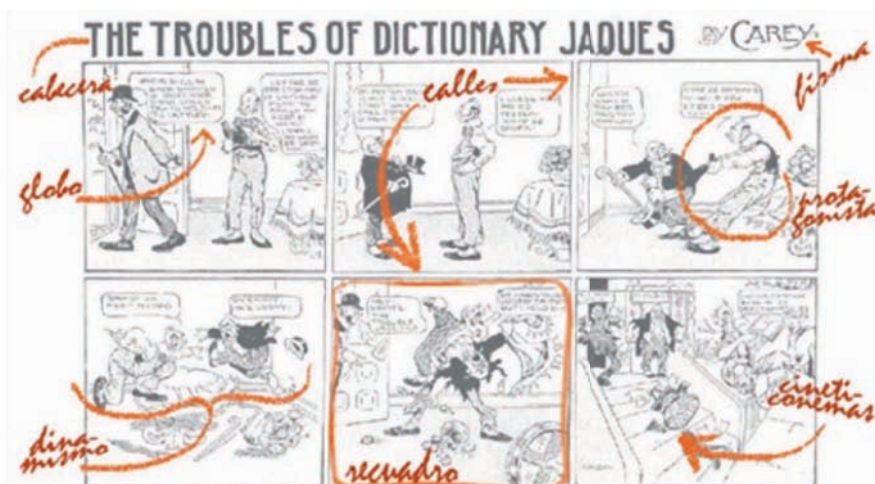


Figura 16 - Introdução do livro de Manuel Barrero, pesquisador espanhol. Fonte: ACT ediciones.

A ilustração faz uma indicação dos elementos que compõem os quadrinhos em termos formais, apontando cada um deles, já indicando sua estrutura, que o difere de tantos outros gêneros narrativos.

Fica como desafio ao professor procurar outras figuras de linguagem e descobrir com os seus alunos outros elementos para serem trabalhados na busca pelo letramento, assim como a onomatopeia, que é utilizada com bastante ocorrência.

### 2.3 Aspectos narrativos: elementos de construção de discurso

*Não pode existir enunciação ideológica eficaz que não resolva o material temático em modo de formar (...)*  
Sobre o Mito do Superman, Umberto Eco.

Muitos são os materiais que auxiliam os professores no uso da narrativa quadrinística em sala de aula. Carlos Faraco (1992) foi um grande precursor na produção de material didático para esse fim, em seu livro “Trabalhando com Narrativa”, talvez o primeiro que tivemos contato. O autor aponta os três principais elementos da narrativa: o enredo, o lugar e o personagem. Para ele, o enredo é “uma sequência de acontecimentos colocados em ordem. Esses acontecimentos ocorrem com determinadas pessoas ou personagens, num determinado lugar”. Quando se narra utilizando a linguagem verbal (língua falada ou escrita) o leitor que lê (ouve) recria as coisas na sua cabeça. Faraco averba que

“para que haja narrativa, é fundamental a ocorrência de acontecimentos, de fatos. Quando simplesmente se mostram as características de um ser qualquer, ainda não há narrativa. Esses seres têm de participar de algum acontecimento.

Não há maneira de se trabalhar narrativa sem que se tenha uma ideologia, uma mensagem a ser transmitida. Com base nessa afirmativa, Fernandes (2006), utilizando as palavras de Marilena Chauí (1994, p.92) comenta: acredita-se que “a ideologia resulta da prática social, nasce da atividade social dos homens no momento em que estes representam para si mesmos essa atividade”.

Podemos dizer que a forma de se fazer quadrinhos é resultante dessa prática social, pois traz consigo valores e crenças dos próprios autores, principalmente no trato com as crianças. Há indícios de que os próprios professores procuram trazer materiais que não abordem suscetibilidades e possam ser linguisticamente neutros.

Para esse estágio, além dos elementos que constituem a narrativa, a fim de se buscar uma maneira de se construir um discurso, será importante entender o lugar de cada elemento em seu uso em sala de aula, pois, assim como foi tratado no início desse capítulo, um dos pressupostos à guisa das confluências é o de que existem verdades construídas nesse ambiente ficcional dos quadrinhos.

Os quadrinhos foram muitas vezes chamados de “dispositivos” como uma maneira de que viessem a ser trabalhados, dessa forma, nos elementos que constituem a narrativa. Dispositivo é um termo bastante utilizado nos dias de hoje, sempre associado com tecnologia: dispositivos móveis, por exemplo. É empregado sempre como um meio pelo qual se obtém algum resultado, um artefato, um aparelho. Porém, na narrativa, é um termo cunhado por Giorgio Agamben (2009, p.12), que passa a ser qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes.

O quadrinho é usado como um dispositivo de interlocução em sala de aula, entre os agentes aluno e professor na interlocução. Cabe agora entender como é feita a montagem a favor do discurso a ser trabalhado em sala de aula.

Como já foi dito, montagem é um termo amplamente utilizado por diversos autores da teoria narrativa. Para seu uso no cinema, Gilles Deleuze (1993, p.44) registra que, no caso específico do cinema, “é essa operação que tem por objetivo as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a montagem do tempo”. Para ele, montagem “é a composição, o agenciamento das imagens-

movimento enquanto constituem uma imagem indireta no tempo”. Como já associamos o cinema com quadrinhos, dentro de seus códigos, mas com uma relevância grande em suas aproximações de linguagens, podemos utilizar o conhecimento da montagem do cinema, para entender a maneira como ela acontece como enunciado nos quadrinhos.

Um recurso utilizado é o da figura de linguagem, para dar mais sentido à mensagem e, assim como os quadrinhos se aproximam do cinema, possuem uma poeticidade, que muito se relaciona com outros gêneros narrativos, como o do romance, por exemplo. Pois, cada vez que se vai contar uma história, há uma escolha dos elementos que fazem parte dela, e a arte sequencial é uma maneira muito peculiar de fazê-lo.

Os fatores de relevância, como o espaço nos quadrinhos, sempre caem na questão de como o tempo é trabalhado nessa montagem. Retomando a classificação feita por McCloud (2005, p.74) nas escalas de transição<sup>17</sup>, o uso do tempo é o que mais determina a diferenciação entre os diversos estilos de quadrinhos.

1- Momento para momento – pode-se dizer que em um quadro há um tipo de ação para o personagem e, no outro, após o intervalo, acontece outra coisa. Porém, a narração é um quesito pouco primordial para essa escala.



Figura 17- Marvel Comics. Fonte: Allposters<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Por uma questão de linguagem formal exigida na tese houve a opção pela diferença de nomenclatura da tradução original, de “pra” para “para”.

<sup>18</sup> Disponível em: <[http://www.allposters.com.br/-sp/Marvel-Comics-Retro-Love-Comic-Panel-Crying-It-s-All-Over-aged-posters\\_i13757674\\_.htm](http://www.allposters.com.br/-sp/Marvel-Comics-Retro-Love-Comic-Panel-Crying-It-s-All-Over-aged-posters_i13757674_.htm)>. Acesso em: 15 jun. 2016.



Figura 18- Exemplos de momento para momento. Fonte: Phdcomics<sup>19</sup>.

2- Ação para ação – os momentos de maior ocorrência entre os conhecidos quadrinhos de ação. É a transição conhecidamente mais dinâmica nas histórias em quadrinhos. A sequência de quadros dá o sentido total da ação, mas em cada enquadramento acontece um movimento.



Figura 19 – Ação para ação presente na HQ do Super Homem Fonte: DC comics.

3- Tema para tema – é quando em um quadro se demonstra um tema, e já no outro, apesar do mesmo contexto, muda-se o tema, como um corte seco no cinema. Ex: Do primeiro para o segundo quadro.

<sup>19</sup> Disponível em: <www. www.phdcomics.com>. Acesso em: 15 jun. 2016.

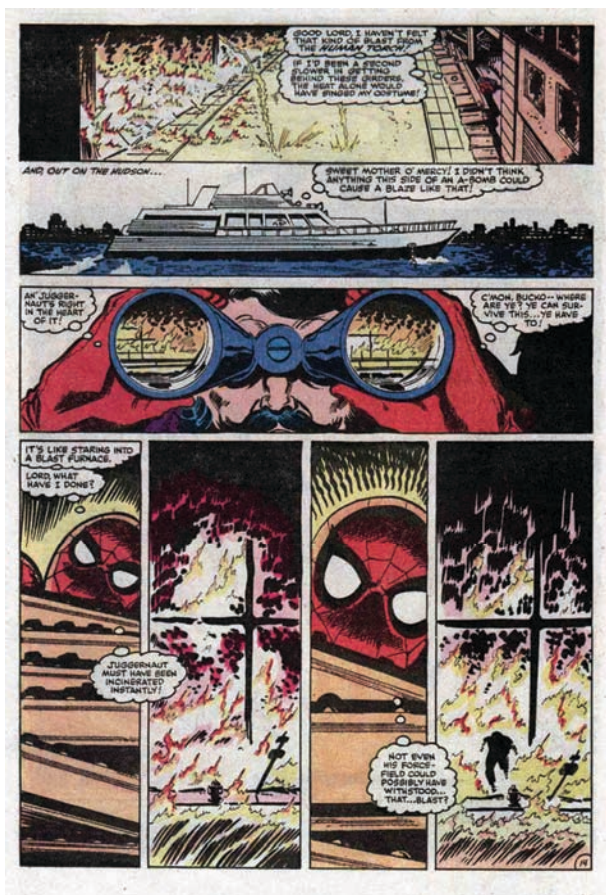


Figura 20- Exemplo de Tema para tema Fonte: *O incrível Homem-Aranha, Marvel*.

4- Cena para cena – em caráter de passagem de tempo, pode ser um exemplo de sequenciamento de cenas.



Figura 21- Exemplo de Cena para cena Fonte: *Batman DC comics*.

5- Aspecto para aspecto – um objeto é focado dando condução ao próximo quadro.

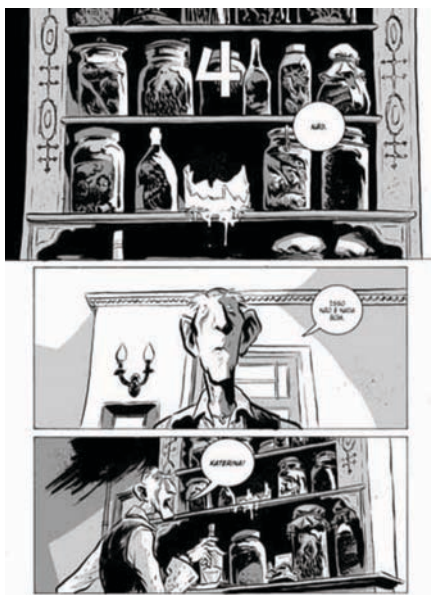


Figura 22 - Exemplo de aspecto para aspecto. Fonte: Gabriel Bá e Fábio Moon.

6- *Non sequitur* – Sem seguimento, sem decorrência



Figura 23- Demonstração de sem seguimento. Fonte: Internet.

Cada autor cria a sua relação de alteridade com a produção, tornando sua obra-prima única. E pode-se dizer que cada uma dessas formas de montagem é utilizada por um autor, dentro de seu estilo. McCloud (*Op. Cit.*, p.75) afirma que o que diferencia o estilo de cada autor é a maneira como ele faz uso da escala de transição nessa montagem. Em um comparativo entre as histórias norte-americanas, prevalece um alto índice de transição “ação para ação”.

Porém, um estilo de quadrinho que é responsável pelo grande consumo nos dias de hoje por crianças e jovens é o conhecido Mangá. De origem japonesa, McCloud (*Ibidem*, p.79) afirma que é o estilo que mais privilegia o quesito “aspecto para aspecto”. Para ele, a relação com o tempo dos autores japoneses é muito diferente dos ocidentais, pois dão muito mais ênfase ao clima (ou sentido do lugar) do que para a ação. O autor aposta que o tamanho pode ser um dos fatores responsáveis pela ocorrência desse tipo de transição:

Os quadrinhos japoneses são publicados como livros de antologia, onde a pressão sobre qualquer um dos capítulos pra mostrar muita coisa não é tão grande (...) Com isso, é possível dedicar muitos quadros pra mostrar um lento movimento cinematográfico ou estabelecer um clima (...) a arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente, tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas.

Para McCloud (1995), os quadrinhos japoneses são considerados arte, muito mais do que em outros países. Isso é perceptível em outras técnicas também, sobretudo as milenares. Há a ideia de que os elementos omitidos de uma obra são tão parte dela quanto os incluídos, citando, como exemplo, as artes visuais e a música do oriente.

Um aspecto de grande relevância é o lugar narrativo. Como herança do oriente, muitos quadrinhos ocidentais apresentam “onde” e “como” a história irá passar, estabelecendo o que Eisner (2013, p.53) denomina como “contrato” entre os interlocutores nos quadrinhos:

Na primeira etapa de se contar uma história (...) há um entendimento entre o narrador e o leitor. O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível. Neste acordo, o fardo encontra-se sobre o ombro do narrador. Esta é a regra básica da comunicação.

Para Eisner (*Idem*), sobretudo nas histórias em quadrinhos, para que ocorra essa fusão entre interlocutores, é necessário o pleno conhecimento do código entre as partes, ou seja, como aponta o autor: “nas histórias em quadrinhos, espera-se que o leitor entenda coisas como tempo implícito, espaço, movimento, som e emoções”, e, para isso, deve-se fazer um acúmulo razoável de “experiências”.

O fator experiência é uma questão intercorrente entre os autores narrativos. E, parte-se do pressuposto que o quadrinho é um dispositivo utilizado para a geração de novas experiências, assim como qualquer outro dispositivo.

Porém, para manter a atenção do leitor, Eisner (*Ibidem*, p.54) afirma que a chave está relacionada ao seu interesse e compreensão. Ele registra que isso se deve a dois estágios: atenção e retenção. O primeiro se consegue com imagens provocantes e atraentes, enquanto o segundo, consegue-se por meio de “uma organização lógica e inteligível das imagens”.

Em um comparativo entre cinema e quadrinhos, há a questão do conflito e do controle do leitor. O quadrinho “perde”, pois o leitor tem o controle em um simples virar de página. Eisner (*Op. Cit.*, p.56) aborda o fato, chamando a atenção para o que ele chama de “surpresa, impacto e retenção do leitor”. O autor trabalha esse quesito em intersemiótica com a linguagem teatral e fílmica, afirmando que a surpresa é obtida no cinema através de uma aparição ou acontecimento “repentino e inesperado, geralmente imprevisto”.

Ao conflito, Ricoeur (1994, p.100), se referindo à narrativa aristotélica, denomina-a “tessitura da intriga”, fazendo uma análise do seu modelo de “estruturas temporais”. Ricoeur (*Op. Cit.*) classifica o *muthos* da narrativa aristotélica como sendo a antítese da *mimesis* de Platão, pois tal conceito se refere ao tempo com a poética, enquanto o outro, à verossimilhança dos fatos, onde mora a ficção, um se opondo ao outro, ao fato x narrativa. Ou seja, sempre vai haver uma maneira de se contar a história e o fato é uma visão, nunca o que de verdade acontece. “A palavra ficção está então livre para designar a configuração da narrativa de que a tessitura da intriga é o paradigma, sem dar atenção às diferenças que só concernem à pretensão à verdade das duas classes da narrativa” (*Op. Cit.*).

É então nesse argumento que se deve basear o recorte já elencado por Calazans (2004), quando defende o uso dos quadrinhos autorais em sala de aula, pois é nos quadrinhos autorais que o desenhista fica livre para fazer uso da ficção, dando lugar dos fatos para outros gêneros narrativos, para que o romance não entre em embate com os quadrinhos, por mais que haja a crença de que os quadrinhos aproximam o jovem da leitura. Roga-se para que cada gênero tome o seu lugar, de forma que o quadrinho o ocupe verdadeiramente e não como uma arte menor.

## 2.4 Gêneros quadrinísticos

Segundo Paulo Ramos (2012, p.20), há uma tendência na literatura sobre quadrinhos em classificá-los como diferentes gêneros. Além disso, muitos teóricos os associam a uma qualificação cômica por uma mera tradução literal do termo *action comics*, por conta do uso de simplificações nos traços dos personagens ou até pelo emprego de caricaturas por alguns autores. Porém, além da linguagem unificar o gênero em uma só maneira de produzi-lo, com suas especificidades na estrutura, ainda assim podemos diferenciá-lo pelas suas disparidades de enredo e argumento, em busca de um melhor trabalho com os repertórios dos alunos em sala de aula. Assim, pode-se perceber que não é só da comédia que se trata o HQ.

Os estilos também podem se diferenciar pelos seus formatos. O Programa Governamental Biblioteca na Escola (PNBE), por exemplo, opta pelos livros de quadrinhos (*comic books*) para que façam parte dos acervos montados para as bibliotecas. Alguns professores, sobretudo os que lecionam em cursos pré-vestibular, elegem as charges, que possuem como característica uma rápida abordagem política, na maioria das vezes. As tiras cômicas são encontradas em grande incidência nos jornais, por poder trabalhar diversos autores ao mesmo tempo em uma só edição e não demandar demora em sua leitura. Existe também, segundo Ramos (*Op. Cit.*, p.23), o cartum, que se assemelha à charge, mas não tem a obrigatoriedade de retratar um fato noticiado, apenas carrega um contexto cômico. Os quadrinhos no Brasil são mais encontrados no modelo de gibi, em formato de revista, assim como nos Estados Unidos e Canadá. Em se tratando de arte sequencial, independente do formato, todos os gêneros pertencem à classe dos quadrinhos.

O sentido de trazermos à tona os gêneros de quadrinhos encontrados é de demonstrar ao professor maneiras de classificá-los, antes mesmo de trabalhar com os alunos. Isso porque, quando o discente for convidado a realizar esse tipo de material em sala de aula, para que possa ser conduzido de maneira mais eficaz. Basicamente, para cada momento, existe um modelo diferente que pode ser desenvolvido e essa experiência pode se tornar riquíssima na busca por conteúdos diversos.

Muitos autores, através do contar das histórias em quadrinhos, já classificam os gêneros. Isso já fez parte de pesquisas anteriores a esta tese. No Brasil, além de Waldomiro Vergueiro e Moacyr Cirne, um historiador da maior relevância é Álvaro de Moya. Moya, em conjunto com outros autores, é responsável por um grande número de publicações a respeito do estudo dos quadrinhos no Brasil, inclusive com Paulo Ramos, um dos membros do Observatório de Quadrinhos.

Um ponto de partida é a própria classificação realizada por Vergueiro (2014), a partir dos quadrinhos oferecidos pelo PNBE. O autor se prontificou, de maneira qualitativa e quantitativa, a relacionar todos os exemplares selecionados para constituir as bibliotecas de 2006 a 2009, traçando um diagnóstico. Vergueiro alerta que os critérios para seleção de histórias em quadrinhos devem ser revistos. Porém, a partir dessa análise, faz uma classificação bastante detalhada dos estilos oferecidos pelo governo numa tentativa de orientar os professores.

Outro alerta apontado por Vergueiro (*Ibidem*, p.43) foi a da má adaptação da literatura tradicional para a linguagem das HQs. Para ele, uma das características mais relevantes da nona arte é o seu caráter ficcional. Segundo o autor:

Pelas características de sua linguagem e talvez pelo caráter de sua produção que, em sua essência, é de baixo custo, as histórias em quadrinhos sempre foram um campo fértil para a criação dos mais diversos, fantasiosos e criativos personagens e histórias.

Porém, há uma tentativa de alguns autores de aproximá-los de temas mais reais, como fatos históricos, eventos e biografias. Vergueiro afirma que há muito se encontram as biografias em quadrinhos. Já na década de 40, nos EUA, apareceram os primeiros quadrinhos de caráter educacional. Após isso, muitas iniciativas surgem, inclusive no Brasil, com a intenção religiosa, contando a vida dos santos, nas décadas de 50 a 80. E, hoje, há uma tentativa, até por parte do governo, de realizar essa reaproximação. Para seu uso em sala de aula, Waldomiro sugere que haja uma discussão prévia com os alunos sobre as características dos quadrinhos, explorando e experimentando as possibilidades de cada expressão artística, antes de usar a abordagem biográfica dentro do quadrinho.

Reconhecidamente, entre os acervos existentes, além das biografias, estão as literaturas adaptadas, que surgiram antes mesmo dos autores de quadrinhos descobrirem seu verdadeiro potencial. Em 2002, a Fundação Biblioteca Nacional -

FBN, sob a organização dos consagrados autores Moacy Cirne, Alvaro de Moya, Otacilio D'Assunção e Naumim Aizen, lançou o livro “Literatura em Quadrinhos no Brasil”. Tal publicação trazia a fala de Eduardo Portella, o então Presidente da FBN:

O quadrinho é lugar de evidência e de concentração simbólica, de fotografias e de sonhos. O mundo encantado – que ele nos antecipa – nos protege e nos anima. A Fundação Biblioteca Nacional sabe que toda biblioteca que se preza reconhece, guarda e disponibiliza o seu prazer e seu saber (CIRNE *et al.*, p.1).

O relatado livro trazia um apanhado de estilos de quadrinhos sob a ótica de diversos autores, em que vale ressaltar um texto de Álvaro de Moya e Otacílio D'Assunção sobre o reconhecido e tão colecionado “Edições Maravilhosas”. Esses quadrinhos eram adaptações literárias e histórias de *cowboys* da maior relevância, surgidas em 1948, compradas por Adolfo Aizen, denominadas de *Classic Comics*. Dentre as histórias mais conhecidas, após as traduções, em 1950, chegou às mãos dos leitores brasileiros uma adaptação de *O Guarani*, de José de Alencar, por André le Blanc. Segundo os autores, André fora assistente de Will Eisner, criador do *Spirit* e autor de diversos livros, inclusive *Quadrinhos e a arte sequencial*, bastante utilizado nesta tese. As Edições Maravilhosas ficaram reconhecidas naquele tempo por suas adaptações literárias, inclusive posteriormente *Iracema* e *O tronco do ipê*.

No mesmo texto sobre a história das histórias em quadrinhos no Brasil, além das biografias e das literaturas adaptadas, Moya e D'Assunção ainda relatam a entrada de outros estilos de quadrinhos no Brasil, como os *Action Comics* (Quadrinhos de Ação), que são as reconhecidas histórias que trazem consigo os personagens da Marvel e as narrativas de crime e terror, criadas pelo psicanalista Frederick Wertham: *Seduction of the Innocent* (A sedução do inocente). Mais tarde, no Brasil, sob a autoria de Nico Rosso, foi criada *Naiara, a filha do Drácula*, que, na capa, trazia a indicação: “Para adultos”. Nico Rosso, segundo Moya e D'Assunção (*Op. Cit.*, p.55), também foi desenhista de quadrinhos infantis, além dos quadrinhos de Terror. E, reconhecido por esses estilos, mais tarde foi convidado a fazer a adaptação de *Zé do Caixão*, de José Mojica.

Muito se faz referência, no texto citado, à entrada dos diversos estilos de quadrinhos no Brasil entre a década de 30 e 50. Inclusive, deve-se à EBAL o lançamento do conhecido *Suplemento Juvenil*, que depois foi transformado em

revista no pós-guerra: *O Tico-Tico*. Seu lançamento, em 1939, já deu abertura para que viessem outras criações, inclusive a *Revista Gibi*, que deu margem ao sinônimo para qualquer revista. *O Tico-Tico* era comumente reconhecido por se direcionar ao público infantil com os personagens muito carismáticos *Reco-Reco*, *Bolão e Azeitona*, de Luiz Sá, enquanto que o *Gibi* trazia as histórias infantis de *Ferdinando*, tiras dos americanos *action comics* *Zorro* e *Flash Gordon*.

A partir dessas entradas de publicações traduzidas, entre tantas produções nacionais, o Brasil hoje é um dos líderes de venda de quadrinhos em todo o mundo. Entre os estilos mais evidentes, os quadrinhos infantis são os mais vendidos, entrando agora para a marca de 144 países de alcance com a *Turma da Mônica*. Além disso, criou-se o hábito de utilizar esse gênero em sala de aula, não só com os brasileiros Mauricio de Sousa e Ziraldo, mas com as traduções de *Little Lulu* (Luluzinha), da americana *Marge Buel*, dos quadrinhos de Walt Disney, entre outros.

Vergueiro (2013, p.160) afirma que os quadrinhos infanto-juvenis movimentam uma parcela bastante significativa da produção de materiais com conteúdo quadrinístico: trata-se de uma produção com características próprias, baseada em grande medida em elementos humorísticos e fantasiosos que responde de forma bastante eficiente às necessidades de entretenimento desse público.

Os quadrinhos infantis possuem uma temporalidade mais lenta, uma vez que se considera a fase em que a criança se encontra, a da alfabetização. Os lugares são bem demarcados, assim como é moderada a transição entre os quadros. O jogo de cores tende a ser associado ao humor do personagem, buscando um equilíbrio na dinâmica da diagramação. Além disso, o discurso presente tende a ser bastante neutro, como se houvesse uma determinada permissão para serem usados em sala de aula, abordando o seu cotidiano, trazendo à tona os problemas do dia a dia. Nas palavras de Vergueiro (*Ibidem*):

Ao mesmo tempo em que representa um espaço preferencial de entretenimento para as crianças e jovens, os quadrinhos infanto-juvenis passam mensagens que visam afetar seu comportamento, ajudando a moldar crianças e adolescentes para a futura vida adulta.

Vergueiro avalia que esse tipo de quadrinho possui uma gama de personagens que aparentam ter a mesma idade de seu público. Para o autor, isso se

deve a uma tendência que surge no Séc. XIX, que tem a perspectiva de buscar uma identificação imediata entre o protagonista e o leitor. Javier Coma (*apud* Vergueiro, p.161) atesta que “as possibilidades oferecidas pelos protagonistas para transmitir, sob aparência inocente, propostas sociopolíticas que seriam mais espinhosas se estivessem apoiadas em personagens adultos”.

Há uma crença que, em determinado momento, o jovem não dê continuidade às leituras de quadrinhos, pois não se identifica mais com aquele tipo personagem. No Brasil acontece, na grande maioria das vezes, um rompimento do leitor adolescente com o gênero. Como uma tentativa de preencher essa lacuna e fazer com que esse público desse continuidade à leitura dos quadrinhos infantis, Mauricio de Sousa lançou no Brasil a *Turma da Mônica Jovem*. Após seu lançamento, em 2009, o quadrinho bateu recorde de vendas.

**ECONOMIA** ANUNCIE Sábado 25 de julho de 2009 08:02

**Negócios**

**Revistas em quadrinhos ampliam venda com onda de personagens adolescentes**

*Luluzinha, Mônica e suas turmas viraram adolescentes e ganharam investimentos milionários. Vendas batem recorde*

**Turma da Mônica Jovem bate recorde de vendas**

Quatro primeiras edições da revista venderam mais de 1,5 milhão de exemplares

04/02/09 às 00:00 | Agência Estado

## Turma da Mônica: da tirinha a uma marca de R\$ 2,7 bi

Fonte: Exame.com

Por Leticia Muniz

Publicado em 06 de julho de 2012

Figura 24- Manchetes dos principais jornais em relação à *Turma da Mônica*. Fonte: Folha de São Paulo, Estadão e Exame.com, respectivamente.

Com histórias abordando aspectos tecnológicos, ficção científica e o cotidiano jovem, com problemas de relacionamento entre namorados e amigos, a TMJ promete uma série de aventuras desenhadas em um estilo que Mauricio de Sousa se aproxima do Mangá. Porém, não há como manter todas as características do Mangá em sua íntegra, uma vez que a maneira de produzi-las no oriente não se adaptaria à maneira de ler do ocidente. Então, em uma breve leitura, os quadrinhos TMJ podem ser classificados no Estilo *Quadrinhos de Aventura*.

Segundo Waldomiro Vergueiro (2014, p.73), o rótulo “aventura” abrange uma diversidade de histórias dos mais variados estilos, desde as sagas norte-americanas de super-heróis, histórias de personagens mais humanos de procedência europeia, entre outros. Para o autor, a palavra “aventura” é geralmente associada a narrativas ou relatos que despertam nosso interesse e curiosidade. A origem do termo é latina, vem de *adventura*, o que significa ‘o que está por vir’. Daí a palavra também ter o sentido de algo inesperado, imprevisível.

Vergueiro (*Idem*, p.94) afirma que uma aventura sugere uma experiência que foge do banal, uma questão incomum. E a introdução de experiências que abordem a aventura faz com que, no contexto escolar, aumente a bagagem cultural do aluno. E para que essa bagagem seja adquirida, é fundamental a interação com o professor, uma vez que ele é o agente que dá início às discussões, com base em sua própria experiência, criando novas vivências, novas narrativas. Waldomiro sugere que as histórias de aventura sejam trabalhadas de maneira a despertar para o ensino de história, geografia e de ciências, que seriam de grande eficácia, ou seja, seria uma maneira de educar, entretendo.

E assim, os estilos se diferem pela ocorrência dos tipos de transição, como pode ser visto, através da classificação oferecida por Scott McCloud e, pelo uso do tempo e do espaço, vão se aproximando ou se distanciando de um estilo ou outro. Certamente haverá outras maneiras de se argumentar através das HQs. Retomando a fala de Paulo Ramos (2012, p.19), diferentes gêneros utilizam as linguagens dos quadrinhos, em que poderíamos dizer que os quadrinhos em si são um hipergênero, “que agregariam diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades”.

## 2.5. Quadrinhos educativos

Este subcapítulo tem o intuito de abordar historicamente o surgimento das histórias em quadrinhos do gênero educativo. O texto que se segue faz parte dos estudos efetuados na Universidad de Sevilla, entre os anos de 2015 e 2016, sob a orientação de Jesús Jiménez Varea, no Departamento de Comunicación Audiovisual. Ele trata de um panorama acerca desse tipo de HQ em três países, com o objetivo de relatar questões com três vieses: a origem americana, a ditadura em um país europeu e o Brasil.

Considerando que esta tese se trata de uma contribuição aos professores para o uso dos quadrinhos em salas de aula, é de fundamental importância que eles conheçam ao máximo os gêneros existentes e a sua história, para que consigam fazer uso desse meio, aproveitando-o em sua plenitude.

Desde que se conhece a presença das histórias em quadrinhos no ocidente, sua primeira intenção, além de entreter, sempre foi a de transmitir mensagens de cunho ideológico a favor da educação de crianças e jovens, ganhando, assim, milhões de adeptos - e espaço, sobretudo nas salas de aula. Pelo que se sabe da história dessa mídia, ela, em alguns países, como Brasil, Estados Unidos e Espanha, antes de ser tratada como material de subversão, atingiu o auge em vendas pela aceitação de seu público, pais e professores. O propósito educativo é uma maneira de “abrir passagem” para que se criem quadrinhos sem a repreensão da sociedade e do governo. Isso é demonstrado através de relatos em artigos e livros que se dedicam ao registro da memória desse meio, de maneira geral como veremos a seguir.

São poucos os materiais disponíveis que se dedicam ao estudo do gênero quadrinístico em questão na academia. Mike Benton (1989, p.156), pesquisador americano, em uma publicação que aborda vários tipos de quadrinhos produzidos nos Estados Unidos, afirma que muitos quadrinhos educativos já vinham sendo usados ao longo de décadas para várias campanhas com o objetivo de "educar e instruir, bem como entreter". O autor ainda avalia que os "gibis"<sup>20</sup> educaram com sucesso milhões de crianças".

As primeiras artes sequenciais<sup>21</sup> surgidas nesses países aqui já citados inauguraram uma nova maneira de ler e de obter informações. As *historietas*, assim como eram chamadas na Espanha e no Brasil, em seus primórdios, iniciaram trazendo uma dosagem de humor (daí a adoção da denominação americana *comics*) e logo foram sendo associadas a jogos e passatempos, apresentadas em tiras, sobretudo em formato de tabloides dentro de jornais. No Brasil, por exemplo, a primeira revista de que se tem notícia foi a *Tico -Tico*, e seu conteúdo corrobora essa afirmativa. Contudo, os quadrinhos que mais alavancavam as vendas eram os que se faziam presentes dentro dos encartes nos periódicos diários, seguindo a moda americana. A *gazetinha*, pertencente ao Jornal *Gazeta de São Paulo*, iniciada em 1929, bem como o *Suplemento Juvenil*, liderado por Adolfo Aizen nos anos de 1930, no Jornal *A Nação*, fizeram as vendas dos jornais duplicarem ou até triplicarem.

Segundo os pesquisadores Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos (2014, p.177), o sucesso de *Tico-Tico* se deu desde o lançamento, em outubro de 1905. Perdurando por 54 anos, a revista já apresentava naquele momento a capa e algumas páginas coloridas e, além dos HQs, carregava consigo "contos, curiosidades, material didático, jogos e brinquedos de armar". Vergueiro e Santos (*Idem* 2005, p.13) afirmam que os objetivos de seus editores eram voltados para o entretenimento e para a educação dos seus leitores.

<sup>20</sup> Gibi é uma maneira de se referir a quadrinhos comumente utilizada no Brasil, derivando de uma revista editada por Roberto Marinho, surgida em 1939. Seu logotipo era um menino negro, popularmente denominado Gibi, segundo o dicionário da língua portuguesa.

<sup>21</sup> Os quadrinhos também são reconhecidos como arte sequencial, nome atribuído por Will Eisner, grande autor americano criador do personagem *Spirit* (Espírito), de reconhecimento mundial. Em Portugal eles são chamados de Banda Desenhada, tradução do francês *Bande Dessinée*, país de grande alcance dos quadrinhos com o público. Aqui ainda se poderá encontrar o sinônimo nona arte, *comics* (como são chamados nos Estados Unidos), *historietas* (Espanha) ou HQs, uma abreviação.

Há uma preocupação dos autores da banda desenhada há mais de um século em divertir os seus interlocutores. Porém, é possível identificar nos documentos académicos que o meio de sobrevivência dos produtores, roteiristas, desenhistas e tantos outros operários da banda desenhada é o de não tocar em “melindres”, mantendo uma espécie de “ordem” entre os seus enredos até hoje para manter essa atividade lucrativa. Partimos da hipótese de que esse tipo de conduta ocorre desde os anos de 1930, pois os quadrinhos voltados para as crianças recebem um tratamento de certa forma “cuidadoso”.

Talvez as HQs sejam os materiais que mais foram apreciados pela juventude do Século XX, e também os que mais sofreram represálias. Por meio de sua linguagem de fácil aceitação, foram os que mais conheceram caminhos de ressurgimento após censura ou breves tentativas de regulação. Isso porque boa parte das historietas foi produzida para crianças, o que despertou alertas entre os adultos sobre sua real finalidade e sobre qual teor seria o mais adequado a tratar.

Longe de ser um levantamento documental histórico, o subcapítulo que aqui se apresenta tem como meta defender o propósito de entretenimento que possuem os quadrinhos. Para que cumpra esse fim, os estudos que seguem traçam um panorama acerca do que se reconhece como “gênero educativo”, surgido entre os anos 50 e 60 no Brasil e na Espanha, diferenciando-os dos materiais já usados na sala de aula por volta dos anos 30, período de repressão ocorrido em ambos países. Aqueles anos no ocidente foram marcados como os “piores para a história em quadrinhos”, em se tratando de censura<sup>22</sup>. Porém, hoje em dia, é necessário pensar em criar a arte sequencial com liberdade de expressão, tendo como finalidade a ludicidade<sup>23</sup>.

Para Benton (1989, p.187), os quadrinhos educativos tiveram bastante êxito nessas duas décadas, sobretudo porque eram produzidos em sua maioria pelas agências de publicidade e distribuídos gratuitamente em escolas, com campanhas de conscientização de várias naturezas para o auxílio de professores:

A maior parte desse tipo de quadrinhos educacionais tinha dezesseis páginas com uma capa de papel e nunca foi vendida nas bancas. Em vez disso, eles foram

---

<sup>22</sup> No Brasil não houve ocorrência de censura nesse dado momento, mas regulações dentro das grandes editoras, pressionadas pela sociedade, sobretudo pela igreja. Isso ocorreu com bastante veemência na Espanha.

<sup>23</sup> O termo lúdico aqui usado se refere à criação de materiais que estimulem a assimilação de conhecimento com uma interface criativa.

distribuídos gratuitamente pelas diversas associações patrocinadoras através de escolas, igrejas e organizações de juventude.

Há caminhos que nos levam a crer que os quadrinhos, em sua maioria, hoje estão sendo lidos por um público distinto do século passado, isto é, por mais que cresçam as vendas de *comic books* autorais e independentes, eles estão voltados aos jovens ou àqueles leitores que tiveram sua infância nos anos 70, 80 ou 90, ou seja, ocorre um revival dos super-heróis ou de antigos personagens. Esse leitor, geralmente conhecido em sua maioria como *geek* ou *nerd*, apresenta uma faixa etária mais elevada, em que a grande parcela está acima dos 21 anos. Pode-se apostar que muitos desses jovens hoje são afeitos pelos *comics* em razão de terem sido apresentados a eles pelos pais ainda quando crianças.

Há também uma boa parcela de leitores de quadrinhos motivados pelos *comics* japoneses (*mangás*) e pelos eventos dos conhecidos *animes*, que se dedicam a promover muitas manifestações advindas da cultura oriental. Os leitores dos mangás atualmente estão em contato com as HQs presentes em plataformas digitais, para além do papel. Talvez o sucesso crescente desse gênero se deva à linguagem multimídia, manifestada também em animações e videogames. Contudo, segundo o pesquisador Alexandre Barbosa (2006, p.37), na história desse gênero, os autores japoneses sempre procuravam mesclar o conteúdo real de seus antepassados ou até do cotidiano, com itens próprios de seus costumes, “trazendo um novo parâmetro para seus leitores”. E esse modelo é empregado até hoje. Citando Motter (2001), para justificar o sucesso dessa audiência,

(...) na produção da narrativa, assim como na relação cognitiva da história, existe um contrato enunciativo, no qual o historiador escritor é possuído de um certo saber (suas fichas, seu conhecimento de um objeto, de uma porção qualquer do referente) que ele distribuirá sob a forma de descrições. Funciona como um discurso didático em que a camuflagem do *eu* dissimula o sujeito da enunciação, a função do referencial permite que o real assumo o dizer, ou se enfatize o contar em detrimento do pensar (*Op. Cit.*).

A partir dessa ótica, defende-se a função narrativa de que o quadrinho se apropria, pois, sob o viés do entretenimento, podem elucidar questões as quais o interlocutor interpreta, posicionando-se como coadjuvante da própria história que está sendo contada. Colocando-se dessa forma, através dos mecanismos da

linguagem, a mensagem é assimilada, nesse caso, com palavra e imagem em total sintonia.

Aqueles jovens das décadas de setenta, oitenta e noventa estavam muito próximos dos quadrinhos nas ruas. Havia muitas bancas de jornais que sustentavam títulos como *Marvel* e *Disney* na maioria dos países ocidentais. No Brasil isso ainda ocorre, mas acredita-se que seja por pouco tempo. Uma vez que se prolifera a necessidade de migração dos materiais de leitura para meios digitais, ocasiona-se o fechamento e a possível erradicação das bancas em ambientes urbanos, como já ocorre na Espanha, por exemplo. Por outro lado, quando fenômenos assim acontecem, é comum que os clássicos reeditados e até produções independentes sigam para as prateleiras das livrarias, destinados àqueles que se afeiçoam pelo tato e pela presença do objeto quadrinho de maneira física. Porém não é demasiado lembrar que, nesse formato, as HQs se tornam mais caras, com menos tiragens e mais distantes dos transeuntes, ou seja, das crianças e jovens de maneira física. Com isso, é difícil mensurar em nível científico a real audiência da leitura dos quadrinhos em plataformas digitais.

O Brasil, assim como o Japão e os Estados Unidos, tem um lugar de destaque nas vendas de quadrinhos atuais. Entretanto, existe uma “mania internacional” que são as feiras, que abrem espaço para a demonstração das grandes editoras em concomitância com os novos lançamentos em pequenas tiragens, onde se situam diversos gêneros. Por mais que se encontrem nesses locais públicos de todas as idades, inclusive crianças, é possível arriscar que boa parte delas não possui a leitura dos *comics* como hábito.

Em Madri, por exemplo, ocorre todo ano uma feira de quadrinhos denominada *Salón Internacional del Tebeo de Madrid - Expocomic*. Na edição de 2015, foi distribuída uma revista que trazia a programação, uma demonstração das atividades contidas no evento, entrevistas com autores e breves descritivos sobre as editoras. O pesquisador Moisés Hassan (2015, p.9) ali demonstrou, escrevendo uma matéria sobre a infância e a indústria de *comics* na Espanha, os resultados de um trabalho que reunia depoimentos de produtores, editores, divulgadores, especialistas ou meros aficionados em quadrinhos com respostas às perguntas: “Como aproximar os quadrinhos das crianças?” e “Que *comic* recomendaria a uma criança, e por quê?” Tal iniciativa partiu de uma constatação de que, cada vez mais, esse meio está sendo exclusivo dos adultos.

Com o cenário que as histórias em quadrinhos possuem nos dias de hoje frente às novas tecnologias, pode-se dizer que ainda restam tais benefícios educativos. Se, por um lado, os jogos eletrônicos e a internet concorrem à atenção do jovem, por outro, são encontrados inúmeros novos títulos digitais, além do fato de que algumas mídias utilizam recursos quadrinísticos em suas narrativas, assim como ressaltou Demartini (*idem*).

Apesar de, na história, aparecerem tantas HQs do gênero educativo, pouco se conhece hoje em dia sobre a gênese desse estilo e seus desdobramentos, pois, ao que se sabe, sempre foi utilizado, mas nunca denominado como tal. Isso porque as tiras infantis, de certa maneira, sempre fizeram parte da leitura permitida em sala de aula, uma vez que, mesmo sem relatos registrados, seguem o descrito “código de ética”, em herança dos Estados Unidos, implantado ou não no Brasil e na Espanha. Porém, o gênero didático ou quadrinhos educativos merecem um lugar de destaque nessa memória, uma vez que têm um direcionamento específico e um propósito velado: ser permitido.

A repressão em nível mundial no ocidente fez com que a nona arte passasse por duas etapas: a de aceita para não aceita (ou aceita em parte). Mas ainda há uma terceira etapa que é a do pós-guerra, quando se abriram novas possibilidades, ainda que as consequências da segunda etapa sejam sofridas até hoje. Assim, tiras de aventura, super-heróis e personagens de humor eram mesclados às histórias ilustradas da Literatura e a passatempos e a jogos de palavras, deixando menos preocupados os pais e educadores.

Pode-se dizer, portanto, que quadrinhos e educação sempre caminharam juntos ao longo da sua história no ocidente, sendo que o gênero educativo surgiu como um marco de permanência e de convalidação.

Contudo, assim como ressaltou Bari, o devido reconhecimento dos quadrinhos em sala de aula aconteceu tardiamente, pois nem sempre foi assim. Houve uma época em que se rasgavam as revistas nas escolas com a justificativa de que eram um meio pelo qual crianças e jovens poderiam cair facilmente em corrupção. Muitos problemas de conduta não só no Brasil, mas em outros países, eram atribuídos à “leitura subversiva”.

O Brasil sempre foi destaque no avanço produtivo da nona arte, pois chegava a lançar edições dos heróis americanos em concomitância com os Estados Unidos, e também deu margem ao surgimento de inúmeros autores de

reconhecimento internacional. Por outro lado, sofreu tentativas de intervenções governamentais e uma espécie de retaliação por parte da sociedade em herança àquele país. Hoje não é precipitado afirmar que muitos professores ainda encontram resistência ao seu uso em sala de aula, além de não terem um amplo conhecimento dos recursos oferecidos.

O pesquisador Flávio Calazans (*apud* BONINO, 2008) assegura que isso se dá pelo fato de que “grande parte cresceu com a ideia de que não é leitura indicada”. Vergueiro (*Op. Cit.*, p.76) alerta para o fato de que os professores, de verdade, já tiveram a crença de que as HQs afastariam os jovens da leitura dos “livros de verdade”, estimulando a “preguiça mental”, podendo trazer riscos ao rendimento escolar dos alunos, mas isso vem mudando.

Os pesquisadores Álvaro de Moya e Otacílio D’Assunção (2002, p.49), em um texto que conta a história das histórias em quadrinhos no Brasil, relatam que em todo o mundo houve uma espécie de “inquisição em pleno Séc. XX”, com o surgimento de enormes fogueiras em cidades onde se destruíram milhares de gibis nos anos 50, nos EUA, enquanto que, aqui no Brasil, “começava uma pressão por parte de professores que acusavam os gibis de deseducativos, de causarem ‘preguiça mental’ e ‘falarem’ em mau português”. Segundo os autores, não se chegou a haver CPI, mas algumas autoridades eclesiásticas e muitos pedagogos externaram suas preocupações. Escolas, professores e professoras, igreja, padres, pais e mães evitavam que as crianças lessem gibis (MOYA & D’Assunção, 2002, p.49).

Sob a declaração de Moya e Assunção (*Ibidem*, p.52), a Editora EBAL, naquele tempo, publicou trinta quadrinizações de romances literários por ano, além dos quadrinhos fazendo adaptações históricas, numa tentativa de que os educadores se afeiçoassem pela sua linguagem. “Ainda assim, professores e professoras chegaram a confiscar as revistinhas dos alunos e queimá-las no recreio (era o *Fahrenheit 451* dos gibis)”. Para não inovar muito, autores de HQs procuravam manter textos grandes, colocando os desenhos e a sequência de quadros em segundo plano.

É possível considerar que os quadrinhos brasileiros nasceram praticamente para fins educativos, com a proposta de conter sempre uma mensagem como “pano de fundo” do entretenimento. O jornalista e pesquisador Gonçalo Junior (2004, p.52) relata um episódio em que Adolf Aizen, então responsável pela

importação dos heróis americanos para o Brasil e pelo lançamento do *Suplemento Infantil* no *A Nação* (depois *Suplemento Juvenil*), recebe alunos do Colégio Pedro II para o lançamento de um novo tabloide em prol de uma campanha pela paz, “contra o analfabetismo ‘e outros flagelos da civilização’”. O autor afirma que Aizen se afeioou pelos jovens e os apoiou na fundação de um fã-clube para o seu suplemento, no qual recebia diversas sugestões para novos lançamentos. Essa interação deu partida, entre conferências e discussões, a uma parceria entre eles, na qual os meninos colaboravam com textos sobre os acontecimentos culturais na cidade, a princípio, com a finalidade de fazer campanhas cívicas em prol do Brasil.

Além da contratação de um dos garotos como repórter-mirim, tal combinação resultou no início da formação de uma das primeiras escolas de jornalismo do país, a *Escolinha do Suplemento Juvenil*. Entre outros ocorridos, o suplemento passou a ser publicado a cada 15 dias, gerando mais de 800.000 unidades/mês em venda. A título de comparação, o tabloide, em seu lançamento, triplicou a venda no jornal *A Nação*, passando de 20.000 a 60.000<sup>24</sup> unidades por semana.

Após ter trabalhado em conjunto com o então Capitão do Exército João Alberto Lins e Barros, chefe da Polícia de Getúlio Vargas, Aizen, quando estreou em *A Nação*, contribuiu para a produção de cartilhas educativas que eram distribuídas pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) durante a ditadura de Vargas na formação do Estado Novo. Muito embora fosse estabelecida uma regulação para o controle de material publicitário, jornalístico e artístico, através do *Departamento Oficial de Propaganda* (DOP), em 1930 - depois, *Departamento de Imprensa e Propaganda* (DIP), em 1939 -, naquele momento, segundo Junior (*Idem*, p.83), “os quadrinhos jamais sofreram qualquer tipo de perseguição pelos censores de Vargas”. Além disso, o autor conclui que

a suposta “tolerância” do DIP com os quadrinhos parece ainda mais evidente quando se observa a estreita vigilância que o órgão exerceu sobre o material escolar produzido ou patrocinado pelo governo para os estudantes do primário e do secundário.

---

<sup>24</sup> Dados encontrados no livro de Gonçalves Junior (2004).

Contudo, por mais que se tenham iniciado com finalidades educativas, ao atingirem seu ápice no pós-guerra com campanhas anticomunismo, alguns gêneros surgiram deixando margem para dúvidas em relação à sua “má influência” em relação às crianças e aos jovens. Acerca disso, Vergueiro (2014, p.11) ressalta que “o período de pós-guerra e início da chamada Guerra Fria foi especialmente propício para a criação do ambiente de desconfiança em relação aos quadrinhos”. À medida em que as revistas de terror e suspense eram lançadas, mais se despertava-se o interesse desse público – isso sem contar aqueles gêneros que já vinham sendo publicados, como os quadrinhos de aventura, infantis entre outros.

A ideia do repúdio às tiras quadrinísticas nasceu, segundo Junior (2004, p. 88), de uma briga de mercado editorial entre Roberto Marinho, o então responsável pelo jornal *O Globo*, e Orlando Dantas, seu concorrente com o *Diário de Notícias*. O periódico de Marinho trazia, por volta de 1941, um suplemento infantil com quadrinhos adaptados dos Estados Unidos. Dantas, acreditando em um problema de concorrência, acusou Marinho de "desnacionalizar o espírito da criança brasileira".

O Brasil naquele momento passava por período delicado em relação à censura de Vargas. Já havia uma tentativa de "caça aos quadrinhos" iniciada pela igreja, motivada pela retaliação às HQs no continente europeu nos anos 30 e "abafada" por integrantes do governo. Gonçalo Junior (*Idem*, p.79) relata que o padre carioca Arlindo Vieira, em vários artigos para revistas e jornais, realizava "ataques" contra as "historietas em quadrinhos", inspirado no cenário de repúdio já instaurado na Itália. Motivado pelas críticas iniciadas pelo padre e pela igreja católica como um todo, Dantas achou um trunfo para contribuir com um “ataque” aos quadrinhos.

Em 1939, ocorreu a primeira manifestação pública pela censura às historietas em quadrinhos. Junior (*Idem*, p.88) afirma que o assunto foi pauta de discussão de um encontro de bispos em São Paulo, tomando uma proporção por toda a imprensa. A partir de então, o assunto tomou grande repercussão na mídia, depois que foi recomendado que os padres alertassem os paroquianos sobre o perigo das HQs, usando-se o argumento de que as historietas trazem temas internacionais prejudiciais às crianças.

Tamanha ressonância levou editores como Aizen a se defenderem na grande imprensa. Junior (*Op. Cit.*, p. 89) destaca que o referido produtor publicou no jornal *Diário de Notícias* uma defesa a uma carta que um jovem teria enviado à imprensa, relatando os problemas que os quadrinhos traziam para o seu rendimento escolar. Segundo o autor, “o editor usou um tom forte que jamais voltaria a repetir no futuro, quando optaria pela diplomacia para tratar do assunto”.

Naquele momento, uma revista que tinha grande destaque sob a supervisão de Aizen era a conhecida *Mirim*. A publicação — assim como outra de sucesso, *Gibi*, liderada por Roberto Marinho — combinava quadrinhos internacionais com produções brasileiras, jogos e passatempos. Ambas já demonstravam a preocupação em dar o tom educativo às historietas, sendo admiradas pelas crianças e jovens. Assim, sob a alegação de que a *Mirim* era boa para o público juvenil, Aizen (*apud* Junior, *Idem*, p. 89) sai em sua defesa em relação àquela carta:

Minhas publicações não só trazem episódios da história do Brasil e assuntos educativos, como temas capazes de cultivar sentimentos patrióticos na juventude. Seria uma calúnia se o jovem estudante de Niterói não fosse um irresponsável. E irresponsáveis os que fizeram copiar e assinar tais levandades.

A partir desses episódios, por mais que as empresas que lançavam quadrinhos discordassem da retaliação sofrida, já passavam a tomar um certo cuidado com seus conteúdos; afinal, sem dúvida, as HQs sempre foram um negócio lucrativo.

Aos poucos iam surgindo outros gêneros, despertando cada vez mais a curiosidade juvenil. Existiam quatro revistas de maior destaque e todas seguiam o mesmo padrão editorial, diferenciando-se apenas em qualidade de impressão, quantidade de páginas e personagens: *O Tico-Tico*, *Mirim*, *Gibi* e *Guri* (esta, liderada por Assis Chateaubriand). Nelas, as narrativas de adaptações literárias e os quadrinhos sobre personagens históricos eram mesclados aos heróis americanos e aos temas de aventura, progredindo para o surgimento dos quadrinhos educativos em concomitância com a edição de outros gêneros, reafirmando-se a necessidade de se ter uma produção lucrativa e livre da censura.

A exemplo da Espanha, o gênero educativo surgiu com “data e hora” marcados, uma vez que a ditadura franquista tomou conta dos *tebeos*<sup>25</sup> espanhóis. Há relatos documentados de severas inserções, restrições e, por que não dizer, censura aos quadrinhos entre as décadas de 1940 e 1950, embora esta tivesse sido iniciada ainda na década de 1930. Apesar de o gênero infantil tomar conta das vendas (mesmo que os números sejam imprecisos), havia uma completa vigília e necessidade de intervenção àquela leitura já consagradamente subversiva. Por mais que fosse velado, já havia um reconhecimento do potencial aproximador dos jovens aos quadrinhos. O crítico e escritor Antonio Lara (*in* Alary, 2002, p. 45) afirma que os pais, naquele tempo, não tinham uma boa razão para não gostar das produções e “mesmo agora, 60 anos depois, seguem uma opinião mais ou menos vigente”, ainda que esse dado seja suprimido pelos pesquisadores.

O período do governo do General Francisco Franco, compreendido entre 1936 e 1939 (Guerra Civil espanhola) até 1975 (data de sua morte ou sucessão), tinha aspiração totalitária de controle dos meios de comunicação, restringindo ao máximo a iniciativa privada. É certo dizer também que, antes da legislação imposta por Franco, havia um estado democrático de direito na Espanha, desde a promulgação da Constituição em 1918 (SARASOLA, 2014, p. 30). Um de seus feitos, segundo Sanchis (2010, p. 10), foi em relação à infância e à juventude, ou seja, a criação de uma “estratégia operativa com uma intenção resolutiva e de alcance total”, principalmente direcionada ao sistema de ensino. Havia uma bateria de ordens sancionadas à formação de professores, por exemplo. Com as mudanças, os professores teriam a liberdade de produzir materiais didáticos que servissem de apoio aos estudos escolares, desde que fossem supervisionados pelos diretores e, depois por seus reitores, certificando-se de que esses não tivessem conteúdos que se opusessem à “moral cristã nem aos ideais são de cidadania e patriotismo”, buscando conter o “ânimo” dos adolescentes (*Idem*, p.17).

Para Sarasola (2014, p. 9), há motivos contundentes para se considerar que o controle afetava até na maneira estética de fazer quadrinhos por parte dos editores, fazendo-os se antecipar à arguição que viria dos censores encarregados de

---

<sup>25</sup> Nome dado aos quadrinhos espanhóis, sobretudo aqueles voltados ao público infantil. É conhecido hoje, genericamente, assim, pois segue a denominação da Revista TBO. Na Espanha também são utilizados os nomes “revistas infantis” e “historietas”.

controlá-los. Isso fazia com que os empresários pusessem uma espécie de uma autocensura, a fim de evitar conflitos (*Idem*, p.58).

Por quatro décadas, os três pilares ideológicos do regime franquista eram basicamente o Falangismo (movimento nacionalista liderado), o Catolicismo e o Exército. Sanchis (*Idem*, p. 135) relembra que esse estado de governança era movimentado e direcionado de acordo com a sua necessidade, assim como nomeados seus líderes.

Era evidente que, ao tomar o poder, o Estado, de laico, passaria a ser católico, assim como também os ideais nacionais deveriam ser privilegiados.

Lara (*in* Alary, 2002, p.44) rememora que o período pós-guerra na Espanha, dado pela repressão, foi marcado por um “esquema tirânico e vingativo”, obrigando o povo a obedecer, sem possibilidade de crítica. Nesse sentido, conclui que

no terreno dos impressos públicos, tudo estava rigidamente submetido à censura que atuava caprichosamente e sem a menor coerência, e tal insegurança se traduzia em uma incrível dificuldade para editar algo sensato, com um risco econômico aceitável.

Uma ordem de 8 de setembro de 1936 avisava sobre o perigo que poderiam passar as mentes infantis ao serem apresentadas a leituras perniciosas. Nenhum material poderia conter, principalmente na alfabetização, algo que suscitasse “um falso amor à cultura”. Essa lei se dirigia aos tebeos como “literatura sediciosa”, em outras palavras, “um caso de saúde pública”. Sanchis (*Op. Cit.*, p.19) alerta que essas publicações, aos olhos governamentais, deveriam desaparecer. Imediatamente se ordenou a apreensão e a destruição de publicações que contivessem conteúdos socialistas ou comunistas encontrados nas escolas ou em bancas de jornais. Nesses locais, só poderia haver produtos sob a supervisão de inspetores direcionados para esse fim.

Reiterando, Antonio Lara confirma que um dos maiores alvos no pós-guerra foram os impressos voltados ao público infantil, não só na Espanha, mas também em todos os países europeus - apesar de alguns deles, como França e Itália, terem garantias democráticas de “direito de expressão”. Inclusive, essa é uma época difícil de estudar, por uma ausência de terminologia adequada e por causa do pouco material disponível, uma vez que essas revistas eram produzidas com baixa qualidade de papel e impressão, além de serem mal vistas pela cultura oficial.

Porém, muito do que foi publicado, nas palavras de Lara, “cumpria seu objetivo de distrair a criança ou de procurar dar-lhe o mínimo de educação” (*Idem*, p. 44).

Das primeiras revistas de que tem notícia nesse país, a denominada *Cuadernos de Aventuras*, desde 1919, é a que tem o maior êxito nos anos 40. Contendo uma só história desenhada, em poucas páginas, a cada edição se apresentava uma capa diferente, em formato deitado, tamanho A5, impressa em papel de qualidade baixa, algumas vezes com pouca aplicação de cores. Por seu baixo preço, as histórias de romances, novelas, heróis e exploradores tinham a preferência da juventude. Editadas pela editora Hispanoamericana, algumas tiras eram adaptações americanas de heróis e detetives, como *Flash Gordon* e *Dick Tayer*.

Sanchis (2009) relata que as histórias de *Flash Gordon* (quadrinhos do super-herói com conteúdos de ciência e ficção) começaram a ser perseguidas ainda nos primeiros momentos da guerra, em 1936. Em 1938, por consequência a um olhar mais atento da censura, uma edição da Revista *Aventurero* que trazia *Flash* na capa foi revisada. O autor faz inúmeros relatos acerca das maneiras com que obrigavam os editores da editora Hispanoamerica a alterar os conteúdos das histórias do super-herói, moldando-os ao modo de vida histórico, contextualmente “autorizado”, ou seja, previamente permitido.

Conforme conclui Sarasola (2014, p. 63), com a instauração do franquismo, Vecchi, que estava à frente da referida editora, encontrando diversas negativas para publicar *Aventurero*, sua revista de maior sucesso, por vezes adaptava os nomes dos personagens para o espanhol: *Flas Gordon* (sem o "h"), *Merlín*, o mago moderno (ao invés de *Mandrake*), *Juan*, o *Intrépido* (no lugar de *Johnny Hazard*), *Carlos*, o *Intrépido* (*Brick Bradford*), entre outros. Essa conduta se justificava, uma vez que a maior perseguição ocorria com as histórias importadas dos Estados Unidos.

Há de se destacar os conhecidos *tebeos* da era franquista, que se dedicavam a transmitir uma mensagem ideológico-política previamente liberada. *Flechas y Pelayos* foi uma revista semanal, liderada pelo Frei Justo Pérez de Urbel, surgida em 1938, que enaltecia as figuras políticas da época através de personagens épicos em batalhas travadas com seus inimigos. Retratava simbolicamente os conflitos da falange e carlismo, duas forças políticas principais, contra o “inimigo”. Para Lara (2000, p. 49), a revista formava parte de um

difuso ideal franquista, elaborado despoticamente sobre a noção disparada do caudilho absoluto, com a cumplicidade das autoridades eclesiásticas, como uma perfeita união entre altar e trono, unido a uns quatro rasgos incoerentes, precedentes da falange.

O autor ainda afirma que se deve estudar os conteúdos dessa publicação, “dada a fragilidade das normas e orientações”, uma vez que *Flechas* teve grande criatividade, conseguindo combinar elementos quadrinísticos em prol de Franco, com algum conteúdo americano, mesmo não tendo muito lucro.

*Flechas y Pelayos* era confeccionada em concomitância com a revista *Maravillas* pela Delegación Nacional del Frente de Juventudes. *Maravillas* era um exemplar menor, voltado para leitores mais novos. Mesmo com o fim de *Flechas*, em 1949, seu sucesso permitiu com que seguisse sendo impressa e distribuída.

Naquele momento da Guerra Civil, seguia-se a publicação de historietas na revista *Pulgarcito*, desde 1921, entre outras voltadas às crianças, cumprindo o objetivo de entreter a juventude. Podemos dar ênfase a uma revista que esteve em produção de 1938 a 1955, *Chicos*, sobrevivendo à Guerra civil e à Ditadura Militar, além do período pós-guerra, que, na Espanha, ainda empregava total controle sobre as publicações com o propósito de “proteger as crianças”. Tal impresso passou por muitas mudanças em seu conteúdo, mas uma característica marcante em seus números era a combinação dos quadrinhos com o conteúdo didático. Antonio Lara (*Op. Cit.*, p. 55) afirma que em todas as versões publicadas de *Chicos*, entre elas *El Almanaque Chicos*, *Gran Chicos*, *Mis Chicas* (para meninas) e até a tradicional *Chicos*, “uma das mais importantes do *tebeo* espanhol”, levavam o modelo de revista desde o começo até o fim, trazendo como uma das primeiras características, “a combinação de histórias em quadrinhos e material didático ou didático-formativo” (*Idem*, p. 51). Essa afirmativa corrobora o indício de que os quadrinhos se desenvolveram com uma perspectiva educativa, mesclando-se a outros conteúdos “interativos”, a fim de não suscitar uma problemática para a juventude.

Enquanto isso, a *Editorial Bruguera* era uma das mais importantes editoras espanholas de HQs e foi a que mais sofreu sanções baseadas na depuração e na repressão franquista. Uma consequência a esse controle rígido foi a existência da “mutilação” aos *comics* até por volta dos anos de 1960, assim como já vinha acontecendo com outros quadrinhos. Muitos autores recebiam “sugestões” de

corte nas ilustrações sob o argumento do pretenso mal que alguns adornos como facas, espadas e outras armas, por exemplo, poderiam incitar, obrigando-os a redesenhar alguns blocos de imagens. Além disso, os corpos das heroínas poderiam ser cobertos com tecidos ou vestimentas para não aventar rumores da juventude e os diálogos dentro dos balões poderiam ser modificados, deixando as discussões entre os inimigos menos violentas. Como isso perdurou por muitos anos, não é arriscado dizer que, com as constantes perseguições da ditadura franquista aos quadrinhos, a Espanha foi um país que sofreu uma grande censura a esse meio. Conforme relata Sanchis (2010, p. 67) sobre a Escola Bruguera,

(...) unicamente eram consideradas *tebeos* aquelas revistas que foram capazes de romper os limites do público ao que eram destinadas e se converteram em um espelho ácido da dura realidade que sofria a Espanha do momento. Desde os finais dos anos quarenta até que se tire a carteira de identidade da censura infantil e juvenil, uma década mais tarde, as revistas de humor da Bruguera se constituíram em um martelo para o regime, sem que nenhum censor se desse conta de como repercutia a mentalidade de seus leitores.

Ainda que histórias de aventura fossem ganhando um certo corpo, aos poucos as revistas iam atribuindo conteúdos cada vez mais educativos a elas. Assim, deu-se o período de início ao que chamamos de surgimento do gênero educativo na Espanha, pois elas vieram instaurar a normalidade entre os editores e o Ministério de Educação Nacional, tratando de seguir as “elementares regras de moralidade”:

O censor, depois de constatar que aquelas páginas não atacavam nem ao dogma, nem à igreja, nem aos seus ministros, nem à moral, nem ao regime nem a suas instituições, nem tampouco às pessoas que colaboravam ou haviam colaborado com o regime, concluía: “historietas infantis ilustradas (*Op. Cit.*, p. 77).”

Ou seja, quadrinhos “inocentes” permitidos para as crianças. Boas eram para o governo, bons eram para a sociedade e bons eram para o público infanto-juvenil, as histórias em quadrinhos. Portanto, assuntos relacionados aos heróis de história, adaptações da literatura, educação religiosa e guias acerca do comportamento ou ação moral voltados para a juventude foram-se incorporando às publicações espanholas.

Nos Estados Unidos, os *comics*, nos anos 1950, foram rechaçados pela sociedade sob a alegação de que eram um material de incentivo para a delinquência juvenil, levando o Senado a criar uma subcomissão específica para o

trato com o tema. Encontram-se publicados diversos artigos sobre esses acontecimentos, sobretudo relativos ao livro *Seduction of Innocent*, do psiquiatra alemão Fredric Wertham, lançado em 1954. Cabe aqui rememorar esse fato, uma vez que muitos países ocidentais tiveram as suas manifestações ou tentativas de censura aos quadrinhos em concomitância ou a partir das sugestões restritivas contidas naquela publicação, embora a perseguição já ocorresse anteriormente. Parece que o médico trouxe à tona uma espécie de comprovação científica ao que antes era uma mera especulação.

Porém, nunca é demasiado citar um acontecimento para que as práticas discursivas atuais não venham a sofrer as mesmas formas de intervenção, uma vez que fazemos parte de Estado(s) democrático(s). Foi sob essa alegação que o Senado americano não obteve êxito ao tentar promulgar uma lei de censura aos quadrinhos, uma vez que ela feria a emenda número um da Constituição Federal, no que se refere ao “direito de expressão”. Porém, a pressão da sociedade aos órgãos privados foi imensa, obrigando-os a criar um código de conduta conhecido como “*comic code*”. Nesse documento, havia uma série de sugestões de criação de conteúdo quadrinístico, que, segundo Manuel de La Fuente Soler (2008, p. 97), “mantém-se até hoje”. O autor destaca que o fenômeno americano obteve uma clara projeção ao seu entorno ocidental, dadas as condições e interesses de mercado. Soler (*Idem*, p.100) ainda afirma que esse código passou por inúmeras aprovações na tentativa de exercer o controle entre as décadas de 40 e 50, período de maior apreço por parte de crianças e jovens:

Wertham assegurava que os *comics* eram prejudiciais e que existia uma relação direta entre a leitura de quadrinhos e os níveis de delinquência juvenil. Propunha que fosse empreendida uma legislação que restringisse a venda de *comics* aos menores de 16 anos (...). A sub-comissão do Senado acabou por aceitar uma solução intermediária. Rechaçou a petição de Wertham de oferecer uma resposta legislativa e obrigou a indústria a estabelecer uma autorregulação (*Op. Cit.*).

A título de ilustração, uma das editoras americanas que mais sofreu com os ataques foi a E.C., no final dos anos 40, dirigida por William M. Gaines. Sob a sigla com duplo significado (iniciando com *Educational Comics* e, depois, *Entertaining Comics*), detinha sob a sua chancela clássicos do terror, abordando cadáveres e monstros em situações de delito, cujos roteiros iam de encontro à visão conservadora e aos valores da sociedade, retratando claramente um “perfil

ideológico liberal” (*Idem*, p.103). Gaines, ao sair da E.C., quando vendeu os direitos dos reconhecidos super-heróis, carregou consigo as histórias educativas para manter a estratégia de seguir publicando frente às restrições, pois a leitura de comics supõe uma ferramenta de alfabetização e educação para várias gerações do ocidente, algo que os setores da direita norteamericana esgrimem como argumento para o controle administrativo (SOLER *apud* GOLDSMITH, 2008, p. 98).

O pesquisador e professor Nobu Chinen (2013, p.1), em um artigo publicado durante as 2a Jornada de Histórias em Quadrinhos na USP, analisa o impacto desse livro sobre as publicações acadêmicas brasileiras, a fim de esclarecer a tentativa de censura às HQs no Brasil. Chinen avalia que *Seduction of the Innocent* foi um intento de dar cientificidade a um desejo social de controlar um gênero momentaneamente prejudicial às crianças e aos jovens. Relata que Wertham generaliza os *comics* sob uma ótica muito particular e “infundada”, não considerando, por exemplo, os jovens “normais” que também liam HQ. O autor ainda ressalta que tal publicação nunca foi editada em outra língua a não ser a inglesa e que o seu impacto no Brasil ocorreu através de reportagens e citações científicas, principalmente pelos “preocupados” em combater os quadrinhos.

Gonçalo Junior (2004, p. 238) informa que a chegada ao Brasil da notícia da existência das pesquisas do psiquiatra alemão ocorreu através da revista Reader’s Digest, conhecida como *Seleções*, com o título: “Histórias em quadrinhos - roteiro para a delinquência”. A revista era uma espécie de “livro de bolso”, adotada como leitura cotidiana por assinatura, muito famosa principalmente entre as donas de casa. A publicação é editada até hoje para assinantes e mescla curiosidades com textos traduzidos da sede americana, além de possuir material exclusivo dos países onde é vendida. O artigo em questão foi publicado em outubro de 1954, garantindo, por certo, o conhecimento das famílias da problemática existente a respeito da delinquência juvenil proporcionada pelos quadrinhos aos jovens.

Na Espanha, *Seduction of the Innocent* não foi o alavancador primordial da censura, nem teve diretamente uma causa para as restrições ocorridas, porque, como se sabe, o livro não foi traduzido para o castelhano. Apesar da revista Reader’s, conhecida ali como *Selecciones*, não ter mencionado as *supostas* comprovações de Wertham, tais investigações do doutor, transparecidas através das condutas tomadas pelos Estados Unidos, tornaram-nas conhecidas através do Jornal ABC. Tal periódico, considerado pelo público leitor como de posição

política de extrema direita conservadora, mencionou as decisões americanas de tentativa de proibição por algumas vezes, com pequenas notas até repetidas (Figura 30).



Figura 25 - Notícia publicada em 1º de outubro de 1954 pelo Jornal espanhol ABC. P.18. Fonte: Jornal ABC.

No mesmo mês de 1954, a edição andaluza menciona os feitos norte-americanos para o controle à subversão ocasionada pelos quadrinhos (Figura 26).

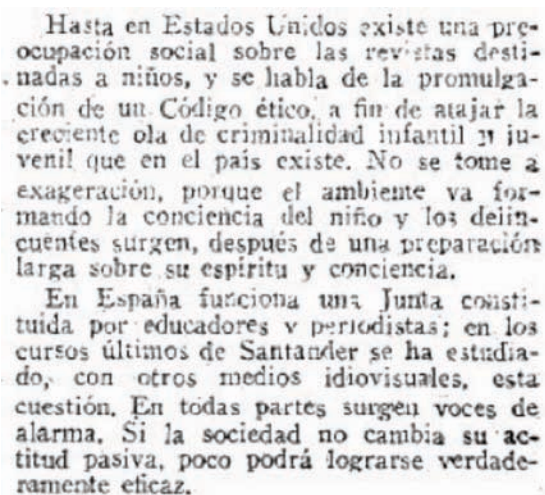


Figura 26 - Trecho extraído da notícia publicada em 3 de outubro pela edição andaluza do Jornal ABC. Fonte: Jornal ABC.

Além dos dois trechos encontrados, comumente o Jornal ABC e outros periódicos vinham demonstrando-se contrários aos quadrinhos pelas informações sobre o prejuízo que poderiam trazer aos jovens: em 13 de novembro de 1954, o

próprio ABC abordava a influência que os *comics* exerciam ao público juvenil na Inglaterra. Em 29 de outubro do mesmo ano, o *La Vanguardia* (LA VANGUARDIA, p.10) trazia uma nota com o título: "Las historietas infantiles de horror". Em agosto de 1955, o ABC se inclinava a atacar o Brasil com a manchete: "A moderna tirania infantil no Brasil".

Como se constata aqui, por meio do *comic code* americano, muitos países, sobretudo europeus, seguindo ao modelo ali empregado, adotaram a criação de seus códigos de conduta para a criação de quadrinhos, e talvez essas ações sejam seguidas por editores até os dias de hoje. Na visão do Brasil, isso aconteceu em concomitância com os Estados Unidos. Já na Espanha, aparece um código semelhante ao modelo criado na França, com algumas variações, que de certo se “inspirou” no exemplar americano. Sarasola (2014, p.96) corrobora essa constatação, afirmando que a criação da Junta Assessora da Imprensa Infantil, pertencente ao Ministério da Educação e Turismo, em 1952, na Espanha,

com suas sucessivas modificações (...) se dedicou à elaboração de uma série de códigos normativos que regularam com profusão os conteúdos das histórias infantis. Se na França — principal modelo ao que acudiram os poderes públicos espanhóis — a lei de 1949 apenas fazia a enumeração dos aspectos proibidos, na Espanha, ao contrário, se articularam as exposições muito detalhadas que recordam, nesse sentido, e salvando todas as instâncias, aos códigos que fixariam todos os editores de revistas em quadrinhos nos EUA (*Op. Cit.*).

Sob a averiguação do pesquisador espanhol Pedro Porcel (2010, p. 262), “ainda que o caso espanhol aponte particularidades notáveis, a França é o país pioneiro na regulação da imprensa infantil, e seu modelo serve de guia a quem entre outras latitudes empreendeu a mesma tarefa, normalmente docentes e religiosos”.

Vale ressaltar que o cerne da questão da delinquência juvenil se baseia na educação de crianças e jovens e todas as restrições começaram na identificação da presença dessa leitura dita “perniciosa” nas salas de aula, “desviando a atenção” aos conteúdos obrigatórios. Porém, apesar das constantes perseguições, não se pode negar a eficácia do uso dos quadrinhos, melhorando (e até iniciando) as práticas para o letramento. Assim como relata Porcel (*Idem*, p. 32), sob o franquismo, centenas de milhares de crianças desenvolveram o hábito da leitura e conheceram alguns elementos do passado histórico ou da geografia dos países longínquos graças ao mundo dos *tebeos*.

O autor conclui que, apesar da censura e da pressão do contexto político, o quadrinho comercial de aventura predominou sobre as vendas dos ideológicos, tratados aqui como educativos. Isso quer dizer que os *comics* autorais ganham ao longo da história um crescimento narrativo e estético, corroborando a crença de que a livre expressão predomina sobre a atenção dos leitores, trabalhando aquilo que os produtores mais consagram: o entretenimento. Muito embora, retomando Porcel (*Op. Cit.*, p. 33), “a principal função dos *Cadernos*<sup>26</sup> foi sempre, e acima de qualquer outra, a de distrair, assim como manifestaram seus autores em repetidas edições. Claro está que desde uma perspectiva ideológica nenhuma distração é inocente.”

Ainda nos anos quarenta, o prosseguimento da guerra trazia a muitos países problemas com racionamento de recursos (JUNIOR, 2004, p. 95), além da iminente carência financeira e dificuldades de acesso. Um desses materiais era o papel, importado do Canadá para o Brasil e, sob essa alegação, as editoras ficaram sujeitas a um racionamento. Contudo, é certo que havia um motivo mais do que político por trás dessa restrição: o de conter a publicação dos quadrinhos.

Algumas histórias produzidas se dirigiam a transmitir mensagens, mesmo que veladas, contra as ditaduras. Então, nada “mais justo” que algo fosse feito para “calar os subversivos”. Sabia-se do alcance que os quadrinhos já tinham com o público formador de opinião. Porém, não se podia restringir de todo a sua propagação, uma vez que muitas delas serviam de interface para a propaganda de guerra, assim como revela Sarasola (2014, p.13) a respeito dos *tebeos* espanhóis: “a ditadura não tardou em perceber o potencial doutrinator das historietas, e começou a impor-lhes conteúdos de acordo com os pilares ideológicos do regime”.

No Brasil não foi diferente, pois, como afirma Junior (2004, p. 95), “com a decretação do racionamento, a distribuição de cotas de papel se tornou uma medida eficiente do DIP para tentar calar as poucas publicações que ainda faziam oposição a Vargas”. Ele conclui que a *Revista Diretrizes* quase foi descontinuada em razão dessa conduta.

Uma das primeiras alternativas encontradas, segundo Gonçalo Junior (*Op. Cit.*), foi quando Adolf Aizen, editor brasileiro, encontrando problemas para

---

<sup>26</sup> Refere-se aos *Cadernos de Aventuras* editados na Espanha, já citados no texto.

imprimir suas revistas por conta das restrições de papel, conseguiu publicar o segundo livro em quadrinhos da série *Grandes Figuras do Brasil*, enviando posteriormente um exemplar a Getulio Vargas com um bilhete. Aizen “justificou o presente como uma demonstração de que as histórias em quadrinhos poderiam ser úteis na formação de crianças”. Logo após esse episódio, o editor obteve uma resposta do presidente, dizendo que “cultivar nos jovens a admiração pelos heróis nacionais é obra patriótica e merecedora de louvores. O livro *Grandes figuras do Brasil* constitui, nesse sentido, valiosa e oportuna iniciativa”.

Também nos anos quarenta, alternativas às retaliações aos quadrinhos na Espanha estavam sendo encontradas. À exceção de *Flechas y Pelayos*, do Frei Justo Pérez de Urbel<sup>27</sup> (a autoridade máxima para as publicações), entre alguns outros títulos sob a jurisdição de eclesiásticos, nenhum *tebeo* poderia ser publicado sem autorização. E, muito mais do que um organismo de controle, o papel era moeda de troca entre as editoras.

"Uma prova do que as quotas de papel tinham mais do que um instrumento de censura que de mecanismo de racionalização de recursos" (SARASOLA, 2014, p.52) foi o fato de a Revista *Chicos* ter uma quantidade a mais de páginas, sendo impressa em boa qualidade. Isso talvez por ser uma publicação que estava nas mãos da Falange.

Vale ressaltar que as restrições do uso de papel e a necessidade de autorização para impressão, além de uma tentativa de controle, eram uma questão de sobrevivência. Esse quadro deu margem para que os editores imprimissem materiais de qualidade baixa de tinta e papel. Nas palavras de Antonio Lara (2000, p. 45),

as duras condições daquele momento histórico afetaram as vidas dos sobreviventes na guerra, evidentemente, e se poderiam apreciar, de forma especial, na qualidade dos impressos, especialmente os mais baratos, sobre materiais inaceitáveis, ainda que a perícia dos profissionais de Artes Gráficas conseguisse verdadeiros primores, quase milagrosos, levando em conta a penúria generalizada do setor.

Ainda que tentativas de regulação do conteúdo quadrinístico viessem sendo executadas ao longo de três décadas, nos anos cinquenta, uma espécie de “pânico

<sup>27</sup> Segundo Antonio Martín, o frei beneditino era responsável pela fiscalização de todo *tebeo* que se apresentava como periódico, uma vez que, além de Editor de *Flechas y Pelayos*, acumulava funções no governo e no alto clero, tornando-se um dos personagens mais conhecidos da censura franquista (MARTÍN, 2011, p.122).

moral” instaurado nas sociedades ocidentais trazia à tona discussões mais intensificadas acerca do tema. Isso pode ter sido acentuado com o surgimento do livro do Dr. Whertham, mesmo que na Espanha não apareçam indícios claros dessa relação.

Nesse país, a explosão da Guerra Fria dava substância para o prosseguimento de novas regras a partir da instauração do Ministério de Informação e Turismo (em 1951). Aliás, essas mudanças vinham sendo praticadas desde 1945, com a pretensa previsão da derrota franquista ante aos acontecimentos mundiais. O General começou a tomar decisões menos radicais para que os seus feitos obtivessem uma projeção exterior, ou seja, uma aparente abertura para promover uma aproximação com os Estados Unidos. Porém, seguia vigente a Lei de Imprensa de 1938, em que

qualquer publicação que se editasse anteriormente ao que aspirasse em cabeceira periódica tinha que solicitar permissão correspondente. Se a permissão não fosse concedida, como foi o caso da maioria das petições, a publicação convertia--se em “folheto” ou “unitária” (SANCHIS, 2010, p.34).

Com isso, muitos editores seguiam com a alternativa de mudar de nome algumas revistas, personagens e histórias, lançando uma espécie de revista sem periodicidade e sem continuidade, ao inverso do que acontecia no Brasil e nos Estados Unidos. Porém, é curioso o fato de que a proibição das publicações nunca se deu na íntegra, pois esse instrumento também era valioso para “educar crianças e jovens”, como “arma de propaganda política”. Ainda que sob censura, a “ordem” acontecia baseada em um conjunto de regras muito parecido com os *comic code* instaurados naqueles países, entretanto se diferenciando em sua imposição, ou seja, nos Estados Unidos e no Brasil as regulações eram internas às empresas, sofrendo uma grande pressão da sociedade.

Em 1952, com a criação da Junta Assessora da Imprensa Infantil, na Espanha, surgia uma espécie de leitura permitida com um cunho exclusivamente educativo, uma vez que fora quase uma imposição. A finalidade da associação, segundo Sanchis (*Idem*, p.84), era a de doutrinar os editores para que optassem pelo caminho do gênero infanto-juvenil, sendo muito mais fácil o controle, com “critérios (morais) de censura mais objetivos”, que, com o passar do tempo, iam aumentando de maneira gradual.

Uma das funções da Junta foi a de classificar o público por idade: seis a dez anos e dez a quatorze anos. Para o primeiro grupo, os quesitos existentes nas primeiras normas publicadas abordavam, entre outras coisas, a proibição da existência de crimes, suicídio ou o aparecimento de elementos que pudessem prejudicar o sistema nervoso das crianças; que se evitasse o aparecimento do diabo para a obtenção de algum êxito, bem como o aparecimento de uma falsa bondade vivida por personagens infantis. Além disso, o código criava ressalvas com assuntos ligados ao sexo, ao comportamento e à violência divididos em doze pontos (*Op. Cit.*, p. 88). Para a segunda classificação de idade, o código, dividido por blocos (quesitos morais, religiosos, familiares e sociais), trazia mais uma série de outros itens, ou seja, era muito mais rígido e exaustivo.

Todos os códigos criados nos países do ocidente tinham a justificativa de conter os ânimos ao suicídio, aos atos ilícitos ou à violência pura, uma vez que os gêneros de terror, ficção e o de conteúdo “apimentado” tomavam conta da procura pelos jovens. O conjunto de regras citadas se baseava na “moral e nos bons costumes”, sobretudo nos teores estabelecidos pela igreja. Portanto, não é demasiado afirmar que o gênero educativo, segundo o modelo que já era empregado nos EUA, buscava estar dentro das normas, com um peso ideológico importante, focando os ideais do Estado e da Igreja.

O jornal *La Vanguarda Espanhola* chegou a publicar um texto de John Brown (1954, p.10), repórter correspondente do periódico em Londres que, entre outras palavras, chamava a atenção das autoridades policiais aos conteúdos das historietas de terror. Dizia a matéria (que tinha uma boa quantidade de caracteres) que o governo espanhol deveria estabelecer uma censura prévia a esse tipo de material, pois, além de obscena, a história apresentava pessoas com as mãos cortadas, “as tripas de fora”, decapitações e ilustrações de mal gosto. O jornalista ainda afirma que a mídia em questão leva a crer, por qualquer pessoa sensata, que esse tipo de publicação “deprava e prejudica a mente, a moral e os modos das crianças”. É mencionado ali, mais uma vez, que até um editor dos EUA assume diante da corte o “mau gosto” desses quadrinhos.

Diante desse cenário, para manter a sobrevivência das editoras é que surgem diversos títulos livres de contestação, ditos Quadrinhos Educativos. Há de se considerar que temas sexuais ou outros conteúdos suscetíveis ao julgamento e à

restrição das autoridades faziam parte dos temas de restrição de todos os códigos pertencentes aos países ocidentais.

No Brasil, a censura propriamente dita ocorreu após a revolução de 1964. Antes disso, os códigos eram métodos de conduta internos às editoras. Já na Espanha, à medida que a censura franquista avançava, os setores responsáveis faziam emendas ao seu método. Por isso, pode-se dizer que os *comics* educativos na Espanha foram criados ao largo do avanço ditatorial, enquanto que, no Brasil, foram surgindo títulos por pressão da sociedade.

Há muitos críticos na literatura que se ocupam em estudar o tema, a respeito da ausência de linguagem adequada no emprego da mescla texto e imagem no gênero em questão, grandes quantidades de palavras dentro dos balões ou até ausência de diálogos entre os actantes, pouca dinâmica entre os personagens, entre outras.

Existe uma crítica à qual se pode dar maior atenção, que trata da maneira como se fazem as adaptações da literatura obrigatória dos grandes títulos nas escolas. Estudiosos alertam para o fato de que cada gênero literário deve ter a sua conduta e, nesse aspecto, o quadrinho tem o seu devido valor.

Além das adaptações literárias, muitas histórias educativas buscavam (e buscam) retratar de maneira real a vida e os feitos dos personagens da história daqueles países: heróis, reis e cavaleiros condecorados. Outro tema bem difundido era o religioso, como a catequese e os bons modos, com exemplos dados às crianças da boa conduta e do bom comportamento. Basicamente, nesse gênero, transparece a ideologia dos governos e do clero, base de qualquer ditadura. Sobre a imprensa ideológica na Espanha, afirma Antonio Martín (2011, p.70) que

(...) também não se pode descartar a possível pressão sobre os editores dos educadores. E, ao fundo, a igreja, que não via com bons olhos a existência de uma imprensa puramente recreativa dirigida às crianças e ainda menos baseada em imagem. Dela ficam abundantes referências nas ações dos grupos católicos que entraram nestes anos na vida pública espanhola, muito especialmente no campo da imprensa.

Martín ainda atenta para o fato de que o próximo passo foi criar revistas de conteúdo eclesiástico como oposição às revistas comerciais. O que passou na Espanha naquele momento foi a presença massiva de padres como editores, por exemplo, e isso ocorreu logo nos primeiros passos da ditadura. Um exemplo disso

foi a Revista Alegría, criada nos anos 1920. “Por sua perfeita sincronia com as abordagens ideológicas” (*Op. Cit.*), era permitido que ela fosse editada na Catalunha.

Pode-se ver, portanto, que a história dos quadrinhos educativos na Espanha se confunde com a história dos quadrinhos ideológicos, ou seja, revistas de conteúdos utilizados para doutrinar.

O mesmo ocorre no Brasil. Enquanto o gênero educativo surge nos Estados Unidos, versões da Bíblia Sagrada, entre outros títulos religiosos, são editados nacionalmente. Uma das justificativas da indústria americana na representação de Bill Gaines, editor da EC, para permanecer no mercado, foi o fato de seu pai ter publicado uma versão quadrinizada do livro sagrado (JUNIOR, 2004, p. 241).

Dos títulos brasileiros mais importantes, destacam-se aqueles editados pela Ebal, ou seja, a editora que se dedicou a criar seu próprio código de ética para se livrar dos censores.

Seguindo o modelo dos EUA, ela não criou um selo de autenticidade, mas um alerta de idade, que apareceria em todas as revistas.

Numa carta de 14 de outubro de 1954, pouco mais de uma semana antes do lançamento oficial do código, Rheinstrom informou ao editor da Ebal que havia sido decidida a criação de um código de autorregulamentação do mercado de quadrinhos, e que isso seria anunciado em breve (*Op. Cit.*, p.245).

O *comic code* americano compunha um kit de nove livretos, criado pelos editores, que eram pressionados pelos especialistas, e enviado para os diretores da Ebal. Logo depois, Alfredo Machado e Adolfo Aizen fizeram a edição brasileira do material para uso em sua própria editora, apoiados pelo escritor Gilberto Freyre, quando publicou uma nota em O Cruzeiro, citando a repercussão dos jornais britânicos quanto ao fato de os gibis ajudarem na alfabetização. Freyre era um grande defensor dos quadrinhos e os defendia com o argumento de que “eram um tipo de literatura ou de arte cuja forma não deveria ser confundida de modo leviano com o conteúdo” (*Op. Cit.*, p. 252). Junior conclui que Gilberto defendia o uso desses gibis como divulgação de feitos históricos, de heróis nacionais etc, e não apenas de conteúdos de gangsteres e caubóis.

A edição do *comic code* de Aizen traria 23 determinações, intitulada de “Os mandamentos das histórias em quadrinhos”. Tal qual o que acontecia na Espanha, o modelo previa “mutilações” e nacionalização de nomes de personagens do

material que vinha dos Estados Unidos, assim como a alteração de cenários e adaptação dos desenhos e palavras (*Op. Cit.*, p.257).

Porém, até antes do regulamento, a Ebal já possuía seu rol de gibis educativos, como é o caso da *Revista Epopéia*<sup>28</sup>. Só que, segundo Junior (*Idem*, p. 259), por causa de uma capa com duas meninas desnudas editada no ano de 1953, esta também sofreu represálias dos padres e ainda recebeu cartas de protesto dos leitores.

Além de *Epopéia*, havia a publicação de *Grandes Figuras*, uma vez publicada com uma adaptação de um conto da escritora Cecília Meireles, grande defensora dos quadrinhos. Tal revista também já tinha trazido uma adaptação à vida de Tiradentes, entre outros feitos históricos.

Também tinham destaque na Ebal: a Revista Edição Maravilhosa, com histórias adaptadas muitas vezes do cinema, com figuras do folclore e da literatura; a publicação Ciência em Quadrinhos, com a explicação de fenômenos físicos e químicos; e Série Sagrada, com contos adaptados da Bíblia e de seus personagens, entre outros exemplares de histórias dos santos e de papas, por exemplo. Logo depois, editou-se O Reino Encantado das Histórias em Quadrinhos, entre outros títulos.

O lançamento do conteúdo educativo em revistas nos EUA, na Espanha e no Brasil foi uma tática muito bem-sucedida para a aceitação do público e dos membros do poder. Mas é certo que, muitas vezes, os responsáveis pelo controle sempre olharam para os conteúdos da maneira que proferiam e, apesar de o gênero educativo ter tido a melhor das boas intenções, de fato os quadrinhos, por mero desconhecimento, sempre foram vistos como uma literatura “rasa”, mas que detêm a atenção do público.

Por mais que esses países tenham hoje o estado de direito democrático como condição *sine quae non* de sua política, ainda há um grande desconhecimento dos conteúdos existentes, da variedade de temas e dos recursos oferecidos pela nona arte pelos que a fazem, adaptam, usam, leem e até pelos que educam, incluindo os pais e governantes. Talvez por isso a venda desse material tenha diminuído na forma física em alguns países. Contudo, os que sabem fazer bem, produzir bem,

---

<sup>28</sup> Por se tratar do nome da revista, manteve-se o acento, em desacordo com o Novo Acordo Ortográfico.

detêm o mercado a passos largos e um segredo para isso é ouvir o próprio jovem e estar onde ele esteja, ou seja, atentar aos recursos de linguagem (específicos dos quadrinhos) para a comunicação, pois, mesmo se pretendendo educativos, não é por possuir simplesmente uma história sequencial quadrinizada que se obterá a atenção da criança, mas sim com o conhecimento de seu uso por parte do professor ou educador.

O que se sabe hoje é que o atrativo para o jovem é a tecnologia, os temas “delicados” e a associação com outras mídias. Sempre haverá uma alternativa à proibição ou à repressão. Portanto, não é quem faz ou quem repreende que faz as vendas alavancarem, mas a curiosidade e a vontade de conhecer, de explorar. Certamente, os quadrinhos autorais, com liberdade de criação, fazem isso muito bem.

É sabido que os meios de comunicação apresentam sempre um propósito ideológico, no qual a educação também se baseia. Daí, quadrinhos e ideologia, antes de terem um fim, são meio de transmissão de mensagem, independente do emissor. Ainda que o propósito seja educativo, haverá sempre um conteúdo político, cabendo ao professor ou educador estar consciente disso e auxiliar seus alunos a se desenvolverem como leitores autônomos, aptos a fazer sua própria leitura do mundo, e não receptores passivos da leitura alheia.

## 2.6. Influência dos quadrinhos em outras narrativas

Com base nos estudos de Moacyr Cirne acerca dos aspectos que aproximam os quadrinhos do cinema, poderia se dizer que a nona arte muito se beneficiou dos recursos cinematográficos. Porém, nos dias de hoje, com grandes mudanças na maneira de se ler e interpretar imagens, é desnecessário fazer um comparativo intermediário<sup>29</sup> procurando a origem e o desfecho. Até porque, conforme afirmam Alan & Laurel Clark (1991, p.58), há adaptações de quadrinhos para o cinema e TV desde a década de 1950, como as séries de *Flash Gordon* e *Buck Rogers*.

<sup>29</sup> O termo intermídia é aqui utilizado com base na definição de Valdelino Gonçalves dos Santos Filho (2001): (...) a superposição de tecnologias sobre tecnologias cria vários efeitos, sendo um deles a hibridação de meios, códigos e linguagens, que justapõem-se e combinam, produzindo a intermídia e a multimídia." - para um produto da cultura resultante da interpretação de diversos meios de comunicação.

Seria por demasiado privativo fazer uma breve comparação entre os elementos quadrinísticos e outras narrativas, constatando a presença de balões de fala, enquadramentos e personagens. Porém, é relevante prover um recurso de diálogo entre as mídias. Além do que, sabe-se que muitos filmes fazem uso de personagens e da linguagem dos quadrinhos, assim como os videogames, séries de TV e até as artes plásticas, como já foi visto.

A intersemiótica é um estudo potente para entender as traduções que ocorrem de um gênero para o outro, assim como é uma maneira de ler e interpretar produtos culturais. Plaza (2003) oferece uma espécie de tipologia das traduções, calcado nos estudos semióticos de Peirce, em que ele classifica de três maneiras: tradução icônica, tradução simbólica e tradução indicial. Porém, como o autor afirma:

Quando dizemos tipologia, não queremos evidentemente nos referir a uma grade classificatória de tipos estanques que deve funcionar de modo fixo e inflexível (...) mas uma espécie de mapa orientador para nuances diferenciais dos processos tradutores (*Ibidem*, p.89).

Julio Plaza explica que esses tipos de referência são norteadores para um “exame das traduções reais”. E é a partir dessas tipologias, que abordaremos a maneira como os quadrinhos oferecem recursos tradutores para outras mídias.

Quando nos deparamos com filmes de ação, sobretudo as grandes produções dos EUA, pouco relacionamos à origem em que elas se basearam, a menos que os próprios autores frisem: “baseado em uma história real”, “baseado no conto...”. Isso acontece com frequência em adaptações dos quadrinhos de ação como os de super-heróis, por exemplo. É irrelevante a sua origem, a menos que isso seja declarado. A pertinência ocorre também para aquele interlocutor que conhece realmente a origem e procura a adaptação para adquirir uma outra experiência além dos quadrinhos.

Há inúmeros títulos do cinema que fazem questão de demonstrar a linguagem quadrinizada adaptada ao audiovisual. Um exemplo disso são os filmes que procuram manter a iconização e a linguagem da página impressa, a exemplo de Sandman, originário da Revista Vertigo, criado por Neil Gaiman.

Pode-se dizer que existem maneiras diversas para executar intersemioticamente adaptações audiovisuais. Investimos no modelo de Plaza para a análise que se segue. O autor evidencia a necessidade de se recorrer à Semiótica

para realizar esse tipo de classificação, uma vez que tradução se dá a partir da intercorrência dos signos. Plaza (*Idem*, p.20), fazendo uma leitura e Peirce e Bakhtin, afirma: “a linguagem é inalienavelmente social (...) o poder da ação está no signo e não na ação intencional do sujeito que o usa”. O autor completa:

O pensamento traduzido em linguagem atravessa os pólos concreto e abstrato da realidade e, como principal instrumento de comunicação, as linguagens são também modelos de translação. A linguagem é o principal instrumento da recusa humana em aceitar o mundo como ele é (PLAZA *apud* STEINER, p.218).

Portanto, o signo nunca será o objeto em si, ou de forma mais específica, o “objeto determina o signo”. Esse último, para Peirce, “o signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém”. É importante para o presente, antes mesmo de qualquer classificação, entender o modelo semiótico de Peirce, quando diferencia o signo em relação ao seu objeto de três maneiras: icônica, simbólica e indicial. Para tanto, Plaza (*Op. Cit.*, p.21) nos fornece o entendimento esperado:

. Ícones são signos que operam pela semelhança formal e direta com o seu objeto, da classe das qualidades primeiras.

. Símbolos operam por contiguidade institutiva, por ocorrência entre a parte material e seu significado. Eles dependem de uma convenção ou hábito.

. Índices ocorrem pela contiguidade de fato vivida, estabelecendo reações em relação ao real.

Retomando Scott McCloud (2005, p.48), com um esquema desenvolvido para diferenciar tipos de personagens em uma analogia com a realidade, Del Cistia (2015) realizou uma análise em nível de Trabalho de Conclusão de Curso em Design que consistia em comparar paradigmas semióticos de peças narrativas com a linguagem dos quadrinhos. Esse estudo se direcionava a criar um modelo para adaptar aspectos de quadrinhos para outras plataformas “sem que a sua linguagem perdesse o sentido” e, mesmo assim, a interatividade com o meio digital fosse aproveitada em sua íntegra. Del Cistia (*Ibidem*, p.18) afirma que já há no mercado iniciativas como as de integrar pequenos vídeos aos quadrinhos digitais, como uma proposta intertextual. Dessa maneira, é possível que haja um crescimento dessa nova abordagem para o aumento das dimensões intermediárias.

O pesquisador procurou em sua análise, realizar uma proposta de intercâmbio imagético, tomando videogames e os chamados quadrinhos multimídia como base. Porém, esse intercurso de linguagem não é recente. Scott McCloud (2005) afirmava que a adaptação dos quadrinhos para CD-Roms (uma tecnologia de ponta naqueles anos) era uma tentativa de fazer com que eles ganhassem vida, empregando recursos como animações e sons. Com base nisso, Del Cistia (2015) avalia que se pode gerar um resultado eficiente com o aprimoramento dessas novas tecnologias, e assim, usufruir melhor dessa intermedialidade.

Acerca do diagrama de McCloud, a necessidade de se fazer uma relação do desenho dos quadrinhos (signo) com a realidade, ou seja, com o objeto em si, vai ao encontro das observações de Fernandes (2006), quando realiza uma pesquisa acerca da obra de Mauricio de Sousa, afirmando que personagens de ficção se distanciam da realidade pela simplicidade dos traços, enquanto os actantes que buscam trazer assuntos ligados à moral e ética, recebem hachuras, sombreados e morfologia como atribuição. Assim, é necessário que o Homem Aranha, da Marvel, quando migrado para o cinema, receba efeitos de 3D integrados às filmagens, para que se torne o mais real possível, por exemplo, pois nos quadrinhos, em uma conduta de traço, são bem próximos da realidade, ou seja, do objeto que já é um signo icônico.

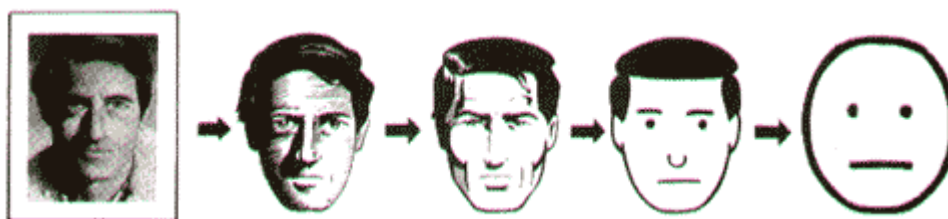


Figura 27 - Escala de realismo de traço de McCloud. Fonte: Scott McCloud.

Segundo McCloud (2005, p.48), “quando as imagens são mais abstraídas da ‘realidade’, requerem maiores níveis de percepção, como as palavras”. Ainda conclui, “quando as palavras são mais audaciosas, mais diretas, requerem níveis inferiores de percepção e são recebidas com mais rapidez, como imagens.

Porém, conduzindo a um nível de realidade ou não, o que se faz necessário é um caminho a ser adotado na relação intersemiótica, pois talvez a eleição de modos de linguagem pelo criador de histórias em quadrinhos seja sua maior

dúvida, assim como ocorre com o uso dos quadrinhos pelos docentes em sala de aula. Como alerta Julio Plaza (2003, p.49):

Se as qualidades materiais do signo influem e semantizam as relações com seus sentidos receptores, então os caracteres sensoriais, as formas produtivas e receptivas são inscritas na materialidade do signo (...) A relação de substituição e complementariedade entre original e tradução, nessa medida, pode ser vista como uma relação interlinguagens, onde empregamos signos como substitutos com graus de abstração e concreção relativos à coisa significada.

Plaza (*Idem*, p.24) ainda aponta para que haja uma certa especificidade do signo estético, que, segundo ele, é uma reflexão das próprias qualidades da linguagem. E, como ponto de partida, um signo icônico (como no caso do Homem Aranha) é erguido em dominância estética, ou seja, aquela cuja a tradução icônica tem uma analogia formal com a realidade.

Como adaptações da Marvel e *DC Comics*, existe um sem número de produções cinematográficas baseadas em quadrinhos, porém, nos chama atenção uma realização que se difere em linguagem. Trata-se da adaptação de *Sin City: Cidade do Pecado*, uma obra quadrinística de Frank Miller, por Quentin Tarantino. Há uma preocupação dos produtores e diretores em manter não só os traços e cores utilizados pelo autor, mas também o ritmo dos quadrinhos, transpassado para o cinema. Ocorre uma espécie de tradução literal icônica, carregando a essência da composição. Pode-se dizer em leitura que esse tipo de tradução procurou fidedignidade com a obra original, buscando a legitimação do seu público, mantendo a sua integridade inicial. Porém, há o emprego da tradução, com a identidade de Tarantino, reconhecida pelo exagero nas formas e nas ações. Percebe-se na produção de *Sin City* a relação hiperbólica, já levantada por Fernandes (2006). Tal relação se dá pela busca de mais sentido à mensagem. Aliás, esse recurso é bastante inerente aos quadrinhos e combina com a maneira que Tarantino emprega em suas realizações.

Frank Miller é um respeitado autor de quadrinhos em nível mundial e seu estilo é reconhecido pelo uso do recurso autocontraste nos desenhos, além do enredo baseado no cinema francês *noir*, que caracteriza roteiros baseados no crime e no submundo das metrópoles. *Film Noir*, segundo o pesquisador Bruno Fontes (2011, p.7), significa “Filme Negro” e é uma terminologia criada depois da II guerra mundial para designar um tipo particular de *thrillers* de crime

americanos que evidenciavam acentuadas diferenças relativamente aos filmes que eram produzidos antes do conflito.

As características *noir*, conforme aponta Fontes, são: predominância de contraste em tensão entre luz e sombra e pelo uso frequente de “linhas oblíquas e ângulos muito acentuados, que produzem um efeito de desequilíbrio composicional da imagem”. Do ponto de vista temático, esse tipo de filme carrega traços de um espaço urbano, noturno, corrupto e de opressão.

É curioso que não se sabe ao certo a origem e o desfecho desse tipo de história, pois há indícios de que as películas *noir* datam da década de 1940, enquanto que já tinham quadrinhos com o mesmo assunto, como *Dick Tracy*, no início dos anos 30. Daí a justificativa da intersemiótica ser abordada pela linguagem e não pelo seu apogeu. Porém, por motivos documentais, é de relevância afirmar que Chester Gould originalmente concebeu a personagem *Painclothes Tracy* em páginas dominicais, até que *Dick* virou tira diária em 12 de outubro de 1931. Conforme afirmam Allan & Laurel Clark (1991, p. 58):

Estava-se no meio da depressão econômica, num tempo em que os *gangsters* de Chicago fizeram da cidade sinônimo de crime violento. Não surpreendeu que a série *Dick Tracy* focasse o mundo dos *gangsters*. Tocou no ponto nevrálgico dos leitores que gostavam de ver os criminosos sofrer o destino que mereciam.



Figura 28 - Cena do filme *Sin City*, de Quentin Tarantino. Fonte: Cinema 10.<sup>30</sup>

<sup>30</sup> *Sin City 2: A Dama Fatal*. Disponível em: <<http://cinema10.com.br/filme/sin-city-2-a-dama-fatal>>. Acesso em 17 Jun.2017.

Outros autores também retratam narrativas de mesma categoria, mas de maneiras diferentes de interpelação. Uma abordagem estilo *noir* que também foi adaptada para o cinema, mas se difere bastante dos estilos de Miller e Gould é a obra *Spirit*, originada dos quadrinhos de Will Eisner.



Figura 29 - A cena original projetada por Frank Miller para *Sin City*. Fonte: Nerdist: That iconic style.<sup>31</sup>

Will Eisner “brinca” com os paradigmas de uso dos traços, fazendo com que a imponência de seu personagem principal se transforme em uma figura dotada de excêntrica comicidade, mesmo utilizando o contraste e o lugar narrativo inerente ao *noir*. Isso nos leva a crer que o domínio do argumento faz com que os artistas, como Eisner, perpassem quaisquer códigos de comunicação, mantendo a integridade linguística dos personagens, bem como seu enredo.

A adaptação do quadrinho para a película de *Spirit* se deu de uma maneira mais fiel do que em *Sin City*, pois, em relação à contiguidade iconográfica, é perceptível a semelhança do filme com os quadrinhos originais, talvez por Eisner constituir seu personagem em uma marcação próxima do objeto real (utilizando o diagrama de McCloud), fazendo uso de técnicas de ilustração muito próximas da realidade. Foram preservados no filme os recortes originais (com o uso da computação gráfica) na adaptação cinematográfica, no qual já se presenciavam os traços *noir*. Inclusive, foi respeitado o enquadramento empregado por Eisner, numa espécie de movimentação cinematográfica, dessa vez orquestrada pelos quadrinhos, e não pelo cinema, assim, como a luz e os objetos de cena.

<sup>31</sup> 4 THINGS WE NEED FROM THE SIN CITY TV SHOW. Disponível em: <<https://nerdist.com/sin-city-frank-miller-tv-show-4-things/>>. Acesso em: 10 maio 2017.



Figura 30 - Adaptação para o cinema da obra de Eisner. Fonte: Cultured Vultures.<sup>32</sup>



Figura 31 - Quadrinho original. Fonte: Eisner (1995).

Voltando à parametrização realizada por Del Cistia (2015), em respeito à comparação com o *noir*, o autor afirma que recursos quadrinísticos com o tema são utilizados também em videogames. Contudo, sob um olhar transversal, é possível afirmar que quaisquer produções culturais que sejam definidas com uma base sólida em sua estrutura sintática, dotadas dos aspectos semânticos configurados em mediação com seu público, configuram em um estilo pronto a ser adaptado, e assim, servindo de meio de abordagem para outros códigos. Uma vez se dominando linguagem, é possível realizar uma tradução muito mais do que icônica, mas simbólica e indicial.

Assim acontece com os quadrinhos infantis, aqueles utilizados em sua maioria pelos professores como recurso paradidático. Utilizando a escala de McCloud, são os que mais se distanciam em traço da realidade, podendo-se

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://culturedvultures.com/january-worst-month/>>. Acesso em: 20 Jun. 2015.

afirmar que os personagens derivados de simplificação moram no mundo abstrato, onde se tratam das ideias e da ludicidade. Porém, por mais que tais quadrinhos façam uso do traço simplificado, não deixam de possuir seu nível de complexidade, pois possuem todo um conjunto iconográfico constituído que abre espaço a derivadas averiguações iconológicas, como a interveniência da animação, por exemplo.

Fernandes (2012, p.909) afirma que a linguagem de duas produções, tanto a impressa quanto a digital, por exemplo, é a mesma, pois, utilizam o mesmo padrão gráfico para a construção da mensagem. Porém, como se tratam de mídias distintas em aplicação, cabe entender a forma pela qual é recebida. Porém, muito mais do que a transposição de imagens, esse tipo de quadrinho aborda o mundo dos conceitos. A autora realizou um estudo com seus alunos que tratou de fazer um levantamento iconográfico de personagens de Mauricio de Sousa nos quadrinhos, equiparando com as suas diversas adaptações. Além disso, foi realizada uma pesquisa de repertório com o público, na qual foi possível identificar que a integridade é respeitada em qualquer plataforma ou substrato. Foi constatado que, independente da técnica empregada no ato de representar formalmente, as características não se perdem de um meio para o outro.

Conclui-se, portanto, que os quadrinhos são mais do que um conjunto de ícones e símbolos reconhecíveis com a finalidade de transmitir ideias, no meio impresso. Independente de seu modo de produção, a tecnologia aplicada para a construção indifere em sua compreensão. Perceber a mesma narrativa e o mesmo peso de identificação icônico é compreender que a mensagem transmitida segue a mesma linha do meio dos quadrinhos no meio dos cinemas, a partir de outros sistemas de narrativa e de construção, confirmando a eficácia intersemiótica entre esses dois meios.

### 3

## O Design como elemento transformador na construção de HQs: procedimentos projetuais

Quando a pesquisa foi iniciada, acreditávamos, baseado nas afirmativas de alguns autores, que os professores da Educação Básica pouco utilizavam os quadrinhos como ferramenta paradidática (Cap. 2). Na realidade, há muitos relatos do emprego desse recurso na busca de conteúdos diversos, principalmente para as aulas de Língua Portuguesa e Artes, como iniciativa para a melhoria ou até conquista do letramento e da formação de cultura. Contudo, a partir das experiências de troca com alguns docentes através de entrevistas, conversas informais e treinamentos com a aplicação do método (Cap. 7.5), pode-se perceber que o motivo principal desse breve aproveitamento é o desconhecimento dos benefícios oferecidos pelas histórias, dos títulos existentes, dos gêneros<sup>33</sup> publicados e até acerca do que os próprios alunos estão lendo.

A partir da observação, constatou-se que muitos outros professores não se sentem seguros em trabalhar a construção dos quadrinhos em suas aulas pela mesma dificuldade descrita pelos alunos:

- 1- Não saber desenhar;
- 2- Não saber como desenvolver;
- 3- Não saber estruturar (escrever).

É notório que o domínio de alguma capacidade criativa facilita a realização das tarefas de construção de quadrinhos. O desenho, por exemplo, é uma aptidão consideravelmente reconhecida para o exercício do pensamento projetual. Ainda assim, para se trabalhar quadrinhos, há de se conhecer primeiramente o processo construtivo, que vai desde uma ideia, um esboço, até a publicação, seja em papel ou digital. Dentre outras expertises, o desenho se destaca, mas sabe-se que o domínio de alguma técnica se dá com o exercício.

---

<sup>33</sup> O emprego desse termo refere-se aos estilos de histórias em quadrinhos encontrados e denominados gêneros quadrinísticos por Mike Benton (BENTON, 1989).

Nesse sentido, cabe ao professor identificar entre seus alunos, capacidades diferenciadas para a formação de equipes. Assim, todos podem desenvolver a ideia em questão, aproveitando bastante a exploração da linguagem dos quadrinhos. Há aqueles que têm ideias mais criativas, os que têm o hábito de leitura de HQs, os que escrevem com mais facilidade e os que apresentam mais curiosidade para a pesquisa.

Projetar é um ato de competência natural entre os seres humanos. Desenhar é um gesto de voluntariedade primeira na construção do conhecimento e como forma de expressão. O desenho e o projeto sempre estão lado a lado nos processos criativos, não somente como formalização, mas como ideação esquemática. Há de se considerar que o domínio do recurso de desenho é uma maneira de projetar, assim como "saber desenvolver" e "saber estruturar". Wucius Wong (1998, p.41) define o desenho como "um processo de criação visual que tem propósito", ou seja, "preenche necessidades básicas".

Um bom desenho (...) constitui a melhor expressão visual possível da essência de "algo", seja uma mensagem, seja um produto. Para executar esta tarefa de forma acurada e efetiva, o desenhista deve procurar a melhor maneira possível que este "algo" possa ser definido, feito, distribuído, utilizado e relacionado com o ambiente. Sua criação deve ser não somente estética mas também funcional, ao mesmo tempo que reflete ou orienta o gosto de seu tempo (*Op. Cit.*).

Para tanto, há de se construir um método, partindo do reconhecimento do problema: Para quem? Para quê? Como? Por mais que quadrinhos sejam um meio de produção autoral, sua linguagem pressupõe um interlocução, como qualquer peça narrativa. É possível afirmar que cada gênero possui uma voz e cada autor a profere de uma maneira. Por isso é fundamental saber qual será a forma de diálogo encontrada para estabelecer uma conduta narrativa.

No caso dos quadrinhos, para serem construídos em sala de aula, o tom do roteiro pode ser dado pelo próprio professor, elencando quais assuntos serão abordados. Daí, o processo de realização das tarefas para a sua elaboração deve ser baseado em uma sistematização projetual. As etapas para o desenho de quadrinhos são consideradas aqui como uma maneira de se realizar Design.

Conforme sugere Löbach (2001, p. 139), "o designer industrial pode ser considerado como produtor de idéias, recolhendo informações e utilizando-as na solução de problemas que lhe são apresentados." Para ele, o designer, além da

capacidade intelectual, tem uma maneira criativa de resolver problemas de naturezas diversas. A construção de histórias em quadrinhos para fins educacionais não depende da presença de um profissional qualificado da área, mas sim, de um pensamento projetual calcado no Design. Löbach (idem, p. 140), através do esquema a seguir, reconhece que, para se obter uma solução que denomina de "produto criativo", são necessárias condições e etapas no ato de se projetar.

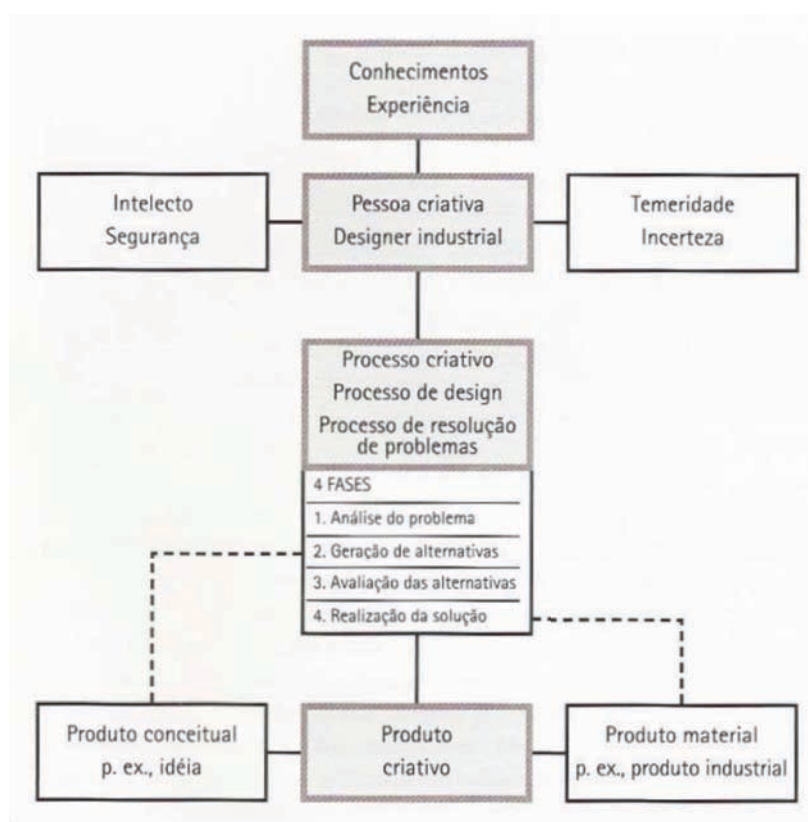


Figura 32 - "O processo de Design", de Löbach. Fonte: Löbach (2001, p.140).

Partindo dos conhecimentos, experiências, a pessoa criativa desenvolve o produto, conjugando "processo criativo" com "processo de Design" em quatro fases: análise do problema, geração de alternativas, avaliação de alternativas, realização da solução. É claro que para cada etapa descrita por Löbach, ramificam-se outras tantas, pois a geração das alternativas, por exemplo, depende de um conhecimento sistemático, baseado em dados pré-existentes.

Nesse momento, é necessário esclarecer acerca do "processo criativo" e "processo de Design", mesmo reconhecendo-os como intervenientes. Para Fontoura (2002, p.80), "das discussões em torno do tema, pode-se generalizar

algumas observações, entre elas: “todo processo de design é em si, um processo de solução de problemas e consequentemente, um processo criativo”. O autor se baseia em Benson (1999 *apud* FONTOURA, 2002) para afirmar que o processo criativo reflete na maneira que os designers têm de exercitar o desenho e o desenvolver produtos. Porém, inspira-se em Johnsey (1998 *apud* FONTOURA 2002) para lembrar que esse processo é não linear.

Para Tavares e Plaza (1998, p. 73), "o ato criativo não é, necessariamente, um processo contínuo. Renova-se sempre e admite *feedbacks* alimentados pela atividade experimentadora e pelas ideias criadoras." Acredita-se que pela experimentação e pela busca de conhecimento, atingem-se cada vez mais resultados satisfatórios, com mensagens mais eficazes entre os interlocutores. Nesse contexto, a construção do repertório é fundamental para redução do ruído no processo de comunicação.

Tavares e Plaza (1995, p. 28), baseados nos conhecimentos de Graham Wallas (1926 *apud* MOLES, 1971: 161-167) dissecam os processos criativos em seis etapas definidas como estágios não estanques no processo criador: apreensão, preparação, incubação, iluminação, verificação e comunicação.

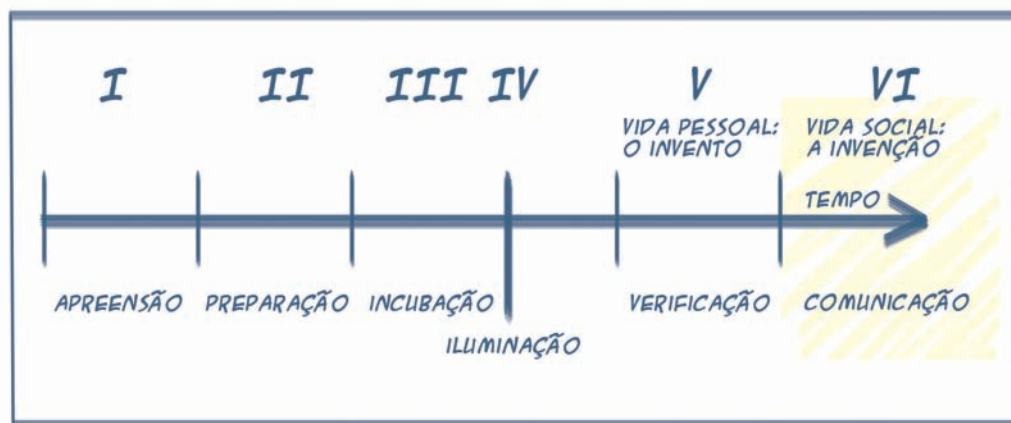


Figura 33 - Etapas do processo criativo descritas por Mônica Tavares e Julio Plaza.  
Fonte: Interpretação da autora, de Tavares e Plaza (1995, p.28).

Tavares e Plaza explicam que todo processo criativo parte de uma vontade de criar, iniciando com uma ideia ou problema a ser resolvido, denominado "apreensão", um impulso para criar. A partir disso, a acumulação de documentos, reunião de dados, ou como os próprios autores dizem, "uma fase preparatória, na qual o indivíduo criador indaga, ouve sugestões, discute e explora, permitindo a

mente perambular para desembocar na problemática a desenvolver", é denominada de "preparação". Segundo Wallas (1926 *apud* SANTOS, 2017), a preparação é um estágio inicial em que o indivíduo criador utiliza as ferramentas técnicas e conceituais, para a apreensão de causas futuras. O sujeito indaga, explora, pede sugestões e permite à mente imergir nas possibilidades da problemática a ser desenvolvida.

Uma outra etapa descrita por Tavares e Plaza (1995, p.29) se trata de um afastamento do problema, necessário para que o inconsciente trabalhe. A esse processo se dá o nome de "incubação". Os autores afirmam que "nessa fase, o indivíduo criador sente uma espécie de insatisfação e de tensão relacionadas com a ideia de algo que se tem a completar". Para Wallas (1996 *apud* SANTOS, 2017), "o subconsciente busca ligações inesperadas para a resolução e fechamento da ideia e novas conexões são formadas". Em outras palavras, há uma necessidade de que não haja um esforço diretamente ligado ao processo para que o inconsciente possa desenvolver ideias.

Relacionada a essa fase de incubação dentro do processo criativo, talvez esteja a explicação para o uso do tempo, quando o estudante não consegue absorver informações perto do período de provas ou não consiga guardar algo imposto pela "decoreba". O momento do afastamento é fundamental para que o cérebro consiga realizar abstrações e formalizar ideias. Tavares e Plaza lembram Rudolf Arnheim com a teoria da "boa forma" da Gestalt, na qual "nesse período de incubação, a mente criadora busca atingir o estabelecimento de diagramas mentais". Para Arnheim (1998, p.89), "forma é a configuração visível do conteúdo". Ele explica que todas as vezes que percebemos uma configuração, "consciente ou inconsciente", nós a tomamos para representar algo. Ele acredita que o tempo todo estamos realizando associações entre algo que experienciamos e o que está sendo representado e afirma: "a arte de nosso próprio século oferece um outro exemplo notável de alta abstração obtida através do afastamento (idem p.136)."

A próxima etapa levantada por Tavares e Plaza (1998, p.30) é a "iluminação". Nesse estágio, os autores definem que é o momento da certeza da criação, a solução para seu problema. Referindo-se ao estágio anterior, a incubação, alegam que as manifestações do inconsciente é quem trazem combustível para a "mente criadora". A iluminação traz *insights* ao processo

criativo, que já está condicionado às soluções por meio da preparação e, após isso, a incubação.

Nesse sentido, percebemos o importante papel que as imagens ou diagramas mentais desempenham como propulsoras do fenômeno da iluminação, ratificando-se a ideia de que na origem do pensamento criador, ao se relacionar tanto a intuição quanto o intelecto, não mais se distingue entre a atividade do artista e a do cientista. A mente criativa é, assim, responsável por associar "formas", que progressivamente tornam-se articuladas (TAVARES & PLAZA, 1998, p.33).

Os autores em questão afirmam que a iluminação é o momento em que a mente em estágio de criação estabelece relações com a "forma", ou seja, é o instante em que o criativo configura a obra como idealização. Arnheim (1998, p.145) analisa esse aspecto formal sob as dimensões da representação do real. Para ele, o processo de réplica mecânica entre as coisas físicas e a produção da imagem não é de todo organizada, como uma retratação daquilo que se vê, ao que se representa. Para a produção de textos, por exemplo, não é uma mera aplicação idealizada da imagem que se configura, mas tecnicamente é um ato subjetivo.

Arhein (*Ibidem*, p.146) compara o estado de abstração entre um texto técnico e a fotografia. Poderíamos aqui também, tomar como base a ilustração como uma fase intermediária entre estados concreto e abstrato. A iluminação deveria ocorrer, quando se tivesse plenamente a objetivação da forma/conteúdo voltados ao interlocutor, com base em pesquisas de percepção visual. O autor fornece subsídios para que haja uma compreensão da representação da forma entre o que é real e o que é ficção, associando-os com mais ou menos abstracionismo. Para ele, a fotografia como representação de uma cena urbana, uma paisagem ou uma textura, por exemplo, é a forma mais autêntica de retratar, enquanto um texto, por mais técnico que seja, distancia-se da realidade.

Cabível ao criador saber como abstrair e trabalhar com as informações associativas à representação. Para isso, como uma etapa final ao diagrama esquemático proposto por Tavares e Plaza, essa fase é a derradeira na funcionalidade do processo criativo. Trata-se de verificação, um momento catalítico de todo o processo que determina a interlocução com o público. Para os autores, "um processo de revisão em que a solução do problema é conscientemente elaborada, sendo passível de alteração e correção" (TAVARES,

1998, p. 34). Nesse sentido, não há processo de Design senão aquele em que se estabelece uma relação de comunicação entre interlocutores.

Por mais que o processo criativo esteja representado para Löbach como uma etapa dentro do processo projetual, na verdade ele permeia toda a fase de execução, desde as primeiras ideias levantadas, até o momento de uso do objeto. Ou seja, o que se espera para a realização de um projeto de Design é verificar se o usuário se apropria ou não da criação. Seja uma ilustração ou um produto industrial de grande complexidade, a maneira de se fazer Design, seu processo é o fio condutor para resolver problemas para melhorar a qualidade de vida de indivíduos.

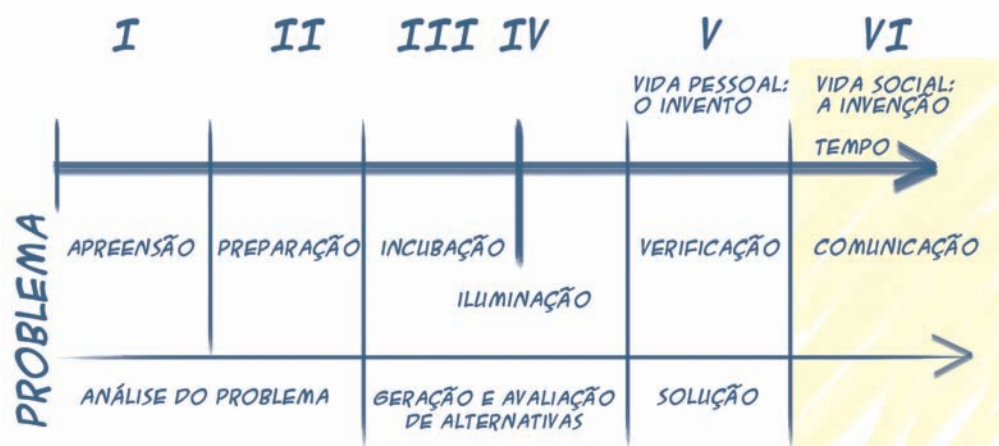


Figura 34 - Associação entre o processo criativo e processo projetual baseada em Tavares e Plaza; Bernd Löbach. Fonte: Da autora.

No caso de se produzir quadrinhos não é diferente da maneira de se pensar, produzir, projetar o objeto. Não é arriscado afirmar que um quadrinho é uma peça gráfica fundamentada no Design, voltada a uma interlocução, com linguagem própria, na qual está presente um discurso narrativo baseado em enunciado(s).

Fazer quadrinhos exige muito mais a competência comunicativa, do que propriamente técnica. O seu uso em salas de aula pode ser feito de diversas maneiras, mas a construção do quadrinho com o trabalho de um conteúdo explora o projeto, trabalha o procedimento projetual do início ao fim.

Tomemos aqui o problema ou a problematização como um assunto a ser tratado, de difícil *approach* incluso no programa de aulas. A fase de discussão acerca dele faz parte do procedimento adotado por qualquer professor, que em conjunto com o aluno, pontua-o e o esmiúça para ter controle. Essa etapa, quando

é realizada em conjunto, evita que a complexidade a seguir impeça o manejo da realização do trabalho. Em um comparativo com o processo criativo, a problematização atua propriamente com levantamento dos dados.

No mercado de trabalho, equipes criativas formadas por profissionais de várias áreas debruçam-se no problema, dedicando horas a fio em sua discussão, criando variáveis e sistematizando propostas de averiguação, muito antes até de apontar possíveis soluções. Com isso, há uma premissa de que reduzam os ruídos em fases finais de criação, com a prototipação e a verificação junto ao público.

Esse comportamento adotado pelas empresas se fundamenta nos estudos do *Design Thinking* - DT para o desenvolvimento de diversas ferramentas. CEOs acreditam que em conjunto, equipes multidisciplinares podem mutuamente se ouvir, evitando soluções intuitivas, com risco de perda financeira ou grande impacto negativo na sociedade. Escolas já adotam o DT como uma atividade de melhoria da comunicação entre professores e alunos. Em ambos os casos, tanto profissionais do mercado quanto profissionais de educação tomam o lugar de interlocutores, na tentativa de se fazer passar pelo outro lado (da interlocução), ou seja, do usuário (aluno ou público-alvo).

Com o pensamento de problematizar, ao invés de partir para os métodos empíricos em tentativa e erro, profissionais aprendem a ouvir. Nesse sentido, no caso da sala de aula, professores estão tomando lugar de gestores ou tutores de seus alunos, uma vez que a informação está, de certo, facilitada pelos meios tecnológicos. O conhecimento já não é mais detido pelo mestre, em conjunto com os livros, mas na construção em conjunto.

Reinventar a educação não é tarefa recente. De certa maneira, as escolas buscam, a todo tempo, a reinvenção de maneiras de lidar com os problemas, uma vez que falta apoio do governo, ao mesmo tempo que dependem da preconização das políticas advindas do Ministério da Educação. Os próprios métodos de ensino passaram por reformas diversas, colocando em cheque velhos métodos. Educar sempre é um desafio. Contudo, é inegável a consistência teórica dos processos de comunicação e significação, que sempre enxergaram o receptor como um interlocutor, para melhor domínio da relação entre os agentes.

Em um estudo sobre educação e Design realizado por Iure Alencar (2014) para o desenvolvimento de seu TCC, o designer coloca o processo calcado na Teoria da Comunicação tradicional, proposto por Jakobson, em consonância com

o do Design. Toma como base o sistema que conjuga os elementos da comunicação com os do projeto, sempre posicionando os itens cognitivos para a significação, adaptando-os como uma releitura. No esquema abaixo, estão representados os elementos básicos do processo de comunicação.

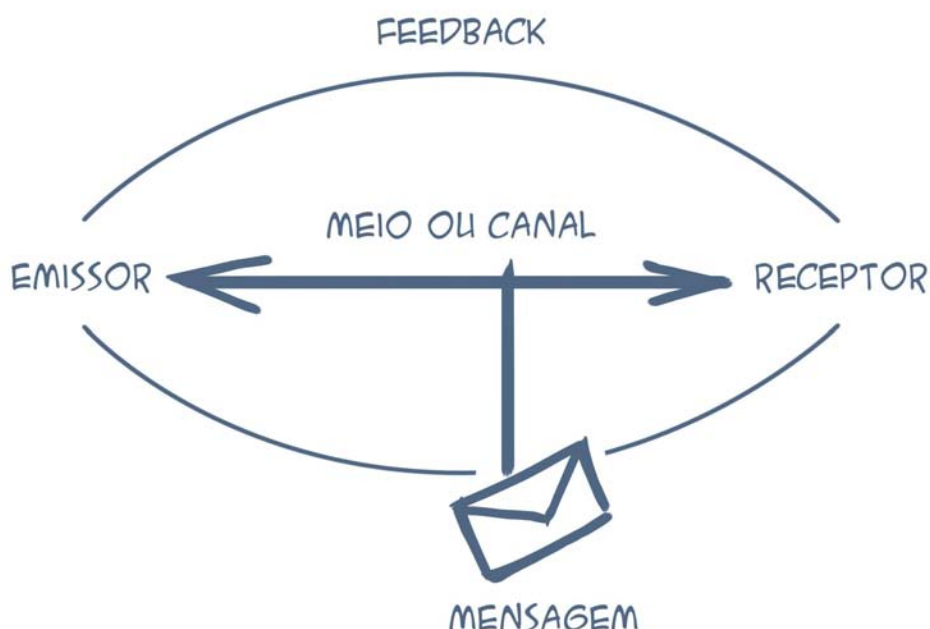


Figura 35 - Elementos no processo de comunicação. Fonte: Da autora com base na teoria da Comunicação. Fonte Jakobson (2010).

Para Jakobson (2010, p.157), esse processo é um modelo necessário para a comunicação verbal, pois é inerente ao ser humano possuir necessidades específicas e se direcionar ao outro para satisfazê-la. Na Teoria da Comunicação são considerados seis elementos: 1- Remetente ou emissor; 2- Mensagem; 3- Destinatário ou receptor; 4- Contexto; 5- Código; 6- Contato, meio ou canal. Além dos elencados acima, mais dois itens: código e referente. O referente é o contexto do processo, enquanto o código, para Jakobson, é o conjunto de signos utilizados na transmissão e na recepção da mensagem, transformando em uma linguagem verbal e não verbal. O Código é composto pelo conjunto de regras comuns a dois indivíduos no ato de comunicar. Nas palavras de Jakobson (*Op. Cit.*): "deve ser parcial ou totalmente comum ao remetente e ao destinatário".

No processo, podemos "destrinchar" a mensagem e procurar entendê-la pelo viés do campo da Semiótica, proposto por Charles Sanders Peirce, uma vez que depende muito mais do que um simples contexto para haver uma redução de ruído

no processo comunicativo, existindo a cognição, que trabalha significado(s). Para o filósofo, "todos os tipos de consciência entram em cognição" (2005, p.16):

Os sentimentos (...) formam uma tessitura da cognição, e mesmo no sentido objetável de prazer e dor, são elementos constituintes da cognição. A vontade, sob a forma da atenção, constantemente entra, junto com o sentido de realidade ou objetividade que (...) é aquilo que deveria tomar lugar da vontade, na divisão da consciência.

Peirce acredita que há um elemento cognitivo, no qual afirma ser a "consciência do processo", que não é, necessariamente, nem sentimento, nem sentido de polaridade, que eminentemente dá sentido à aprendizagem, característico ao processo de cognição.

Para tanto, tomemos a teoria do signo de Peirce e a sua relação tricotômica, pertencente ao contexto cognitivo. O signo constituinte do conjunto de elementos para que se processe a significação, na construção da mensagem é composto de objeto, interpretante e *representamen*, entendendo que a palavra signo denota "um objeto perceptível, ou apenas imaginável, ou mesmo inimaginável em um certo sentido" (*Op. Cit.*, p.47). Contudo, para que algo seja signo deve fazer-se representar algo, que é o seu "objeto".

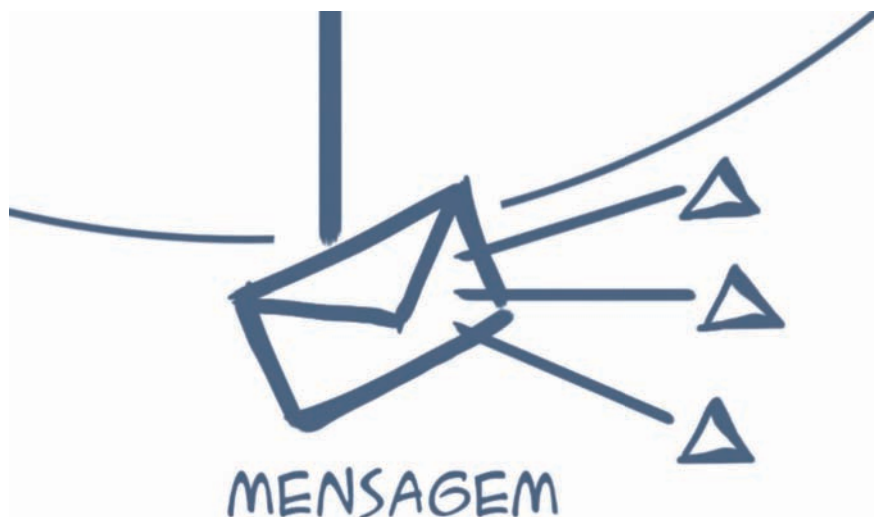


Figura 36 - Mensagem no processo de Comunicação e a sua constituição. Fonte: Interpretação da autora, mesclando a teoria de Jakobson com a de Peirce.

Parafraseando Barthes, o estudo do meio de significação da mensagem organiza a forma que o sujeito dá "sentido às coisas" (BARTHES, 2001, p. 205).

É possível dizer que a mensagem que tramita no canal entre os interlocutores do processo de Comunicação, no caso das histórias em quadrinhos, é composta por signos verbais e não verbais. Sua combinação resulta em uma determinada linguagem, ou seja, na maneira, no modo ou na forma de fazê-lo. Esse ato de combinar signos visuais desencadeia em formatos, nos quais denominamos gêneros (VAREA, 2016).

A estruturação sígnica de um determinado tipo de quadrinho se difere de outro, entre balões, requadros, expressões, traços, itens de cenário, composição de personagens e sinais gráficos. É na decorrência da justaposição dos elementos de construção de sentido que se obtém significados diversos, além, é claro, da narrativa empregada na confecção do roteiro.

Construir um projeto com quadrinhos é, antes, sobretudo definir quem irá lê-lo. Quando se trata de um *comic* adulto, por exemplo, o público está ali determinado, assim como o quadrinho infantil. Já no do gênero político ou de ação, a audiência é prescrita pela afinidade ou pela vontade. O fazer quadrinhos, nesses casos, resulta-se pela repetição de modelos a partir dos conhecimentos do autor com o próprio hábito de leitura, não simplesmente pela faixa etária. É a experiência do quadrinista que traz o sucesso do manutenção dos personagens ou a subversão ao próprio gênero.

Para Varea (*Op. Cit.*, p.48), referindo-se à elaboração de personagem, "a imagem visual da história em quadrinhos apresenta de um modo preciso ao personagem, tal como foi visualizado pelo artista dentro de suas próprias chaves estilísticas, e desse modo, o leitor é obrigado a aceitá-la". Varea (*Ibidem*) justifica essa espécie de imposição se deve a tamanha expressividade semiótica contida, não só no personagem, mas na conduta textual por trás dos quadrinhos. Os *comics* se narram por si só, não "dependendo de interrupções para descrever" detalhes da cena, diferenciando-se de um texto literário. Com isso, o autor conclui:

Com certeza, o peso específico dos personagens no quadrinho não equivale ao que os quadrinistas construíram como perfeitas simulações de pessoas reais. Contudo, a intenção principal de proporcionar rapidamente um sistema de referência ao leitor dá-lhe a possibilidade de realizar uma leitura uniforme do relato (VAREA, 2016, p.49 *apud* GARCÍA JIMÉNEZ, 1994, p.281).

Nesse contexto, cabe inferir que o leitor de quadrinhos é, sobretudo, um interlocutor habituado com seu código, circunscrito no gênero de escolha.

Analizando a transmissão da mensagem como um meio pela qual interlocutores no processo de comunicação se afeiçoam da leitura, podemos tratá-los como usuários no sistema projetual, dependendo da decifração de repertório. Assim como demonstra Figueira (2016), através do diagrama esquemático, o código é uma espécie de contrato entre interlocutores, lembrando Eisner (2013, p.54):

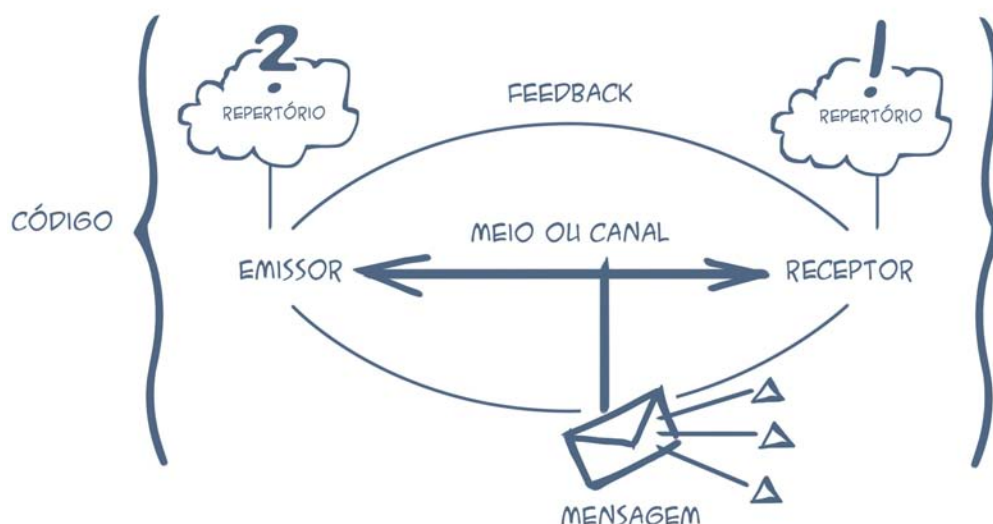


Figura 37 - Diagrama do processo comunicativo. Fonte: Interpretação da autora, mesclando a teoria de Jakobson com a de Peirce, sob a ótica de Figueira.

Ora, se o comunicador depende de conhecer a maneira pela qual sua audiência interpreta uma mensagem, o designer deve entender como o usuário se apropria do objeto por ele projetado. No caso das histórias em quadrinhos, não somente por ser uma peça midiática, mas também por representar uma série de pessoas, podemos considerá-los como objeto de Design. Contudo, há a premissa de que, para a sua confecção, mais do que constituintes de uma paginação em construção de uma revista, depende de um projeto a confecção de personagens, conjugando aspectos morfológicos com psicológicos.

Fernandes (2006, p.20 *apud* HESKETT) avalia a relação do objeto com a vocação do profissional: “(...) a concepção de um design não é simplesmente uma representação em forma visual de valores predeterminados, mas um processo criativo e catalítico em que fatores externos interagem com as crenças, talentos e habilidades do designer”.

Em relação ao objeto quadrinho, considerando-o como um intermediador no processo de transmissão da mensagem, Fernandes (2006, p.22) afirma que o designer atua fortemente, pois, encarrega-se do "uso adequado dos elementos utilizados como peças-chave da comunicação entre emissor e receptor". Assim, conclui que "quando falamos de comunicação, encaramos o sujeito receptor dotado de pré-requisitos necessários para o entendimento da mensagem".

A solução gráfica encontrada por Iure Figueira (2014, p.26), na qual esquematiza o processo de comunicação adequando à problematização, recorre à justificativa de Timothy Samara (*Op. Cit. apud SAMARA*, p.7):

Para a geração do bem estar social e a construção de soluções reais , a prática do design envolve o esforço de averiguar conceitos verbais e conformá-los de maneira que estes sejam percebidos através de impulsos sensoriais interpretáveis que agirão diretamente nos aspectos cognitivos e comportamentais das pessoas.

No esquema infográfico a seguir, apresenta-se um comparativo entre o processo de comunicação, conjugando significação dentro do processo projetual tradicional utilizado pelo Design, entendendo que entre professor e aluno, além da comunicação, há a possibilidade de se obter soluções educacionais de maneira conjunta. Inclusive, pode-se perceber que o processo criativo, assim como propõe trechos iniciais desse capítulo, está encampado em toda extensão do processo projetual, não como parte desassociada, mas como um elemento interveniente à criação, considerando sempre o usuário como interlocutor. O desenho esquemático é dividido em três partes:

**Primeira** - Processo de Comunicação tradicional, sem abordar aspectos cognitivos.

**Segunda** - Processo de Comunicação englobando Processo de significação. No conteúdo da mensagem está circunscrita a linguagem. Nesse contexto já estão considerados os agentes: professor e aluno. Como pode ser visto na Figura 38, também é prevista a necessidade de entendimento de repertório de ambas as partes.

**Terceira** - Processo de Design, implantando o contexto de Problema, antes da equação do código, onde o sujeito emissor é substituído por um X, identificando a necessidade. Já o receptor toma o lugar de usuário. Na inter-relação entre os dois agentes se dá a estrutura morfológica, como um

entendimento mútuo do uso da linguagem, que aliás, apresenta-se no esquema como solução entre esses dois sujeitos.

Em suma, nunca o emissor pode somente emitir informações para sujeitos que recebem, mas ambos devem ser agentes de interlocução, identificando primeiramente o problema a ser resolvido, para depois, em conjunto, buscarem soluções através de conceitos em divergência.

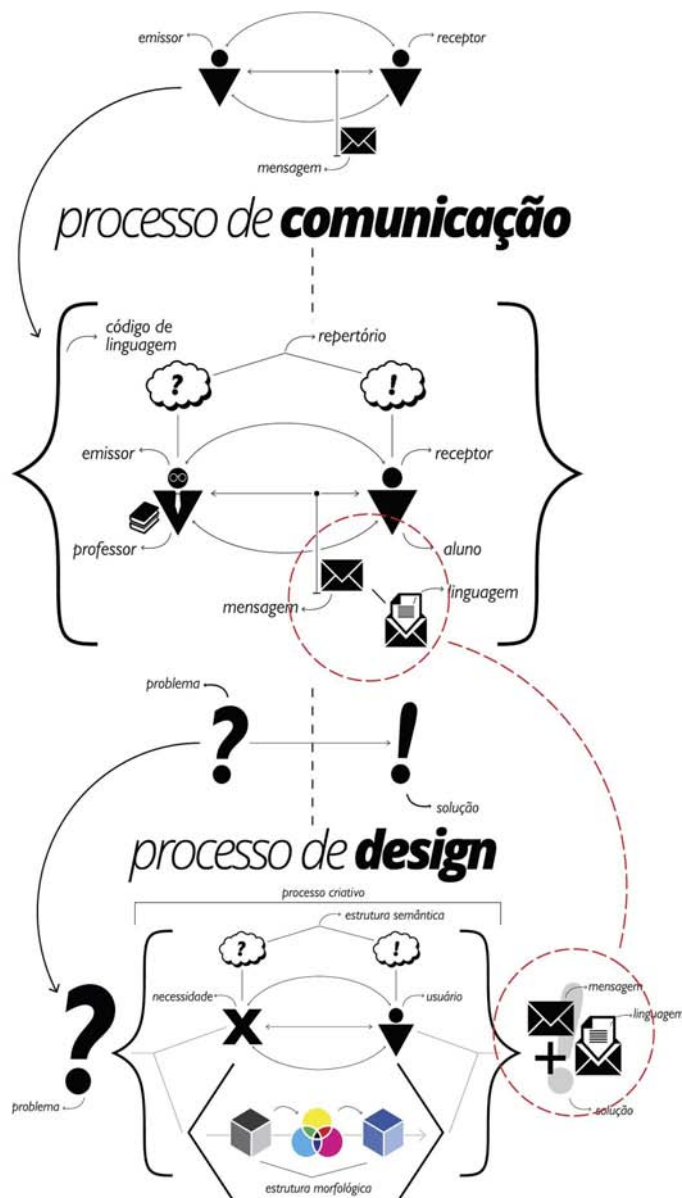


Figura 38 - Esquema infográfico desenhado por Iure Figueira e Cristiana Fernandes para explicar processos de comunicação, significação, criativo e projetual na inter-relação professor-aluno. Fonte: Inédito.

### 3.1. Divergência e convergência no processo de investigação

Na linha de Design tradicional há um questionamento na busca pela resolução de problemas. Muitas vezes denominada como *big question* (grande questão), é a delimitação do problema, aquilo que se determina para começar a tentativa de solução, que é dado após um diagnóstico prévio. Em outras palavras, é a síntese do objetivo principal do sistema projetual, ou, como já concluímos, do sistema de comunicação.

O formato da busca pelos dados se baseia em um método de divergência e convergência para a descoberta e a interpretação das informações encontradas, sobretudo nos estudos acerca das contribuições do Design para a educação. O esquema desenvolvido por Sam Kaner (2007, p.221) é avaliado como um processo inicial de entendimento do problema, principalmente pelos grupos envolvidos em uma iniciativa de co-criação. A isso o autor denomina como "processo de entendimento mútuo". Para tanto, tomaremos como base o ponto de divergência, para futuramente, trabalharmos os dados subsequentes ao método, que é interpretação dos dados e implementação dos caminhos encontrados na solução do problema.

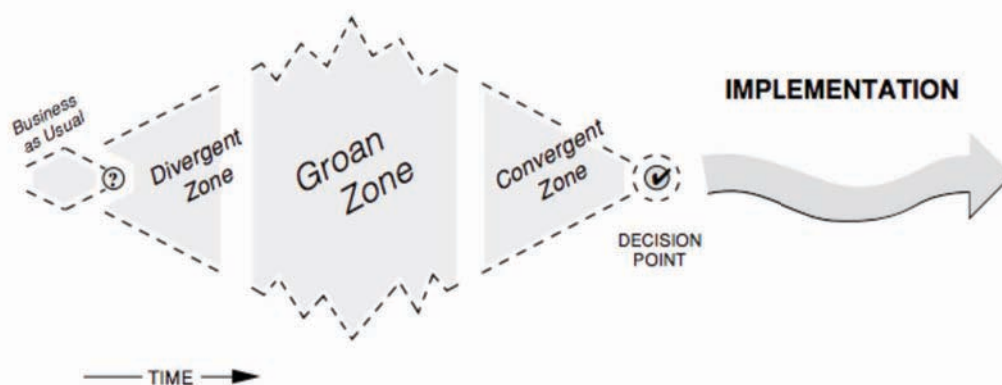


Figura 39 - Esquema de Divergência e Convergência desenvolvido por Sam Kaner.  
Fonte: (KANER, 2007). p.200).

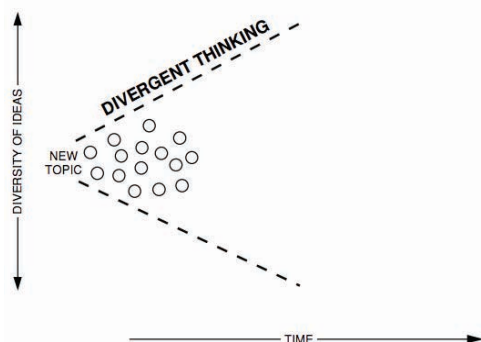


Figura 40 - Fase de Divergência, utilizado para o presente capítulo. Fonte: (KANER, 2007, p.8).

Kaner (*Op. Cit.*) avalia que, a partir de um novo tópico de discussão, o processo de divergência serve para, futuramente, encontrarem-se os pontos de observação familiares. O autor acredita que essa tomada de decisão se direciona a evitar que soluções óbvias e precipitadas aconteçam, o que ocorre na maioria das vezes em ambientes empresariais.

O problema é elaborado com uma pergunta. A partir dela, parte-se para uma busca incessante por informações de maneira qualitativa e quantitativa, com base em dados que podem ser obtidos através de uma imersão superficial, com elementos existentes e, de outra forma, com uma imersão em profundidade, com substâncias adquiridas ao longo do processo. Daí, por meio da maneira como esses dados vão ser analisados, define-se uma espécie de olhar (*drivers - fase de definição*), para, assim, fazer o tratamento e se direcionar na busca pela solução à questão previamente levantada. Essa fase intermediária, entre divergência e convergência, Kaner (2007, p.200) a define como *Groan Zone*, ou *zona de debate*.

Em nossa pesquisa, foi identificado através da literatura, que os professores têm resistência ao uso das histórias em quadrinhos em salas de aula, apesar da presença das HQs já ser uma prática reconhecida pelo Ministério da Educação. Os quadrinhos fazem parte da política governamental encontrada nos Parâmetros Curriculares Nacionais e nos Planos Pedagógicos, entre outros. Por mais que tenha sido descontinuado, também há o Programa Nacional Biblioteca na Escola - PNBE, tão abordado por Waldomiro Vergueiro, que conta com títulos em quadrinhos entre as coleções que são enviadas aos colégios.

A investigação, com esse caráter divergente, baseou-se na bibliografia, como imersão superficial. Também com esse pressuposto, buscou dados do

próprio MEC e de órgãos estatísticos para levantar questões sobre o analfabetismo, à escolarização no país e em outros países. A partir daí, em profundidade, trouxe elementos a respeito do comportamento dos professores com o uso dos quadrinhos em salas de aula e sobre a dedicação do governo em treiná-los. Percebeu-se que, tanto o governo, quanto os próprios docentes compreendem seus benefícios, mas reconhecem que possuem deficiência em utilizá-los.

Com base no entendimento, como fase exploratória, o debate se deu no tratamento dessas informações, observando que nem o governo fez a sua parte no preparo dos professores e, muito menos, não possui critérios definidos na escolha de títulos para o PNBE no que tange ao uso dos quadrinhos. Como pregam as autoras Cavalcanti e Filatro (2017, p.11), o processo de divergência e convergência no levantamento e análise dos dados de pesquisa é como uma busca incessante, que não depende de fechamento prévio, é apenas uma forma de ir ao encontro de uma base a ser analisada:



Figura 41 - Alternância entre pensamento divergente e convergente. Fonte: Adaptação de Cavalcanti e Filatro (2017 *apud* BROWN, 2010).

Cabe no momento outro ponto, assim como levantam as pesquisadoras Andrea e Carolina (Op. Cit), que é a necessidade de "ouvir", englobando "entender" e "observar". Em um outro momento, uma das autoras, em sua tese, rememora A IDEO<sup>34</sup> para esquematizar as fases no processo de investigação (CAVALCANTI, 2015, p.104). Em sua interpretação, que conjuga os ensinamentos da relativa empresa com as da *D. School of Stanford*, comenta que o pesquisador tem a necessidade de ir a campo para construir suas ferramentas.

Veremos mais adiante que foi necessário ouvir professores e investigar as suas formas de utilização dos quadrinhos em salas de aula, para construir um

<sup>34</sup>A IDEO se apresenta como uma empresa de inovação que utiliza o método de Design Thinking para a elaboração de seus projetos. Disponível em: <www.ideo.com.>. Acesso em 05 Mai. 2016.

método calcado em parâmetros, uma vez que há o reconhecimento de uma necessidade de sistematizar um treinamento com os docentes.

Não procede, pois, ao presente dar formação ao professor ou fazer com que ele projete uma peça com todos os meandros necessários a considerá-lo como um objeto de Design. Mas sim, oferecer subsídios para que ele usufrua do processo concebido e fundamentado nos pressupostos projetuais do campo, para que ele utilize na construção de quadrinhos junto aos seus alunos.

### 3.2. Por um estudo metalinguístico

Muitos autores inspiram-se na própria vida cotidiana para a realização de suas histórias. Não é difícil encontrar, assim como Mauricio de Sousa, e veremos adiante, quadrinistas que relatam sobre as suas fontes criativas. Pode-se inferir que o ambiente inspirando na confecção de histórias, ou uma simples motivação, traz ao arcabouço dos estudos uma concepção metalinguística. Primeiramente, retomando a caracterização do projeto de Design com uma atividade propulsora de aspectos comunicacionais e muito mais significativos, surge a necessidade de associá-lo à responsabilidade da construção de linguagens. Nas palavras de Frederico Braida, "Design é fenômeno de linguagem" (BRAIDA, 2012).

Para construir esse raciocínio, Braida se debruça nos estudos da Semiótica, em direção ao postulado da formação de uma linguagem híbrida do Design. Para ele, assim como as artes visuais são consideradas linguagem, não é arriscado afirmar que o Design também não supera o enfoque metafórico verbal.

A tradição de tais abordagens metafórico-linguísticas evidencia a supervalorização do signo verbal em nossa cultura, ainda que não se cansem de propagar aos quatro ventos que vivemos em um mundo de imagens, na era da cultura iconográfica. O que diversos autores ainda insistem em propor, ao abordar sistemas sógnicos não verbais como linguagens, é buscar compreender tais códigos em analogia rigorosa ao sistema linguístico (BRAIDA e NOJIMA, 2016, p.58).

Para esclarecer possíveis questões ao entendimento do Design como linguagem, trata-se de um fenômeno semiótico que combina signos verbais e não verbais em contiguidade constante. Frederico (*apud* SANTAELLA, 1996, p.314) afirma que onde há comunicação, com algum tipo de ordem, haverá linguagem. Segundo ele, há funções à concepção significativa dos objetos concebidos no

campo do Design. Primeiramente, sintáticos, que tratam da aparência e aspectos formais, envolvendo texturas, formatos, materiais, cores etc. Em ordem segunda, os semânticos, que se relacionam com os sujeitos no campo do simbólico, ou seja, quando se qualifica sob relações expressivas e representacionais.

No estudo, que também considera o Design como a área que se encarrega de manipular e criar conceitos, houve uma abordagem a respeito da existência de um mito na obra de Mauricio de Sousa (FERNANDES, 2006). Para que isso fosse possível, havia a necessidade de dissecar os elementos de construção dos quadrinhos para que se entendessem suas particularidades. Ali foi possível identificar que a mauricidade existente, ou seja, a sua semiose ditava a maneira que essas histórias são concebidas, considerando o público para o qual se direciona, o infantil. Apontaram-se primeiramente os aspectos sintáticos dos personagens como aqueles responsáveis pela criação de uma lógica estrutural à construção e à repetição deles, sem considerar, *a priori*, lugares narrativos ou contextos. Em um outro momento, avaliaram-se as suas entradas em cenas, suas características psicológicas e a sua inter-relação com outros agentes da narrativa.

Vale lembrar, que naquele momento, em uma entrevista exclusiva, o próprio Mauricio de Sousa (2006) afirmava, sob o questionamento sobre traços e formas variarem aos públicos diferentes:

Realmente há o consumo de nossas historietas por adultos e crianças. Mas os personagens vivem mais ou menos no mesmo universo visual, gráfico, no mesmo estilo "mauriciano", ou teríamos muita diferenciação entre as histórias. Naturalmente tentamos, aqui e ali, dar um "clima" diferente de história para história. Mas mais por força dos temas do que da necessidade de forjarmos um grafismo diferenciado.

No entanto, outras falas de MS são consideradas como inspiração no ambiente que as crianças estão vivendo, para melhor poder se comunicar através de suas histórias. Na mesma entrevista (*Op. Cit.*), o quadrinista avalia que há a necessidade de "contar histórias com a língua do dia e da hora, respeitando a incrível evolução que as crianças vivenciam hoje". Essa afirmativa se evidencia com as inúmeras narrativas que utilizam roupas, artefatos e gírias, sendo praticados pelos personagens na tentativa de falar a voz da juventude.



Figura 42 - Quadro da história *Causando na Roça*. Fonte: Chico Bento, n. 32.

Há se considerar também que a vasta obra do autor em questão é encontrada em plataformas diversas, onde seus personagens são representados com outras características, senão às morfológicas tradicionais. Isso nos leva a crer que os Estúdios que levam seu nome estão preocupados em estar presentes nas plataformas utilizadas pela juventude, desde produtos de diversos gêneros, até películas de cinema, passando por jogos eletrônicos e animações. Além disso, ocorrem lançamentos de materiais com o mesmo conceito das histórias, sendo trabalhados por outros autores, dando-lhes formato e linguagem diferenciados.

Esse é o caso das *Graphic Novels* lançadas pelo selo *Graphic MSP*, *Panini Comics*, direcionados ao público jovem e adulto. Até bem pouco tempo atrás, a Turma da Mônica, assim como a Turma do Chico Bento, seguia somente um protocolo formal tradicional, com proporções sintáticas específicas, nas quais ainda são empregadas nas tradicionais revistas voltadas às crianças. Hoje, são lançados temas, com o uso dos mesmos personagens, modificando não somente o formato, mas também o conteúdo das histórias, com roteiros e cenários sob a livre abordagem de outros autores.



Figura 43 - *Astronauta* da *Graphic Novel* desenhada por Danilo Beyruth e colorida por Cris Peter. Fonte: Nerdgeekfeelins.com (2016).

Percebe-se, em um comparativo entre as duas figuras (42 e 43), que há uma diferenciação de traço, forma e conteúdo, inclusive transpassando o gênero. Da sequenciação encadeada por quadros subsequentes em justaposição dos tradicionais quadrinhos, dá-se um ritmo comumente encontrado nas histórias de ação em outro momento. Ou seja, há uma estrutura em termos narrativos inicial, que é mantida de um gênero ao outro, mesmo com outra abordagem. Pode-se dizer que há uma substância desenhada por Mauricio que não é abandonada, na qual se reconhece o projeto.



Figura 44 - *O Astronauta*. Personagem de MS tradicionalmente encontrado nas histórias para crianças. Fonte: arquivosdaturmadamonica.blogspot.com.

Em *O Astronauta*, o enunciado das histórias é típico dos encontrados nos contos de ficção científica - SF. Há uma evidente manifestação metalinguística, na

qual MS toma emprestado o universo fantástico de títulos de filmes, romances e até outros quadrinhos, e não, necessariamente, do universo das crianças da contemporaneidade. Inspira-se nos objetos narrativos consumidos pelos jovens do passado, inovadores até os tempos atuais.

As histórias, concebidas por Bill Gaines e Al Feldstein (WEIRD SCIENCE, 1951) para a revista de SF, carrega pontos relevantes a uma observação comparativa com “O Astronauta”, de Mauricio de Sousa e a sua releitura, por Danilo Beyruth e Cris Peter. Na criação imagética, percebem-se terras longínquas, uso de naves e caracterização de personagens muito próximos, como o uso do capacete e vestimentas. Observa-se também o uso de cores sóbrias, dando a entender que não estão sob um ambiente atmosférico.

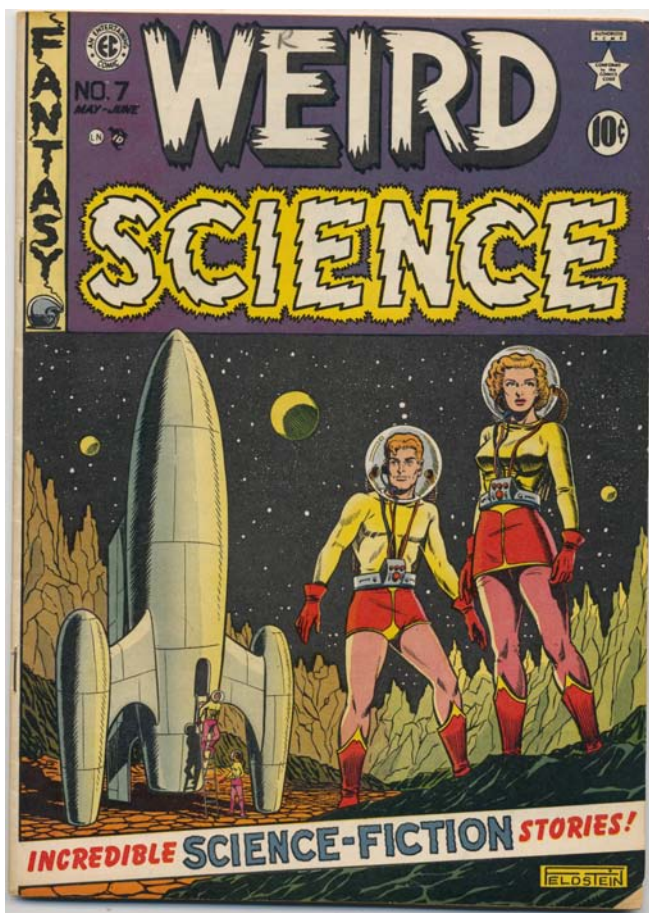


Figura 45 - Capa do quadrinho Estilo SF, da conhecida Era de Ouro dos Quadrinhos, em 1951. Fonte: comics.org.

Indo um pouco mais além, utilizando os conhecimentos oferecidos por Peirce em uma relação tricotômica de representação, há a tentativa de afirmar que todas essas ilustrações se referendam em objetos narrativos de outras procedências

antes mesmo antes do homem sonhar em se lançar ao espaço. Nesse caso, como objeto do signo, podem-se elencar filmes, cartazes, entre outras peças gráficas de ficção que ocorriam desde o início do Séc. XX.



Figura 46 - Cartaz do filme *Plan 9 from Outer Space*, de 1959. Fonte: IMDB.

A título de ilustração, a série de quadrinhos de ficção obteve seu apogeu em meados da década de 1950, enquanto se inaugurava a Era de Ouro dos Quadrinhos. Mas desde o início do Século existiam com as *Pulp Magazines*, ou Revistas de Emoção, que já abordavam histórias de lutas travadas no espaço com seres alienígenas e personagens portando armaduras contra guerras químicas e do ar rarefeito ou tóxico. Instauram-se, pois, ao comparativo entre as imagens elencadas anteriormente, metáforas visuais encadeando outras representações,

com uma propensa percepção metafórica. Segundo Álvaro de Moya (1986), "os quadrinhos fantásticos, de ficção científica, de *soap opera*, passaram a resolver problemas graves tidos como insolúveis pela Nasa, em Houston".

Quando se utiliza a narrativa como ferramenta de trabalho, tem-se um campo de interatividade bastante amplo. Outro subsídio reconhecido é a ludicidade. Os quadrinhos, nesse caso, utilizando metáforas na busca do conhecimento, são um dispositivo indicado na transmissão de conteúdos diversos.

Com isso, tomamos as palavras de Jakobson (2010) para o entendimento desse conceito. Para ele, uma das grandes contribuições aos estudos da lógica moderna à ciência da linguagem foi a descoberta da distinção linguagem-objeto e metalinguagem, pois "a interpretação de um signo lingüístico<sup>35</sup> por meio de outros signos da mesma língua, sob certo aspecto homogêneo, é uma operação metalingüística que desempenha papel essencial na aprendizagem da linguagem pela criança". A linguagem-objeto difere-se da metalinguagem no tratamento do código, por exemplo: "podemos falar em português (como metalinguagem) a respeito do português (como linguagem-objeto) e interpretar as palavras e as frases do português por meios de sinônimos, circunlocuções e paráfrases portuguesas".

Prega-se no instante, que as experiências colhidas pelos professores em decorrência do uso dos quadrinhos em salas de aula originarão outras intercorrências. Assim como, pelo uso dos quadrinhos e pela linguagem quadrinística serão montadas outras narrativas em busca da construção de novos conhecimentos.

Espera-se aqui, que, pela afirmativa de Jakobson (Op. Cit.), as operações metalingüísticas se deem tão logo "haja incerteza quanto a se ambos os interlocutores usam o mesmo código verbal e em que medida o discurso de um é compreendido pelo outro". Retomar-se-á no instante da execução do trabalho, os quadrinhos como intermediadores no processo, já que a metalinguagem, segundo o filósofo, desempenha um papel de suma importância no processo de aprendizagem sobre linguagem, "tanto em crianças quanto em adultos", conclui.

Se os quadrinhos são um meio pelo qual alunos e professores possam melhorar seu conhecimento, há, retoricamente, a crença de que eles abordam

---

<sup>35</sup> Referências anteriores ao Novo Acordo Ortográfico mantiveram suas formas ortográficas, respeitando-se a data da obra.

conteúdos que possam ser trabalhados em diversas searas, não necessariamente, com a finalidade educativa, mas com a intenção de entreter, *a priori*.

Diversas são as maneiras de utilizá-los, desde a sua leitura solo, ou seja, por uma única pessoa, em conjunto, interpretando signos e discutindo questões e fazê-los. Essa última vai ao encontro do que se esperava da escola nova: "aprender fazendo", como a saída metalinguística de apropriação do conteúdo. Ou seja, entreter educando e, educando ao mesmo tempo em que entretém. Isso por parte dos dois agentes, mas como os estudos que se seguem se voltam ao professor com o uso de quadrinhos em salas de aula, espera-se que esse se divirta tanto quanto o aluno.

Pretende-se, com as atividades que se seguem, retomar a importância do domínio da linguagem quadrinizada pelos agentes da ação, retomando com o docente, o hábito de leitura que ele tanto elenca como importante ao aprendizado e julga estar acabando por conta de outros interesses por parte do jovem.

Com esse pensamento, pode-se dizer que o designer constrói e desconstrói significados pelo entendimento de que absorve a maneira como os interlocutores agem no processo de comunicação. A mensagem, no entanto, é muito mais do que algo que tramita no meio de comunicação, mas algo que se constrói a partir dela. Nesse contexto, cabe afirmar que as experiências do professor em sala de aula, em construção de conhecimentos com seus alunos, estão em constante troca de repertórios, ou do entendimento deles. Basta, no entanto, conhecer o que está sendo visto e está sendo lido, para impulsionar a construção de conhecimentos.

### **3.3.Rumo ao projeto de quadrinhos**

Como já foi amplamente discutido, desenvolver quadrinhos, por ser um exemplar narrativo de grande complexidade imagética, é projetar Design. Considerando que cada gênero se volta a um perfil de usuário, percebe-se uma inclinação à resolução de problemas. Tratando os quadrinhos como uma peça gráfica reproduzida em série, depende-se de um projeto para sua execução. Além disso, os *comics* possuem uma linguagem própria. Com isso, pode-se afirmar, rememorando Frederico Braidá, "Design é linguagem". Se Design é linguagem, quadrinhos são linguagem; se Design é linguagem, quadrinhos são Design.

Assim como já foi dito, o processo de Comunicação converge com o processo de Design, a julgar pela presença de um procedimento que resulta na cognição. Desde uma fase de reconhecimento do problema até a ampla apropriação do objeto pelo usuário, há uma propensa tentativa de redução de ruídos, ou seja, o designer reconhece repertórios e desenvolve soluções ao atendimento das necessidades humanas.

Contudo, para cada realização ou modelo de projeto, o profissional se dedica à maneira que o profere. Isso porque não há somente um caminho para encontrar a solução, mas muitas maneiras de fazê-lo, a começar pela forma que aparecem as informações inerentes ao levantamento de dados. Tratando-se de um procedimento calcado no *Design Thinking*, o ponto de partida é a busca por dados existentes através de uma imersão preliminar, para depois investigar pessoas, locais e seus comportamentos à realização de uma busca em profundidade. Mas uma coisa é certa: não há como não ouvir as pessoas envolvidas para proceder com ações que melhorem suas vidas.

Em um momento de ideação, após a articulação dos pontos de convergência do problema, o designer estabelece uma relação de transversalidade com outros designers, bibliografias especializadas e também outros profissionais em busca de soluções técnicas, humanas e mercadológicas. Vale dizer, aliás, que bons resultados são aqueles tomados em conjunto com outros conhecimentos, com causas mútuas, em todas as instâncias do projeto. Há de se conhecer todas as propriedades envolvidas na projeção de um carro, por exemplo, mas o designer, por mais conhecedor que seja, nunca poderá ter decisões concretas sem a presença de um engenheiro nesse caso. Não que a atividade do Design seja menor, pelo contrário, mas todos os responsáveis devem levantar questões e projetar de maneira compartilhada a todo momento.

Há conhecimentos que nos levam a crer que Design, na realidade é um pensamento; uma maneira de projetar e não somente uma profissão. Os especialistas no estudo de carreiras julgam que inclusive essa área tem a forma de pensamento no futuro, alimentando-as com ideias e maneiras de reconhecer as necessidades das pessoas. É inegável a necessidade do pensamento calcado no Design para chegar aos indivíduos.

Em uma matéria no Estadão, Viviane Zandonadi (2015) aborda sobre as novas tendências do Design para os próximos anos. Contudo, identifica a tamanha

responsabilidade que o futuro profissional terá que enfrentar, estando envolvido em gestões ambientais e gestões estratégicas com projetos de menor impacto na sociedade:

Não interessa se o designer vai trabalhar numa lapiseira ou num carro ou num avião. Temos uma maneira sistêmica de projetar, lançar ideias para frente e abordar um assunto. Isso nos faz entregar um maior número de soluções e algumas delas são criativas. Em termos de futuro, penso que o produto está se desmaterializando. A informação tem um valor grande e o objeto deixa de existir, entre aspas, para uma sociedade toda calcada em serviços. No lugar de ter a posse de um carro, em 2030 talvez as pessoas usem sistemas compartilhados de transporte, por meio de assinatura mensal, por exemplo, como fazem com filmes.

Assim como o universo tecnológico está em constantes transformações, as capacidades humanas estão cada vez mais progressivas em relação às soluções educacionais. Ao passo que o mundo muda, a maneira de se projetar vai se adequando. Não era possível até bem pouco tempo criar um *web comic*, por exemplo. Na realidade, a narratividade quadrinizada veio se adequando, à medida que se abriram novas possibilidades tecnológicas através da internet e dos dispositivos móveis. Eles foram aos poucos, migrando para as páginas *www* bidimensionalmente, até que hoje ganharam formatos cada vez mais interativos.

Entretanto, cabe salientar que o domínio da linguagem e do código, por mais que haja avanços e mudanças de paradigmas no jeito de se comunicar, é de fundamental relevância, uma vez que existem interlocutores no processo. Mesmo que as histórias em quadrinhos tenham ganhado força na internet e recebido sons e animações, ainda possuem um forte código que denotam uma linguagem em que seja possível identificá-las como tal.

Para tanto, não é preciso reafirmar que projetar quadrinhos é projetar Design, muito embora as etapas envolvidas em sua execução sejam comparadas às outras atividades narrativas tradicionais, como a animação, o cinema e os contos ilustrados. Todavia, há métodos de execução muito próximos entre quadrinistas que se formatam basicamente em:

- 1- Criação de roteiro
- 2- Criação de roteiro ilustrado
- 3- Ilustração
- 4- Arte-finalização

## 5- Colorização

O processo criativo dos quadrinhos é realizado desde o roteiro, que é a história em si, com o enredo, prevendo particularidades de entradas de personagens em cenas, itens de cenário e contextos; passando pela criação morfológica dos personagens, com estudos de movimentação, expressão, ornamentação e requadros; até o desenho formal, propriamente dito, com a sua previsão de cores, formas e conteúdo gráfico.

Na fase de arte-finalização, há muitas discussões na atualidade sobre aspectos tecnológicos que envolvem o uso de papel e caneta ou um *tablet*. Há autores que preferem os recursos mais avançados de desenhos digitais para agilizarem o trabalho, assim como existem aqueles que preferem esboçar tudo de maneira manual, para depois fazerem uma limpeza e colorização no computador. No entanto, ainda ocorrem os quadrinistas puristas que recorrem às técnicas propriamente manuais desde o desenho até à colorização com aquarela, lápis de cor ou ecoline. Independente do recurso, a apropriação técnica do autor equivale ao uso do seu tempo e à demanda de suas entregas. Uma vez que os desenhistas dependem de projetos mais velozes, fazem uso de logísticas de equipes multi-tarefa e projetos organizados com cronograma e previsão de prazos para as etapas prescritas para melhor agilizarem seu trabalho.

Também na fase de arte-final, dá-se o letreiramento, que consiste em escrever dentro dos balões de fala e de narração. Alguns letristas (quando há esse cargo) dão preferência à criação de um alfabeto que deve ser empregado à mão. Outros preferem criar uma família digital e preencher os campos destinados ao texto no computador. Há também os que fazem uso de letras existentes, não se preocupando muito com a autoria técnica do design tipográfico<sup>36</sup>.

Recapitulando Fernandes (2006, p.94), existe para Mauricio de Sousa uma metodologia de desenvolvimento de quadrinhos que engloba as etapas descritas anteriormente, além de cuidar também do acabamento e das letras separadamente. Trata-se de um estúdio complexo que envolve centenas de profissionais para a criação das revistas mensais e outros projetos. MS precisou adequar-se à sua

---

<sup>36</sup> Poderia-se entrar em discussão acerca da interferência tecnológica aos aspectos estéticos no desenvolvimento de HQs, mas não faz parte do conteúdo previsto para a presente tese. Porém, deve-se considerar a existência do avanço tecnológico para que isso seja identificado pelos professores no uso de quadrinhos em salas de aula.

realidade de trabalho na medida em que foi assumindo outros compromissos com os quadrinhos. Hoje possui uma equipe para cada estágio de execução dos títulos originais. Porém, afirma em entrevistas que se responsabiliza em avaliar cada roteiro elaborado por seus funcionários, ao mesmo tempo em que sua esposa, diretora dos Estúdios, examina os detalhes das histórias em outras fases.

Muito mais do que transcrever etapas criativas dos quadrinhos, o que torna a atividade curiosa e prazerosa é a maneira como se tem uma ideia de roteiro e como se desencadeia uma narrativa quadrinística. É consenso entre os autores que uma boa história advém de uma boa ideia. Esse é o caso de Ricardo Leite, designer e ilustrador, com uma carreira reconhecida nacional e internacionalmente.

Após criar desenhos ao longo de uma vida, ter tentado a carreira como quadrinista na França e a abandonado por três décadas, é possível acompanhar um projeto que Ricardo Leite vem realizando em caráter pessoal. Através das redes sociais, o designer publica frequentemente trechos de uma HQ na qual aborda a sua vida, como um metafórico encontro com *TinTin*, seu personagem predileto, na Bélgica. O roteiro aparece na medida em que visita museus, relembra histórias do passado e sente a necessidade de retratar algo que tenha acontecido em sua vida: *Em Busca do TinTin Perdido*.

Em entrevista (TUJAVIU, 2017), Ricardo relata que não tem pressa em acabar a história que está fazendo. "Já fui a Bruxelas quatro vezes para colher material e documentar a história". O autor remonta indagações de um passado que retrata através de momentos documentais, da realidade, com fantasias de encontros com seus ídolos dos quadrinhos, entre outros fatos. Após voltar de uma viagem à Bélgica, resolveu desenhar a sua história, com questionamentos provenientes de um momento pessoal delicado, retomando um velho sonho de desenvolver quadrinhos.

Acerca do estilo de quadrinhos realizado por Ricardo Leite, pode-se inferir que ele é um exímio desenhista com foco na criação de HQs para o público adulto, com traços próximos ao real. Inclusive, afirma que esteve na França, nos anos 80, com a tentativa de publicar as suas histórias, em editoras como a Metal Hurlant, conhecida pelas bandas desenhadas de ficção científica (*Op. Cit.*). Para a condução do roteiro, ele vai ao local, fotografa, esboça fachadas e ruas, posiciona-se como personagem em alguns cenários que deseja que apareça na história, entre

outros registros. "O meu pano de fundo é Bruxelas, mas tem horas que eu lembro da minha ida à Ebal, ao *Pasquim*, quando eu conheci o Jaguar (...) isso tudo está contado na minha HQ, com o que de fato aconteceu ali e outras coisas que são fantasiadas".

A minha história em quadrinhos vai conduzindo um pouco o leitor para o entendimento do que existe na técnica de fazer uma HQ: modelos de narrativas, enquadramentos, técnicas de desenho, se é colorizado ou se não é colorizado, se é preto e branco, se é pincel, se é bico de pena... tudo isso é discutido, mas tem uma aventura por trás que é essa busca por esse *TinTin* perdido. O gancho é essa ida ao Museu Hergé. (*Ibidem*)

A previsão é que se tenham 150 pranchas para a obra de Ricardo e, até o momento da entrevista ao canal Tujaviu, estava na página 103. Em uma entrevista exclusiva<sup>37</sup>, após ser questionado sobre seu processo de produção, diz que desenha à mão, arte-finaliza com nanquim e coloca as letras *a posteriori* a partir de um alfabeto que desenhou com seu próprio grafismo manuscrito. Não sabe ao certo se irá aplicá-la manualmente ou em formato digital.

Escrevo e faço um *sketch* da composição da página. Depois faço lápis bem desenhado já no tamanho da página num papel manteiga. Por último coloco a página do lápis numa mesa de luz e a sobre esse manteiga a folha de papel canson onde será redesenhado em nanquim. (LEITE, 2018)



Figura 47 - Foto de inspiração, criada para a documentação na HQ de Ricardo Leite. Fonte: Perfil do autor no Facebook.

<sup>37</sup> Ricardo Leite concedeu entrevista através de redes sociais, utilizando inbox do Facebook e *chat* de Whatsapp. Mas em outros momentos, respondeu às questões pessoalmente, em alguns encontros informais.<sup>38</sup>

Gabriel Bá e Fábio Moon têm uma trajetória um pouco diferente da de Ricardo Leite. Apesar de estarem em contato com os quadrinhos desde crianças, possuem constantes trabalhos autorais e outros sob encomenda. Os irmãos já fizeram adaptações de obras clássicas e em parceria com quadrinistas famosos.

Possuem um estúdio em São Paulo, onde trabalham em dupla. Relatam que primeiro um dos dois tem de ter uma ideia e ambos devem gostar dela. "Nesses projetos atuais que demoram muito tempo, você não aguenta ficar trabalhando muito em algo que não gosta" (SARAIVA, 2011). Após essa ideia que obteve comum acordo entre os dois irmãos, começam a fazer uma espécie de delineamento, com descrições do roteiro, planejamento do tempo, para ter uma noção da quantidade de trabalho que será empregada e que será a mensagem a ser transmitida. Há também nesse momento decisório uma previsão da quantidade de palavras, onde será situada a história e como seriam os personagens, ou seja, assim como Ricardo Leite, debruçam-se sobre o roteiro, esgotando possibilidades e pensando na audiência.

A respeito do processo de Bá e Moon, realizam um esboço da ideia com uma espécie de roteiro desenhado, que traz o "esqueleto" como o cálculo de páginas feito em grafite ou caneta e papel. O sentido disso, segundo os irmãos, em entrevista (*Op. Cit.*), é para se ter a noção, principalmente, de onde a história terá o desfecho, pois o trabalho com o tempo tem relação com o fim a ser dado pela história que está sendo contada.

Não dá para ir fazendo a história e pensar que vamos ficar nisso pelos próximos 20 anos para ver no que vai dar (...) Daí a gente vê quem é que vai desenhar. Nós possuímos estilos diferentes: eu desenho com pincel, ele desenha com caneta... tem coisas diferentes que dá pra fazer artisticamente... aí a gente vê qual é o estilo que combina melhor com a história ou se a gente vai encontrar um meio termo (*Op. Cit.*).

Todo esse processo descrito pelos irmãos é apropriado ao *modus operandi* de histórias longas, transformadas em livros e paginadas. Porém, os desenhistas também realizavam um trabalho com o desenvolvimento de tiras que publicavam semanalmente em um *blog 10 Pãezinhos*<sup>38</sup> (UOL, 2016), que intitulavam de *Quase Nada*. Eles contam (SARAIVA, 2011) que para a produção das tirinhas

<sup>38</sup> A iniciativa *10 Pãezinhos* começou com um fanzine, durante a faculdade de Artes, antes de ser um blog, depois foi transformada em livro. *10 Pãezinhos* acabou em um selo utilizado em todas as publicações nacionais da dupla.

com o enfoque juvenil e adulto, dividiam-se alternando entre eles semana a semana, pois se tratava de uma produção em que conseguiam concatenar um estilo comum entre os dois. A respeito no nome *10 Pãezinhos*, se tratava de algo bem cotidiano de uma ação que realizavam. As tiras eram uma maneira de medir como o leitor expressava a sua recepção, no momento em que elas eram publicadas em um fanzine na faculdade. Assim, iam exercitando, tendo a prática e ganhando mais propriedade, já que queriam viver dos quadrinhos (ITAÚ CULTURAL, 2016).



Figura 48 - Tira *Quase Nada* 364. Fonte: 10 Pãezinhos (UOL, 2016).

Sob o aspecto projetual, os quadrinistas Gabriel e Fábio sustentam a necessidade de se obter um cronograma para o desenvolvimento de quadrinhos. Segundo eles, é muito difícil ter uma autodisciplina, quando não se tem o prazo (ITAÚ CULTURAL, 2016). Alertam que esse vem a ser o grande problema da maioria dos quadrinistas brasileiros: "é muito difícil acabar algo que não se tenha ninguém te cobrando, uma cobrança externa". Trabalhando em dupla, um cobra do outro uma postura de trabalho, na qual fazem cumprir o planejamento definido, aumentando a produção e volume de atividades e melhorando a qualidade.

É muito comum identificar em entrevistas dos irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon a presença do computador no estúdio, com o constante uso de caneta ótica, além dos citados pincéis e canetas. Isso nos leva a crer que as artes não têm uma uniformidade técnica de criação entre elas. Como diriam os próprios autores: "não existe um padrão único para todos os projetos. Cada trabalho é de um jeito"

(ITAÚ CULTURAL, 2016). "É difícil fazer quadrinhos, mas é possível, de certa forma, partir de um roteiro, criar histórias do seu jeito" (Op. Cit.).

A respeito de roteiro como um elemento dentro das etapas concernentes à confecção dos quadrinhos, amplamente abordada pelos exemplos e estrutura, o presente trabalho se baseia nas ideias de Doc Comparato (2009, p.20-22). O autor averba que há muitas maneiras de executá-lo, e, dentro delas, algo que aqui circunscreve-se: "a forma escrita de qualquer projeto audiovisual" (roteiro). Utiliza as palavras de Syd Field (2001 *apud* COMPARATO, Op. Cit.) para defini-lo como uma "história a ser contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de estrutura dramática". Com isso, conclui: "o roteiro propriamente dito é uma crisálida que se converte numa borboleta".

Pode-se perceber ao longo dos parágrafos precedentes, maneiras de organizar quadrinhos diferentes ao longo dos processos criativos utilizados pelos artistas em instâncias diversas. Na primeira, a de Mauricio de Sousa, com um estúdio grandioso e equipes para cumprirem todos os papéis na escala produtiva mensal de quadrinhos. Na segunda, um trabalho solitário de Ricardo Leite, com um longo projeto de HQ, no qual está inclinado a dialogar com as suas vivências, através de referências de leitura ao longo dos anos. Em um terceiro momento, foi trazido o procedimento de trabalho dos gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon, que realizam quadrinhos em conjunto, trocando informações nas quais advém de uma mesma formação de repertório. Vale dizer que nessas três condições existe uma preocupação inicial com o roteiro, um esboço com ideias preliminares, a prática do desenho e arte-finalizações diversas para seguirem às publicações em escala. Cada um procurou a melhor forma de atender às expectativas e anseios próprios e os de mercado.

É possível identificar na fala desses artistas, por não assim dizer, designers, constantes menções ao apreço do público, preocupados se aquilo irá ou não atendê-lo. Ricardo Leite, por exemplo, confessa que em um dado momento que em sua tentativa de publicar os seus quadrinhos, aportado em uma intenção de linguagem latino-americana na França, não foi bem aceito aos padrões editoriais europeus (TUJAVIU, 2017). Os gêmeos, por uma razão de quererem viver dos quadrinhos, criaram um fanzine para que seus próprios colegas pudessem criticar o trabalho e aumentar a sua experiência. Além disso, os quadrinistas dizem que nem todo trabalho é garantia de sucesso, pois, por mais que sigam todo o

protocolo de linguagem, processo e narratividade, ainda assim ficam à mercê do gosto do público.

Eu achei que todas as nossas histórias iam ter sucesso. Você tem que acreditar naquilo que você faz. Você tem que acreditar que, no que você faz, vale mais a pena o trabalho do que o sucesso. O trabalho é a parte mais difícil. Achar que vai ser sucesso não o garante. (MON, 2016)

O autor, um dos gêmeos, comenta (*Op. Cit.*) de uma vez em que estava trabalhando em uma história de enredo adulto, com roteiro escrito nos Estados Unidos e seguia uma linha editorial preta e branca, na maneira em que foi feita para o *Sin City*<sup>39</sup>. Na época, *Sin City* estava sendo adaptado para o cinema, após tamanho sucesso de vendas. O quadrinho intitulado de *Smoke and Guns* foi uma aposta dos autores, por seguir características de estilo muito próximas às exploradas por Frank Miller, com elementos de *film noir*<sup>40</sup>, guerra de gangues e uso de armas. Porém, apesar da confiança em emplacá-lo, pela possível associação que o público poderia fazer com *Sin City*, não o foi, simplesmente porque não gostou.

---

<sup>39</sup> Como já foi visto no Capítulo 2, *Sin City* é uma série de quadrinhos sob autoria de Frank Miller, que serviu de subsídio para a interpretação de Tarantino para adaptação ao cinema. O filme em questão privilegiava a linguagem quadrinizada, com o uso de cores, requadros, expressões e onomatopeias.

<sup>40</sup> É um reconhecido subgênero do cinema, no qual explorava, entre as décadas de 1930 e 1950, o submundo vivido por detetives na ficção. Eram narrativas com conteúdos de violência e uma trama de suspense.



Figura 49 - Ilustração de Fábio Moon para o quadrinho *Smoke and Guns*, publicado nos EUA em 2005. Fonte: Blog Postmodernbarney.com<sup>41</sup>.

Já Mauricio de Sousa se preocupa com os roteiros produzidos pela equipe selecionada para isso. Relata que verifica todos os que são voltados às crianças, pois, além da história ter que dialogar com elas, através de fatos inspirados no seu cotidiano, não deve conter suscetibilidades a ponto de seus pais questionarem a respeito da indicação ao público ao qual se destina.

Seguindo essa mesma linha de pensamento, o próprio MS vem, ao longo dos anos, emplacando histórias para o público jovem. A fórmula de sucesso com a infância não funciona muito bem para idades mais avançadas. Seus estúdios perceberam que o conteúdo trazido pelos personagens jovens dentro das revistas da *Turma da Mônica*, a *Turma da Tina*, não era suficiente para obter a atenção de público pré-adolescente, a ponto de comprar as revistas. Em várias tentativas, a exemplo do que lançou em gibi *Tina e os Caçadores de Enigmas* (2007), seguiu os moldes de histórias de aventura em metalinguagem com os filmes de ação e obteve um certo sucesso, mas nunca como o da *Turma da Mônica*.

Para encerrar o ano de 2007 com chave-de-ouro, Maurício de Sousa investiu em uma nova franquia para a personagem Tina: uma minissérie que se desenrolava em 3 edições mensais. O “pai da *Turma da Mônica*” queria conquistar o público adolescente e adulto com histórias com temas mais complexos, porém divertidos de ler. Então, em setembro daquele ano, Maurício lançou nas bancas nacionais

<sup>41</sup> Disponível em:

<[http://www.postmodernbarney.com/archive/2005\\_08\\_01\\_postmodernbarney\\_archive.html](http://www.postmodernbarney.com/archive/2005_08_01_postmodernbarney_archive.html)>.

Acesso em: 17 Jan. 2018.

*Tina e Os Caçadores de Enigmas – Mistério Cósmico.* Na história, que durou 3 números, Tina, juntamente com seus amigos fiéis, já estava com 21 anos, cursando o último ano da faculdade de jornalismo e resolve investigar um mistério sobre extraterrestres que aconteceu no interior do estado de São Paulo. A minissérie se encerrou em novembro de 2007 e atingiu altos índices de vendas (MANIA DE GIBI, 2013).



Figura 50 - *Tina e os caçadores de enigmas*. Fonte: MSP.

Mauricio de Sousa evoluiu a *Tina* com o passar dos anos. Ela já foi *hippie*, patricinha, moderninha, desde as tiras publicadas nos anos 60, no *Jornal a Folha de São Paulo*.

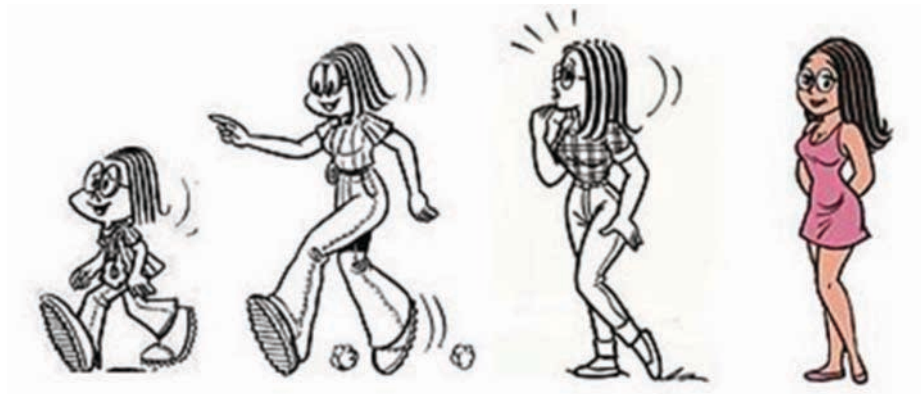


Figura 51 - Evolução da *Tina*. Fonte: MSP.

O autor não se redime em dizer que seus filhos servem de subsídio ao conteúdo das histórias, tanto como inspiração, como crítica, mas não foram capazes de fazer acompanhar a evolução da personagem *Tina*. Segundo ele, (apud MANIA DE GIBI, 2013) não obtinha conhecimento suficiente para dar força ao personagem que estava "virando mocinha", "cocotinha". Ele esperava que suas

filhas crescessem para fornecer suas próprias informações ao conteúdo das histórias, mas como se espera de todo adolescente, não há muito diálogo com os pais nessa época.

E foi por aí, por esse vácuo de entendimento, que fui ficando sem meios para alimentar a *Tina* como gostaria. Com o auxílio de roteiristas mais jovens da nossa equipe, ainda com lembranças próprias, próximas de suas adolescências, pude ir mantendo o personagem com a carga suficiente para continuar existindo, evoluindo, falando de coisas mais próximas da realidade jovem. Mas quando muito, dá para algumas histórias que publicamos no bojo das revistas de outros personagens. (MS *apud* MANIA DE GIBI, 2013)

Foi quando, em 2008, com uma linguagem mais voltada ao Mangá, mesclada com aventura e ação, que MS lançou a *Turma da Mônica Jovem*, para preencher essa lacuna de comunicação com o jovem. Hoje como a revista que mais vende no ocidente (MS, 2013), trata-se de uma versão adolescente dos tradicionais personagens da *Turma da Mônica*, com uma roupagem de temas de abordagem ao público, como o primeiro beijo, relações interpessoais e caracterização. Essa atitude foi o prenúncio de uma série de publicações e produtos com a marca MSP™ em direção ao *teen*. Questionado a respeito da razão desse lançamento, Mauricio de Sousa responde:

Para recuperar o público que estava escorrendo. Ele (o público) estava indo embora porque a *Turma da Mônica* infantil era coisa de criança e eles queriam outra coisa e estavam se bandeando para o mangá japonês. Eu precisava ir para a área onde o público jovem estava migrando. Eles gostavam da *Turma da Mônica* naquele momento e depois achavam que não preenchia mais o seu desejo de consumo, então decidimos fazer alguma coisa para eles. Criar uma *Mônica* com os seus 15, 16 anos e fazer algo parecido com o mangá japonês. E deu mais que certo (*Ibidem*).



Figura 52 - Capa de um exemplar de *Turma da Mônica Jovem*. Fonte: MSP.

Salienta-se que o processo de produção de quadrinhos equivale ao desenvolvimento projetual calcado no Design. Em um comparativo, a problematização, que esmiúça os dados de usuário e o direcionamento de uma maneira geral, assemelha-se com a produção do roteiro, em que, na maioria dos casos, depende de uma pesquisa prévia, por vezes um tanto aprofundada, que prevê aplicações e barreiras à implementação. Muitos autores transcrevem as primeiras ideias através de anotações, transpassando o roteiro escrito. Entretanto, em um trabalho em equipe, as prévias soluções originais devem estar disponibilizadas a todos os membros, uma vez que a cadência pode desconectar-se em algum momento.

## 4

### O lugar dos quadrinhos na sala de aula brasileira

É comum se ver nos muros de escolas e nas paredes das salas de aula personagens advindos dos quadrinhos ali pintadas como atrativo para as crianças e para a comunidade. Essa marca evidencia que, em seu interior, alunos serão motivados ao estudo de maneira lúdica. Aspectos lúdicos são reconhecidos pelas Diretrizes Curriculares para a Educação Básica como a forma apropriada para mediar os conteúdos, visando ao estímulo e à contribuição para o desenvolvimento de várias competências. Assim, enxerga-se que, como artifício no alcance dos objetivos educativos, haja:

projetos e atividades, inclusive artísticas e lúdicas, que valorizem o sentido de pertencimento dos seres humanos à natureza, a diversidade dos seres vivos, as diferentes culturas locais, a tradição oral, entre outras, inclusive desenvolvidas em espaços nos quais os estudantes se identifiquem como integrantes da natureza, estimulando a percepção do meio ambiente como fundamental para o exercício da cidadania (BRASIL, 2003: Título III – Art. 17 – III C P.541).

A ludicidade pode estar presente tanto nos jogos e brincadeiras, quanto em objetos de leitura que combinam texto e imagem e, por isso, os quadrinhos são reconhecidos como uma maneira muito eficaz de contar histórias e estimular a criatividade. As imagens sequenciadas também fomentam a atividade conjunta, pois atuam como mediadoras no processo de ensino-aprendizagem.

Há uma prerrogativa, na tese que se apresenta, de que as experiências dos professores com o uso de quadrinhos em sala de aula levarão seus alunos a um maior interesse pela sua leitura. Também há um pressuposto de que, se os docentes forem leitores de quadrinhos, melhorarão a abordagem de seu uso com a finalidade do ensino-aprendizagem. Elencam-se aqui dois pontos de abordagem para a presente pesquisa, baseados na construção da experiência entre interlocutores. Ainda há um terceiro ponto, que é se os alunos possuírem hábito de leitura de quadrinhos colaborarão para que o professor conheça mais títulos e, assim, sucessivamente.

Tais pressupostos se fundamentam na perspectiva do filósofo John Dewey, que, em conjunto com Jean Piaget, foram pioneiros nos estudos acerca do construtivismo no mundo, aplicados ao ensino de crianças e jovens. Dewey, segundo Fontoura (2002, p.24) foi o idealizador de um novo modelo pedagógico, afirmando que o ensino deveria se dar pela ação, conhecido como "aprender fazendo" ou *learning by doing*. O filósofo cria que "só a ação manual e intelectual promove a contínua reconstrução da experiência, considerando que esta é a verdadeira ação da educação" (*Op. Cit.*). Para Dewey, a vida, a experiência e o aprendizado são dissociáveis e cabe à escola criar mecanismos para que se promovam experiências, num processo de construção e reconstrução entre professor e aluno.

Fontoura (*Op. Cit.*) levanta os ideais da conhecida Escola Nova, lembrando que Dewey acredita que há de se ter o interesse para que o esforço e a disciplina andem lado a lado. Esse conceito levaria que o aluno construísse sua própria experiência.

O tratado geral da educação e da experiência proposto por Dewey (1979, p.13) corrobora para uma problematização da sala de aula na relação aluno-professor, considerando que, de maneira orgânica, há um elo entre a educação e a experiência pessoal. Contudo, preza para que a experiência seja de todo prazerosa para ambos e compete ao educador aceitar esse desafio. Dewey apresenta um critério de continuidade para a promoção de uma boa experiência: "se uma experiência desperta curiosidade, fortalece a iniciativa e suscita desejos e propósitos suficientemente intensos para conduzir uma pessoa aonde for preciso no futuro" (*Op. Cit.*, p.29)

Corroborando com os quesitos de Dewey, o esforço por capacidades também é um dos quesitos preconizados pelo MEC (BRASIL, 2011), dentro do pressuposto educacional de competências e habilidades. O desenvolvimento educacional baseado nas competências prevê objetivos a serem alcançados, pautados naquilo em que o jovem apresenta como aptidão para a resolução de problemas, ou seja, uma qualidade a ser trabalhada. Os indicadores governamentais sugerem que elas sejam realizadas em prol da cidadania e da convivência:

O direito ao aprendizado de competências cognitivas vale para todos os alunos, e a todos deve ser garantido de forma equitativa. No entanto, considerando a variação natural presente nos seres humanos, se aceita que, garantido um nível de domínio de cada competência, compatível com o exercício da cidadania, alunos diferentes apresentem domínio diferenciado em uma dada competência. Em outras palavras, alguns alunos terão a competência leitora em nível mais avançado do que outros, ainda que todos devam ler acima de um nível considerado adequado. (*Op. Cit.*)

Percebe-se nas palavras de Dewey que a relação em sala de aula acontece pelas visões de mundo de ambos os atores. Nessa conjugação de experiências geram outras experiências, com dispositivos muito próximos aos que se empregam na construção de narrativas. Haverá então a narratividade do ambiente escolar? Diríamos que sim, pois é no surgimento dessas boas experiências pregadas pelo filósofo que poderão ser trabalhadas novas iniciativas, como é o caso do uso dos quadrinhos.

#### **4.1. Documentos oficiais e legais**

Há caminhos que nos levam a dizer que a sala de aula da juventude brasileira sempre se beneficiou dos quadrinhos pela fácil leitura e pela rápida aceitação, talvez por suas cores e dinamismo, conjugando imagem e palavra. De fato, a nona arte ajudou no aprendizado da leitura de milhões de cidadãos em todo o mundo.

Com isso, hoje há regulações no Ministério da Educação - MEC para a presença das HQs em sala de aula e nas bibliotecas públicas, calcadas nas “boas experiências” de letramento de crianças, em conjunto com outros instrumentos. O MEC hoje sugere o uso de mecanismos de acesso à leitura que fazem uso da linguagem verbal e não verbal (neles incluídos os quadrinhos) como aporte às aulas de línguas. Além disso, há a previsão de que esses recursos sejam usados em outras instâncias para o aprendizado de Matemática, Ciências e até Artes, buscando também o cumprimento das competências transversais:

Conceber a gestão do conhecimento escolar enriquecida pela adoção de temas a serem tratados sob a perspectiva transversal exige da comunidade educativa clareza quanto aos princípios e às finalidades da educação, além de conhecimento da realidade contextual, em que escolas, representadas por todos os seus sujeitos e a sociedade, se acham inseridas (...) Parte-se, pois, do pressuposto de que, para ser tratada transversalmente, a temática atravessa, estabelece elos, enriquece, complementa temas e/ou atividades tratadas por disciplinas, eixos ou áreas de conhecimento (BRASIL, 2013, p.29).

Segundo a pesquisadora Valéria Bari (2008, p.13),

Uma nova visão pedagógica sobre as histórias em quadrinhos é proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), publicados no ano de 1997 pelo Ministério da Educação, visando à implantação plena da Nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei n. 9.394, de 20/12/1996), na qual as histórias em quadrinhos são finalmente citadas como fonte de leitura dinamizada, que certamente impulsiona a alfabetização e o gosto pela leitura (VERGUEIRO, 2004, p. 21-25). Apesar de as histórias em quadrinhos já figurarem anteriormente nos materiais didáticos, a publicação da LDB configurou a estimulação de sua leitura por alunos dos diversos níveis educacionais dentro das políticas públicas de educação nacional.

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) da Educação Básica, promulgadas em 01/06/1998 (BRASIL, 1998), propõem, sob os indicativos de construção da Organização Curricular e Proposta Pedagógica, que os conteúdos praticados em salas de aula sejam flexíveis e busquem "estabelecer consensos sobre o que e como ensinar" (*Op. Cit.*, p.59). Com isso, estabelecem princípios pedagógicos estruturadores para o desenvolvimento de competências, entre elas: "compreender os significados, ter autonomia intelectual e pensamento crítico e relacionar teoria com a prática". Tais princípios pedagógicos devem trabalhar em consonância com princípios axiológicos que auxiliam na formação do caráter.

Para tanto, esta proposta pedagógica se calca em Áreas Curriculares e seus saberes, como princípios curriculares e serem construídos na busca das competências e habilidades. Os PCNs alertam que na área de Linguagens e Códigos, "estão destacadas as competências que dizem respeito à constituição de significados que serão de grande valia para a aquisição e formalização de todos os conteúdos curriculares, para a constituição da identidade e exercício da cidadania" (*Op. Cit.*, p.60). O documento destaca a importância da busca do agrupamento das linguagens na busca por estabelecer correspondência "não apenas entre as formas de comunicação", mas em todas as linguagens, contemplando "possibilidades artísticas, lúdicas e motoras de conhecer o mundo".

Na área das Ciências Humanas, por exemplo, o documento comenta que estariam destacadas na criação da estrutura curricular "as competências relacionadas à apropriação dos conhecimentos dessas ciências com suas particularidades metodológicas, nas quais o exercício da indução é indispensável"

(*Op. Cit.*, p.61). Lembra que o “espírito” da LDB é de valorizar muito mais a formação do indivíduo com a constituição da cidadania do que o engessamento de conteúdos disciplinares dentro dos programas.

Acerca das tecnologias na educação contemporânea para o jovem, as DCNs para o ensino médio prevêem que elas devem ser adotadas como processo. Muito mais do que um discurso, elas devem ser incorporadas no modo de agir e pensar, servindo para "conectar os inúmeros conhecimentos com as aplicações tecnológicas" (*Op. Cit.*, p.62). Em outras palavras, reconhecer como o jovem busca o conhecimento e relaciona-se com ele faz parte das competências do professor da atualidade.

Tal definição corrobora para o fato de que é necessário identificar como o aluno se relaciona com as tecnologias e, mais do que isso, com as diversas formas de ler da atualidade. Uma das propostas é que o próprio discente traga para a sala de aula o que lê, com o que interage e como passa o seu tempo em casa. Está claro que o jovem da atualidade está imerso na tecnologia, convivendo com peças narrativas, seja em jogos, *animes* ou os próprios quadrinhos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o ensino médio (BRASIL, 2000, p.5), foco deste trabalho, averbam sobre a necessidade de desenvolver junto ao jovem "a preparação científica e a capacidade de utilizar as diferentes tecnologias relativas às áreas de atuação". O texto comenta sobre a necessidade de melhoria da escolarização líquida dos jovens de 15 a 17 anos, que naquele momento não passava de 25% em comparação com outros países, inclusive da América Latina. Tal procedimento fortaleceria a inclusão desse indivíduo na sociedade competitiva, dando-lhe competência argumentativa, conforme prevê uma das promoções elencadas na PCN: "o desenvolvimento das competências para continuar aprendendo, de forma autônoma e crítica, em níveis mais complexos de estudos" (*Op. Cit.*, p.10).

A previsão de uma reforma curricular presente no novo documento voltado ao ensino médio incorpora as quatro premissas da UNESCO "como eixos estruturais da educação na sociedade contemporânea" (*Op. Cit.*, p.15), consequentemente para a formação do indivíduo: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a fazer, aprender a fazer e aprender a ser. Nesse molde, a implementação de atividades com o uso dos quadrinhos, principalmente em sua construção, é, sem dúvida, uma contribuição para a busca de atividades que

proporcionem a melhoria da absorção de conteúdos, inclusive no que tange ao "aprender a fazer":

O desenvolvimento de habilidades e o estímulo ao surgimento de novas aptidões tornam-se processos essenciais, na medida em que criam as condições necessárias para o enfrentamento das novas situações que se colocam. Privilegiar a aplicação da teoria na prática e enriquecer a vivência da ciência na tecnologia e destas no social passa a ter uma significação especial no desenvolvimento da sociedade contemporânea. (*Op. Cit.*, p.15)

Os mesmos PCNs citam a Base Nacional Comum prevista na referida LDB (Art. 26), a ser complementada e implementada nos projetos pedagógicos. Entre outros pontos, é de fundamental importância o respeito ao caráter regional e local onde se dará o andamento dos planos. Por conseguinte, aparece no item II, do Art. 36, § 1º, a proposta que o projeto demonstre: "conhecimento das formas contemporâneas de linguagem".

A linguagem é considerada aqui como capacidade humana de articular significados coletivos em sistemas arbitrários de representação, que são compartilhados e que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade. A principal razão de qualquer ato de linguagem é a produção de sentido. (*Op. Cit.*, p.19)

Os fenômenos da linguagem, segundo o entendimento do governo, conforme podemos reconhecer no texto dos PCNs, são inter-relações nas práticas de comunicação que produzem sentido e formas sensoriais de conduta ao longo da história do indivíduo e do seu grupo. Para isso, é necessário que ele conheça os sistemas simbólicos inerentes ao seu convívio, que demonstram-se em vários suportes e instrumentos "de organização cognitiva da realidade e de sua comunicação" (*Op. Cit.*). Com isso, concluem que "é relevante também considerar as relações com as práticas sociais e produtivas e a inserção do aluno como um cidadão em um mundo letrado e simbólico".

#### **4.2. Programa Nacional Biblioteca na Escola - PNBE**

É possível afirmar que pais e professores acreditam que as crianças que têm contato com quadrinhos são estimuladas a, futuramente, lerem outros gêneros literários. Porém, o governo brasileiro sugere em poucos momentos a presença

dessa mídia nas salas de aula como artifício para o ensino. Eles se fazem presentes em programas como os acervos do Programa Nacional Biblioteca na Escola (P.N.B.E.), desde 2006. Segundo Waldomiro Vergueiro (2013, p.12), “o objetivo do PNBE é permitir aos estudantes o acesso à cultura e à informação e estimular o hábito pela leitura. Para isso, o governo abre licitação junto às editoras para montar lotes de obras a serem distribuídas nas escolas brasileiras”. Por mais que no site do Ministério da Educação sejam exibidas informações sobre esse projeto (BRASIL, 2017), ele já não mais envia livros e quadrinhos para as escolas desde 2014 (MOREIRA, 2017).

Em uma pesquisa realizada pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), com 196 escolas de oito estados brasileiros (VERGUEIRO, 2013, p.39), conclui-se que há dificuldade dos docentes para trabalhar com os acervos; falta de formação para transformar as obras em instrumentos pedagógicos; falta de tempo para a leitura dos materiais recebidos. Por isso, é necessário que políticas governamentais recebam esses critérios, ou seja, caminhos e práticas, para a implantação da qualificação docente ainda na sua formação. Nesse sentido, há a possibilidade de que os professores transformem o recurso quadrinhos em práticas pedagógicas.

Com o avanço do PNBE, cada vez mais os quadrinhos foram sendo selecionados como composição das bibliotecas. Critérios de apuração à parte, é possível afirmar que o gênero representava 5% dos títulos que são enviados às escolas. Dados fornecidos pela Revista Carta Capital (Ed.79 – set. 2013) alertam para essa porcentagem, como uma tentativa tardia do governo em tornar oficial uma prática que já é ativa na população há cerca de 100 anos (a leitura de quadrinhos por crianças e jovens) e fez um julgamento para essa escolha, sugerindo que havia uma eleição equivocada para situações futuras.

Em estudos sobre os artifícios utilizados pelas bancas compostas para a escolha de obras que compunham os acervos do PNBE, muito se discutia sobre o olhar para os quadrinhos de maneira duvidosa. Há evidência nos editais sobre a chamada para as adaptações literárias, que são veementemente discutidas pelos estudiosos do gênero. É notória a premissa de que tais adaptações, por permitirem licença poética por parte dos autores, não transcrevam os textos de forma íntegra. Isso se dá pela necessidade de adequar o texto original, que poderia até carregar consigo somente algumas ilustrações, ao *timing* da linguagem sequenciada. Por

outro lado, nem sempre há o cuidado dos artistas em explorar o uso dos elementos quadrinísticos, que são tão aceitos pelos interlocutores, tornando às vezes a leitura cansativa e desinteressante. Uma atestação disso é a presença de longos trechos de falas e pouca dinâmica entre os personagens, assim como poucos recursos de requadro e muitos detalhes atribuídos às ilustrações.

Devido a isso, o mercado brasileiro de livros infantis e juvenis paradidáticos cresceu a passos largos nos últimos anos. As editoras, buscando vencer a concorrência de venda desse material para o MEC (através do Programa Nacional Biblioteca da Escola - PNBE), aumentaram seu cadastro de autores de livros infantis, sobretudo os elaborados pela linguagem das HQs, porque, segundo os editais do MEC, adaptações da literatura tradicional são pré-requisito de participação. Paulo Ramos (2013), jornalista, professor e pesquisador de HQs, em uma entrevista para a Revista *Carta na Escola*, alerta que o Programa contribui para o aumento efetivo das tiragens mínimas, passando de mil a três mil exemplares, “chegando à casa dos dois dígitos”. Afirmar que há de se ter um cuidado, sobretudo com as adaptações, pois pode ser que se privilegie a linguagem quadrinística em detrimento da leitura dos clássicos de literatura, o que é “algo insubstituível”, nas palavras do próprio pesquisador.

Waldomiro Vergueiro (2014, p.10) aponta para o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), programa do Governo Federal que envia livros para serem trabalhados pelos professores do ensino básico público, como uma tentativa de introduzir a leitura dos quadrinhos pelas crianças:

Os PCNs traziam uma releitura das práticas pedagógicas aplicadas na escola, de modo a criar um novo referencial a ser adotado pelos professores no ensino fundamental e médio. Os parâmetros da área das Artes para 5º a 8º séries mencionam especificamente a necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais, como publicidade, desenhos animados, fotografias e vídeos.

Vergueiro afirma que os PCNs de Língua Portuguesa também mencionam os quadrinhos e que, no caso do ensino fundamental, que é a nossa amostragem, “existe referência específica à charge e à leitura crítica que esse gênero demanda” (*Idem*, p.10): “o mesmo texto menciona igualmente as tiras como um dos gêneros a serem usados em sala de aula”. O autor alega, assim como já afirmamos anteriormente, que nas propostas dos PCN de Língua Portuguesa “o conteúdo seja

transmitido por meio de gêneros de discurso, conceito até então desconhecido pela maior parte dos docentes”, que, segundo o autor, parafraseando Bakhtin (2000, p.279), são “tipos relativamente estáveis de enunciado, usados pelas pessoas em situações interativas de comunicação”.

Muito se publica a respeito dos problemas com o analfabetismo e letramento no Brasil. Em uma pesquisa realizada pela Organização das Nações Unidas em 2014 (G1, 2014) indica-se que o Brasil está em oitavo lugar no *ranking*, entre os dez países com o maior número de pessoas analfabetas. Em relatos encontrados em livros, teses, entrevistas em vídeo e outras publicações, professores alertam todo o tempo acerca da dificuldade que encontram em aproximar os livros das crianças e jovens. Contudo, já há indícios em outras pesquisas de que nunca se leu tanto. A facilidade de acesso às novas tecnologias fez com que as pessoas pudessem melhorar a comunicação, além de desenvolver outras formas de leitura. É claro que essas informações não são direcionadas a grande parte da população, principalmente localizada em regiões isoladas de difícil acesso até aos gêneros de necessidades básicas, mas acredita-se que esse cenário vem mudando.

Aparecida Paiva, responsável pela coordenação para a seleção de títulos que compõem a lista do PNBE, em entrevista concedida para a pesquisadora Raquel Bonino, na Revista Educação (2011), prega pela necessidade de se investir na formação do leitor-professor para que “ele esteja em condições de exercer uma boa mediação de leitura”. A coordenadora afirma que recebeu críticas dos docentes que utilizaram as obras, que se fundamentam em posições mais conservadoras sobre o texto literário, “pouco voltadas para a recepção do leitor pretendido, para a possibilidade de mobilizá-lo com uma linguagem que lhe seja mais atraente”.

Nessa perspectiva, observou-se uma lacuna a ser preenchida no reconhecimento e no consequente estabelecimento de estratégias por parte dos docentes que utilizam os quadrinhos como recurso paradidático, embora se reconheça que professores do ensino básico já empregam em materiais desenvolvidos para ministrar suas aulas, recursos oferecidos pelas obras conhecidas e de difusão internacional para estimular os alunos à leitura, além do material presente nos livros didáticos. É muito comum que, no início dos anos letivos, não se encontre sequer uma unidade da Turma da Mônica, por exemplo, nas prateleiras dos sebos.

Em uma controversa análise entre os *feedbacks* recebidos pelo governo sobre o uso do objeto quadrinho oferecido pelo acervo do PNBE e as práticas já desenvolvidas pelos professores com outras obras, surge o questionamento sobre a maneira como esse material vem sendo utilizado. Nos últimos anos se podem encontrar bibliografias advindas de artigos, dissertações e teses defendidas em diversas áreas da educação que se direcionaram a instrumentalizar o docente. Porém, há poucos registros de experiências bem sucedidas por parte dos professores da rede pública de ensino com práticas de construção em salas de aula.

Parafraseando Bruno Munari (1997, p.7), há duas formas de preparar um programa educacional: o modo estático e o modo dinâmico. Em se tratando do sistema de educação nacional, práticas impostas para que os professores se adequem não é a maneira mais acertada de se planejar. Isso pode ter sido o maior dos problemas para o PNBE.

Em visitas a escolas do interior do Estado do Rio de Janeiro, constatou-se que, além do acervo recebido não estar adequadamente posicionado, às vezes, não se encontra disponível livremente aos alunos. Além disso, quando se desenvolve uma maneira impositiva de aplicação desse material, há a danificação dos livros por parte dos estudantes.

Munari (*Ibidem*, p.8) diz que, no ensino estático, com programas fechados, “cria-se muitas vezes um sentimento de mal-estar e até de rebelião por parte dos estudantes”. Em alguns casos, pode-se arriscar que o aluno, ao não perceber o encontro das práticas aos seus verdadeiros interesses, pode abandonar a escola<sup>42</sup>. Já no ensino dinâmico, professores se direcionam ao aprendizado, partindo do entendimento das políticas, adequando os seus conteúdos e criando novos artifícios quando os interesses vão aparecendo. Segundo Munari (*Op. Cit.*), “o professor deve ter elasticidade e rapidez para preparar as aulas com consequência das necessidades que se vão apresentando segundo a natureza de vários indivíduos”.

---

<sup>42</sup> Muito embora existam sanções legislativas aos pais que não mantêm seus filhos estudando, é visível o desinteresse de alguns alunos presentes nas salas de aula, sobretudo os que estão no ensino médio.

#### 4.3. Letramento: HQs como resultado da ação de ensinar e aprender a ler e escrever

Segundo Magda Soares (1999, p.18), há de se identificar as diferenças entre as palavras "alfabetização" e "letramento", uma vez que em nossa sociedade é costumeiro confundi-las. Apesar de ambas significarem, em primeira instância semântica, o "domínio da tecnologia do ler e escrever", a primeira, como a própria autora diz: "tem consequências sobre o indivíduo e altera seu estado ou condição em aspectos sociais, psíquicos, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmo econômicos". Já a segunda palavra, derivada do latim, mas de origem inglesa, *literacy*, está ligada ao "estado" ou "condição" que o indivíduo ou grupo passa a ter como consequência dessas mudanças. Letramento, portanto, é o "resultado da ação de ensinar ou aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita".

Exige-se do alfabetizado que ele formalmente domine as técnicas de escrita formal e, no exercício da língua, seja falada ou escrita, comunique-se de maneira adequada. Porém, cabe ao presente momento, identificar que essas práticas advêm de maneiras cognitivas de aquisição dessas "tecnologias". Sabe-se portanto, que o artifício da ludicidade corresponde à intermediação do acesso à leitura, que, nesse caso, associamos ao objeto quadrinhos. Independente das questões sociais que diferem alfabetização de letramento, ambas convergem ao acesso, à conquista e ao enfrentamento entre os indivíduos.

O sujeito alfabetizado é aquele que domina os códigos do alfabeto e o letrado é o que adquire substancialmente a interpretação simbólica. Um domínio técnico não invalida o outro, mas são correlatos e conectados. Seria ideal que, ao ser alfabetizado, ele já estivesse adquirindo o letramento: a leitura, o deciframento e a interpretação. Além disso, ao ser letrado, já pressupõe-se que ele faz uso corrente do que aprendeu alfabetizando-se, gerando conhecimento(s).

Acerca do aprendizado, é importante reafirmar que é uma troca. Em relação ao letramento, Soares (*Op.cit.*, p.72) afirma que em um contexto social "ele não é um atributo unicamente ou essencialmente pessoal. (...) É o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e escrita em um contexto específico". Em se tratando de quadrinhos, é possível dizer que produzi-los é um contributo

para o conhecimento, não sendo somente uma atividade pessoal, mas uma produção de conhecimento entre professor e aluno.

E assim, nas palavras de Soares (*Op. Cit.* , p.75): "o que o letramento é depende como essencialmente a leitura e a escrita são concebidas e praticadas em determinado contexto social". Essa afirmativa corrobora para o pensamento de que o costume da leitura de quadrinhos por parte do professor seja essencial ao letramento quadrinístico no ambiente da sala de aula.

#### **4.3.1. Alfabetização visual de docentes**

O pesquisador Flávio Calazans (*apud* BONINO, 2008) pontua que “é necessária uma alfabetização dos professores para que consigam usar os quadrinhos com toda a sua potencialidade” (CALAZANS, 2008, p. 8).

Nessa perspectiva, vale registrar que o vocábulo alfabetismo se relaciona ao significado de letramento, que um grupo de educadores compartilha como uma maneira de conceber informações. Dondis (2007, p.3) cunha o termo para enfatizar a necessidade que o ser humano possui de dominar diversas linguagens. Denomina como alfabetização visual a possibilidade de universalizar a linguagem: “construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas”. Barbosa (2014, p.31) afirma que alfabetização, especificamente falando de quadrinhos, é indispensável para a decodificação das múltiplas mensagens contidas nos quadrinhos por parte dos professores e alunos.

A maneira de se comunicar visualmente multiplica as possibilidades e utilidades de expressão. Nesse sentido, há a premissa de que professores do ensino básico devem conhecer a linguagem visual como artifício; os docentes devem ser alfabetizados visualmente, conhecendo os mecanismos para produzirem recursos pedagógicos, de forma a perceber que os quadrinhos são indicados para o trabalho de uma instrumentalização sistemática. Dondis (2007, p.20) pontua que linguagens são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações. E se o Design é a área que se encarrega de projetar sistemas com a mesma finalidade, justificou-se a realização de uma pesquisa como contribuição para os estudos da linguagem do Design.

Ainda para o pesquisador Flávio Calazans (2008, p.21), a adoção de um material quadrinizado como recurso paradidático<sup>43</sup> deve ater-se aos quesitos que prendam a atenção do leitor. Para que isso ocorra, é necessário que o objeto quadrinho “reproduza a signagem, o visual, a estética e o ritmo narrativo ao qual os alunos estão habituados em sua leitura espontânea”. Calazans ainda alerta para a existência de drama, verbo, ação e movimento, com uma linguagem acessível.

Um olhar detalhado por parte do professor direcionado aos livros de quadrinhos que são encontrados nas escolas é fundamental para a seleção e uso desse material. Contudo, é muito importante que o docente possua letramento verbal desenvolvido e, principalmente, intimidade com a mídia sugerida. Além disso, existe o fato de que proliferam-se pela internet HQs que promovem a leitura digital, que estabelecem conexões intersemióticas com os desenhos animados, entre outras mídias. É bem possível que seus alunos estejam diretamente em contato com esse tipo de material.

Pela perspectiva de Hassan (2015, p.10) a criação de conteúdos para quadrinhos, ao mesmo tempo que cresceu nos meios de comunicação digitais, acabou por distanciar as crianças das revistas, mesmo que as HQs possuam características bastante didáticas. Assim, para que a (re)aproximação ocorra, é necessário que parte dos educadores conheçam não só os materiais produzidos, mas também o conteúdo deles. É preciso entretanto, que haja um esforço conjunto da indústria e da comunidade educativa, com o público infantil como potencial. É possível arriscar que há ainda uma espécie de ressalva aos temas presentes nas histórias produzidas atualmente em ambas plataformas. Para a professora universitária Zeila de Brito Fabri Demartini (2015, p.9),

(...) inovações sempre provocaram, e continuam provocando, fortes reações contra, argumentando-se que seriam prejudiciais ao bom aprendizado dos alunos (...) Entretanto, parece que não é só o caráter inovador que está envolvido na maior ou na menor aceitação do uso das imagens como importantes para a prática pedagógica, mesmo quando ocorre uma resistência da parte dos educadores ao seu uso, como quando foi introduzido o computador e suas linguagens nas escolas (...) É preciso alfabetizar-se na linguagem das histórias em quadrinhos, nas especificidades dessa narrativa, que geralmente envolve desenhos e escrita, para conhecer seus limites e possibilidades e, assim, melhor trabalhar com as mesmas.

---

<sup>43</sup> Segundo o *dicionário web*: Que ajuda complementando o ensino e, embora não propriamente didático, tem propósitos didáticos e pode ser usado em conjunto com materiais próprios e formais para ensinar um conteúdo.

Para atender ao objetivo principal da pesquisa relatada nesta tese - instrumentalizar professores para o uso dos quadrinhos em salas de aula, com parâmetros calcados no Design - assume-se, desde o início, o Design como uma forma de pensamento que conjuga conhecimentos em transversalidade com outras áreas. É também um sentimento prévio que o resultado de processos projetuais resulta em fenômenos de linguagem, apropriando-se de conceitos semióticos; que é o meio pelo qual se circunscreve a narratividade, por trabalhar pressupostos de comunicação. São muitas as vertentes em que o designer se instaura, não se esgotando as possibilidades investigativas. É certo que nesse passeio teórico há muitas variáveis que prometem dar conta de um olhar voltado a um usuário, mas são incontáveis as possibilidades, dando margem a futuras investigações.

Os dados trazidos aqui remontam à maneira pela qual se dá o procedimento metalinguístico em que são trabalhadas experiências para outras experiências. O primeiro passo é identificar os agentes da interlocução.

Os textos precedentes ressaltam que é o professor o principal responsável na busca do conhecimento do jovem. É ele quem merece toda atenção para a implantação de novos métodos educacionais, novas políticas de ensino e práticas preconizadas pelo Ministério da Educação, que vai até às instâncias ainda superiores, dessa vez, mais próximas dele. O docente responde aos pais, aos alunos, a uma diretoria da escola, equipe de pedagogia, que por sua vez, respondem a uma secretaria de ensino, diretoria regional e, mais uma vez, ao Ministério da Educação. Com isso, fica muito difícil discernir qual é o verdadeiro objetivo: transformar pessoas ou cumprir indicadores?

Digamos que o objetivo principal seria o de ensino-aprendizagem. Mesmo com toda problemática de cargos e salários que possui o nosso país, ele (o professor) está lá em prontidão, acompanhando o desenvolvimento intelectual do aluno, observando-o crescer e se desenvolver. Mesmo assim, existe uma métrica estatística que faz com que esses fatos transpareçam em números. Parte do tempo gasto é dirigida ao cumprimento de protocolos a fim de alimentar os sistemas. Tal conclusão foi construída com base em relatos dos próprios docentes nas entrevistas e pesquisa de campo.

Em se tratando dos primeiros anos do ensino fundamental, o desenvolvimento seria bastante visível, com a busca pela construção de palavras, frases até a interpretação de textos; pela resolução de problemas matemáticos,

partindo de pequenas somas até o trabalho com variáveis. O que acontece nas entrelinhas é que sempre estão buscando novos caminhos, uma vez que grande parte da população menor, de classes menos favorecidas, compõe um exército de analfabetos funcionais. Esses indivíduos passam aos estágios mais avançados, como as faculdades, por exemplo, não dominando técnicas de escrita e pouco sabendo conectar ideias.

O que se pretendeu foi contribuir para a instrumentalização do professor no processo de interlocução mútua, utilizando os quadrinhos na melhoria da cognição. Até porque, se desconhecêssemos as questões de aprendizagem proeminentes não existiriam tantos programas que incluíssem o uso dos quadrinhos para a melhoria da educação.

Contudo, ao letramento, há um sem número de teses, artigos científicos e práticas pelos próprios professores que se dedicam a isso. Mesmo assim, há uma lacuna a ser preenchida que é a construção, propriamente dita, dos quadrinhos para a fixação de conteúdos e auxiliar no processo de cognição. Mas para a busca de outros conhecimentos, os *comics* realmente são pouco utilizados, como é o caso dos temas transversais. Há ainda documentação de trabalhos de docentes que utilizam as HQs como instrumento paradidático em aulas de Matemática, Ciências, História e até Física. No entanto, há pouquíssimos relatos da confecção de quadrinhos em conjunto com os professores.

## 5

### Ações inovadoras e/ou exitosas em HQs

Como em um projeto de Design ao reconhecimento do campo, é necessário fazer uma espécie de análise da "concorrência". Em outras palavras, trata-se do reconhecimento do que já vem sendo realizado no mercado de quadrinhos em termos de fases projetuais ou etapas no processo. Foram documentadas cinco práticas que serviram de inspiração para construir parâmetros e formatar soluções. A primeira delas advém de um projeto em nível nacional que desenvolve HQs com as crianças da rede pública de ensino, como reforço aos conteúdos de História, o "Era Uma Vez". A segunda vem de uma tese de André Brown, cartunista e professor, defendida na Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro: "Os usos das histórias em quadrinhos: processos de aprendizagem nas escolas e em outros espaços educativos". A terceira trata de um projeto que se iniciou em uma escola municipal de Volta Redonda e se propagou por toda rede, no trabalho do ensino de Ciências, o "Hora Nerd". A quarta é o relato de experiências da realização de um projeto de quadrinhos que une designers e acadêmicos de Design, desenvolvido em paralelo com esta tese, exercendo as funções descritas para a confecção de quadrinhos. A quinta, parte de uma entrevista com um roteirista espanhol de HQs, que narra uma iniciativa de aproximação de alunos da rede pública do *pueblo* de Carmona, Sevilha, à leitura de quadrinhos. São muitos outros exemplos que poderiam ser mencionados aqui como amostragem, mas a eleição desses cinco se deve a motivos muito particulares: o contato direto das pesquisas com tais iniciativas.

#### 5.1. Era uma vez Brasil

Observa-se a grandiosidade de um projeto, quando, em torno dele, existem tantas empresas da iniciativa privada oferecendo suprimentos para sua existência. Levanta-se sob esse quesito o *Era uma vez Brasil*, criado por uma agência, em

parceria com os governos dos municípios pelos quais o programa passa, com o cancelamento de leis de incentivo fiscal à promoção da cultura.

O projeto ocupa quatro Estados brasileiros, já atendeu mais de 10.000 alunos dos anos finais do ensino fundamental, mais precisamente do oitavo ano, de escolas públicas de cinco cidades, ao longo de quatro anos. Hoje abre a oportunidade para que jovens de quase 100 escolas participem das "provas" e das vivências.

Com o atrativo de levar estudantes à Portugal como reforço aos estudos de História do Brasil e Literatura, integra a produção de quadrinhos e outras manifestações das artes visuais em suas etapas da atividade. Existe, porém, um processo seletivo, no qual esses alunos se inscrevem e vão passando por fases. Segundo o site do programa (ERA UMA VEZ BRASIL, 2017), "tem o objetivo de colaborar com o desenvolvimento da cultura nacional, promovendo o enriquecimento dos alunos envolvidos por meio do contato com diferentes linguagens artístico-culturais". A iniciativa é dividida em três fases:

a) Denominada como etapa FATOS HISTÓRICOS, tem o intuito de fazer um preparo prévio com alunos e professores, qualificando-os e, como o próprio projeto promete, "provocando-os". Nesse momento, são convocados parceiros como auxiliares no processo de treinamento, a julgar pela referida participação do curso de Design da UFPE em sua última edição. Em 2017, realizaram-se seis reuniões com os professores, explorando as novas possibilidades para o estudo de História e Literatura.

A partir desses encontros, serão propostas diferentes atividades de leitura, pesquisa e produção ao corpo de alunos. Os 100 alunos melhor avaliados participarão da segunda etapa do projeto e terão os seus trabalhos publicados em livro coletivo" (*Op. Cit.*).

O alusivo livro está disponível gratuitamente na internet e traz consigo as melhores histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos participantes. Como tema, foi proposta a resolução ao "dilema" de D. João VI sobre a sua vinda ao Brasil.

Com a orientação de seus professores de História e da obra "1808", de Laurentino Gomes, na Etapa 1 do Projeto, os estudantes foram estimulados a conhecer e analisar o contexto para poder tomar a melhor decisão, com os

objetivos de incentivá-los a expor suas opiniões e resolver problemas embasados em fatos, propondo uma reflexão sobre o panorama histórico e as atitudes a serem tomadas, sendo que estas envolviam consequências. Dentre as HQs enviadas, foram selecionadas uma coletânea de cada cidade participante para compor este livro. (Op. Cit.)

Segundo a pedagoga responsável pelo projeto (ERA UMA VEZ BRASIL, 2016), na primeira etapa, o treinamento com os docentes é muito importante porque eles lançarão as atividades a serem executadas pelos alunos. No caso são duas: a produção de uma HQ e a elaboração de um vídeo, no qual os participantes teriam 50 segundos para falar sobre o projeto.

Em entrevista exclusiva<sup>44</sup>, realizada com um estudante de Design (VICENTE, 2018), instrutor do treinamento da primeira etapa, ele relata que houve uma grande receptividade por parte dos alunos no seu trabalho com quadrinhos na sala de aula. Conta que, em primeira instância, houve um encontro com os professores da escola da cidade de Belo Jardim, PE, para uma oficina, que apresentaria uma prévia da atividade que seria realizada com os alunos a *posteriori*. Em seu treinamento, Vicente, em companhia de uma colega, disse ter abordado os itens concernentes à construção da linguagem de HQ, utilizando Will Eisner (1995) e as etapas possíveis ao desenvolvimento. Com isso, relata ter sugerido uma continuidade ao projeto, dando subsídios aos professores e alunos no trato com as HQs na escola.

O fato sobre o progressivo envolvimento dos alunos no processo de confecção de quadrinhos se confirma com a fala<sup>45</sup> de uma participante do programa, no vídeo-documentário produzido pelos próprios estudantes, publicado na internet (ERA UMA VEZ BRASIL, 2016). O audiovisual era uma das atividades propostas pelos professores além da HQ: difícil, porque eu não sei desenhar e todo mundo da minha sala estava criando projetos sensacionais, tendo muitas ideias. Eu não estava tendo ideia e pensei: poxa, eu não vou conseguir, mas o professor ficou me incentivando (*Ibidem*).

<sup>44</sup> Realizada por videoconferência, transcrita e reservada. Está armazenada com a autora. Porém, pela sua complexidade, não estará disponível como parte do documento, sendo utilizados apenas trechos no decorrer do texto. O entrevistado forneceu autorização de uso de imagem e voz, presente no final da tese.

<sup>45</sup> Sua identidade foi suprimida em razão de não constar autorização para uso de sua fala, a julgar por sua minoridade. O vídeo pode ser visualizado no Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=NTFa\\_vjKj0](https://www.youtube.com/watch?v=NTFa_vjKj0)

b) Etapa *campus* - Uma vez selecionados os alunos com base no que produziram junto aos professores, eles seguem para um momento de imersão, no qual o programa denomina de ETAPA *CAMPUS*. Ali, eles têm contato com outras manifestações culturais, com aulas de capoeira, teatro, música, audiovisual e quadrinhos<sup>46</sup> durante o período das férias, assim como narra Marici Vila (ibidem), produtora executiva, uma das responsáveis pelo projeto:

A etapa campus é uma loucura, mas uma loucura boa. É um momento que os meninos entram em uma imersão cultural. Vão estar envolvidos com teatro, música, dança, capoeira, história em quadrinhos e audiovisual. Então, são as atividades culturais que têm para desenvolver esse lado do "aprender brincando".

Segundo relatos de alguns participantes do projeto (apresentados no vídeo), pode-se perceber que essa fase é uma integração entre os alunos, levando-os a uma espécie de abstração através da cultura, preparando-os para a próxima etapa, sendo observados sobre a sua conduta e engajamento. Explicitam sobre as amizades, a oportunidade que tiveram em aderirem-se à iniciativa, os novos conhecimentos e o aprendizado longe dos pais.

c) ETAPA INTERCÂMBIO - É a fase em que, após outro processo seletivo, os alunos são conduzidos a uma viagem à Portugal para vivenciarem "de perto", a trajetória de D. João e a corte portuguesa até sua vinda para o Brasil, em 1808. Visitam castelos, palácios e museus, com aulas expositivas *in-loco* e visitas guiadas.

Assim como descreve Guilherme Parreira (2018), o "Era uma Vez Brasil" começou como "Era uma vez Europa". Essa mudança se deu por conta de uma constatação: a de que o projeto deveria ter um foco "mais amarrado", com os conteúdos trabalhados em sala. O ensino de História foi elencado como importante, no qual, desde a primeira etapa, com a produção de quadrinhos, até a última, que é a viagem, os alunos pudessem estar mais envolvidos com a sua cultura, como um ganho de cidadania (BRASIL, 2011).

---

<sup>46</sup> Segundo o relato de um dos coordenadores do programa, a oficina de quadrinhos passou a não ser ministrada para que a prática das HQs fosse concentrada somente na primeira etapa. A entrevista foi por telefone e alguns trechos foram apontados para que fossem usados no decorrer deste documento. A autorização de uso de imagem e voz encontra-se no final, como apêndice.

O regulamento e outros meandros da iniciativa podem ser acompanhados no site dedicado ao projeto, que contém detalhes do processo seletivo e espaço de inscrição. Contudo, um ponto que merece atenção é o fato do referido programa envolver a universidade, em específico, o curso de Design no preparo dos alunos e professores. Guilherme (2018) afirma que são levantados os recursos do entorno daquelas cidades para a busca de parceiros, como é o caso do convênio do projeto com a UFPE.

Com os relatos de Vicente acerca de suas observações ao desempenho dos alunos diante das instruções, leva-nos a crer que uma conduta projetual auxilia na confecção de propostas, sobretudo se elas forem acompanhadas por profissionais da área criativa, em uma grande troca de experiências entre alunos e professores, trazendo conhecimentos e dando margem às novas experiências, tão importantes como o "Era uma vez Brasil", com a devida importância aos quadrinhos como intermediadores no ensino-aprendizagem.

A respeito dos parâmetros nos quais os professores devem atentar, toma-se como exemplo a fala de Guilherme Parreira, um dos organizadores do projeto "Era uma vez Brasil". Parreira (2018) reafirma que um dos critérios de seleção às etapas subsequentes do programa era a seleção das histórias em quadrinhos confeccionadas pelos alunos participantes, sob a orientação dos professores de História do 8o ano do ensino fundamental.<sup>47</sup>

O critério principal não era estético, mas se baseava em alguns quesitos principais, que avaliavam muito mais a conduta narrativa do que a capacidade de representação visual:

Parte 1- Padronização:

Verificar se a HQ apresenta:

- A- Até 10 quadrinhos
- B- Margem de 1 cm
- C- Nome do(a) autora(a) na frente
- D- Se está colorida ou sombreada

<sup>47</sup> Dados fornecidos por Adriana de Godoy, Coordenadora Pedagógica do projeto. Foi realizada uma entrevista por telefone, com apontamento de alguns itens, que serão mencionados ou transcritos ao longo deste documento. Há uma autorização de uso de imagem e voz encontrada ao final como apêndice.

Parte 2- Critérios técnicos (em História):

A- Permanência no tema.

A HQ traz o "dilema de D. João"?

B- Habilidade de analisar a situação-problema de acordo com o contexto da época.

O(a) aluno(a) demonstrou conhecimento sobre o período estudado?

C- Capacidade de analisar o problema diante do contexto trazido nas aulas.

Foi usado o conhecimento histórico sobre o contexto que foi estudado para resolver o "dilema de D. João"? O(a) aluno(a) buscou uma solução para o problema?

Tabela 1 - Critérios de seleção para a escolha das histórias que levarão os candidatos para a próxima fase. Fonte: Era uma Vez Brasil.

Tais quesitos foram elencados para manter a integridade de julgamento, uma vez que poderia haver discrepância entre os alunos que desenhavam e os que não apresentavam essa habilidade. Isso porque o que mais desentusiasma os participantes com a construção de quadrinhos é a pseudo-incapacidade em desenhar, como aparece em inúmeros relatos dentro e fora da presente pesquisa.

Acerca disso, os estudos que aqui se seguem acreditam que o domínio de algumas técnicas, *a priori* necessárias para realizar algumas tarefas, dá-se com a persistência em se dedicar àquilo. Expressar-se a partir do desenho difere-se de algo que seja utilizado para fins profissionais. Trabalhar quadrinhos em classes da educação básica não é necessariamente dominar o desenho a ponto de representar fidedignamente um roteiro, mas saber relacionar o que está desenhado com a sua mensagem intrínseca, prevista através das etapas a serem seguidas.

## 5.2. André Brown e sua saga incessante com o uso de HQs nas escolas

André Brown é um conhecido quadrinista e professor da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, UERJ. Com sua prática no desenvolvimento de charges e quadrinhos educativos, é solicitado por escolas para desenvolver oficinas com os alunos e professores. Inclusive, por conta dessas atividades, resolveu escrever uma tese documentando e discutindo a respeito dessas

experiências em salas de aula, o que contribuiu com o documento que se apresenta.

No presente, vale dizer que algumas indagações de Brown convergem com as aqui encontradas, como as variáveis entre as necessidades e a agilidade em captar informações, assim como o ritmo empregado. Contudo, o campo no qual mergulha Brown se diferencia um pouco do foco do que foi direcionado *a priori*. Primeiro porque o referido pesquisador buscou como um dos pontos, o letramento e a formação da alfabetização, enquanto a pesquisa que aqui se segue optou pelos anos finais do ensino fundamental e ao ensino médio à busca de conhecimentos diversos. Equipara-se, porém, com o trato com os temas transversais, reconhecendo que recebem pouca atenção em recursos. Também porque Brown teve a oportunidade de criar outros mecanismos com o foco no ensino-aprendizagem pelo caráter de sua tese, enquanto os estudos circunscritos nesta ocasião são voltados ao olhar do Design, com um modelo a ser empregado em situações futuras.

Outra questão observada foi a oportunidade de Brown em trabalhar com a lei n.10639/2003, que promulga o ensino de história e culturas afro-brasileiras nas escolas em meio às suas abordagens. Tal constatação proporcionou ao pesquisador uma entrada mais facilitada, com oficinas de quadrinhos em torno do tema, dando a liberdade da promoção de outros assuntos, como por exemplo, o trato com *bullying*. O percurso de André foi bastante ramificado, o que ajudou a compreensão do *status quo* da própria tese.

Um momento que encoraja os estudos que aqui se apresentam é o apreço simbólico dado por Brown no tom de sua tese. Para ele, os afetos são preponderantes no trabalho. O fato de os pesquisadores de HQs serem assíduos leitores e oferecerem bastante bagagem como interlocutores, já asseguram o tempo de imersão no ato de confeccionar histórias.

Essa afirmativa é corroborada com o apreço demonstrado pelos alunos em fase de treinamento. A maneira que o professor se posiciona diante de algum assunto, aproxima-o desse assunto ou o repele. Não nos esqueçamos de que a comunicação é uma via de mão dupla e a cognição se dá pelo apreço. Professores apaixonados, pesquisadores apaixonados e professores-pesquisadores enamorados transgridem as relações com seus interlocutores. Acredita-se que aficionados

pelos *comics* levantam gerações de leitores. Assim é demonstrado através da história: uma coisa de pai para filho.

Seu processo de investigação incluiu visitar a maneira que os quadrinhos estavam sendo utilizados pelos professores, fornecendo ao presente, dados de pesquisa relevantes:

Somente com a pesquisa realizada no “chão da escola” entendi a complexidade dessa metodologia, que aponta para a necessidade de percepções sutis, de pistas das trajetórias invisibilizadas, das ações sub-reptícias e de sinais nem sempre tão evidentes, que vêm à tona e ganham sentido com sucessivas reflexões despertadas por angústias, caminhos enganosos, seduções, questionamentos, circunstâncias que afetam o pesquisador e que conflitam com a ideia de neutralidade pretendida pela ciência de outrora (2014, p.61).

Em decorrência, coube ao pesquisador averiguar se havia ou qual era a real necessidade de se instrumentalizar professores, uma vez que trabalhando com a educação básica e com a alfabetização de jovens e adultos, os códigos linguísticos encontrados no trabalho com as imagens se distinguem da complexidade dos encontrados nas HQs. Percebeu-se, no entanto, que o trato com os *comics* sugere interpretações diversas, até que se apresentem parâmetros e métodos.

Sobre o processo de realização dos quadrinhos, Brown se baseia nos estudos de HQtrônicas, de Franco (2008 apud DUARTE, 2014, p.83), por possuir uma característica calcada nas novas tecnologias de informação e comunicação. Assim como já foi dito, André pontua que existem muitas maneiras de se confeccionar quadrinhos, com diversas técnicas, das analógicas às digitais. Há artistas em estúdios que preferem desenhar diretamente no computador com o uso de *tablets*, mas há os que ainda utilizam os meios manuais em todo processo criativo ou os que mesclam entre uma ferramenta e outra para o tratamento das imagens. Acerca desse detalhamento, explana:

Sem a pretensão de esgotar as possibilidades de enunciações de técnicas e processos de elaboração das histórias em quadrinhos, e muito menos de cristalizar ou impor, aos leitores deste trabalho, as minhas maneiras limitadas de produzir quadrinhos, trago aqui, resumidamente, algumas noções das etapas de elaboração das HQs que considero úteis para essa pesquisa e o trabalho dos professores e alunos com quadrinhos na escola. Esses apontamentos estão muito referenciados na minha experiência pessoal de usos e estudos da linguagem das HQs nas práticas cotidianas com quadrinhos na educação e em parte da bibliografia existente que tive acesso sobre o assunto (2014, p.85).

Partindo do princípio de técnicas e métodos, aborda os quesitos inerentes ao processo:

1- Argumento - aquilo que antecede ao roteiro, que é o delineamento do conteúdo da história, prevendo detalhes de seu começo, meio e fim. Breves anotações.

2- Roteiro - o que Brown compreende como o planejamento total. Em suas palavras:

É uma etapa de planejamento e elaboração das HQs que considero importante, também para facilitar as práticas de aprendizagem com quadrinhos na escola, pois permite aos praticantes organizarem previamente as informações, as narrativas, as imagens que serão desenhadas. (*Op. Cit.*, p.87)

3- *Layout* - como abordamos anteriormente, é o planejamento visual que denominamos de "roteiro ilustrado", algo que organiza os tipos de requadros, a quantidade de elementos, a organização visual propriamente dita.

4- Desenho - é a fase de formalização, com o traço das perspectivas, posicionamento dos personagens, que já possuem proporção e características físicas. Alguns desenhistas praticam essa parte a lápis, não se preocupando ainda com o traço em preto ou a colorização.

5- Arte-final - é o momento em que vem o "molho", já determinando o uso de preto, *outlines* (linhas de contorno), cobrindo o que foi feito a lápis. Segundo Brown, é o momento definitivo de correção dos erros cometidos na fase anterior.

6- Colorização - por mais que o projeto não demande a colorização com uma ampla gama, o colorista ou o próprio desenhista (no caso de um trabalho solitário) fazem indicativos de substituição dos traços e fundos por uma cor em específico ou sua variável em cinza, podendo aplicar alguns recursos de textura, como pontilhismo (*benday*) ou hachuras. É nesse momento em que os quadrinhos ganham vida.

Brown desenhcou sua tese com base nas oficinas que ministrou até o percurso da pesquisa, fazendo um *approach* com os professores antecipadamente com o intuito de "brifar"<sup>48</sup> os possíveis caminhos que deveria tomar, assim como medir a maneira que os quadrinhos vinham sendo usados pelos professores do

<sup>48</sup>Um termo amplamente usado entre os profissionais criativos que consiste em uma conversa para traçar metas, entre as expectativas e as necessidades do projeto. Advém de *briefing*, que tem o significado de instruções.

ensino básico. Com isso, sentiu falta de um material para dar base aos participantes que continha alguns elementos da linguagem dos quadrinhos em formato de fanzine como uma espécie de folder.

Uma observação interessante do uso do folder supracitado por Brown foi utilizá-lo como meio para adolescentes. Segundo o autor, foi o único grupo que questionou acerca da linguagem de quadrinhos e os associou a outras manifestações artísticas, como o *grafitti* e o *anime*. Registra André que esses alunos ficaram curiosos com os meios pelos quais poderiam ser confeccionados, sobre o uso de computador, montagem e Design. Contudo, com a utilização do fanzine em públicos de menos idade, não houve muitos questionamentos.

De porte do guia, Brown apresentava aos discentes a dinâmica da atividade, passando pela explicação de todos os elementos que fazem parte para a produção de quadrinhos, abordando as etapas de construção, até a parte prática. Tal oficina foi primeiramente trabalhada com professores, para partir ao campo de uma maneira mais ampla. Como o próprio autor explana algumas vezes durante seu texto, para cada público há uma adaptação do conteúdo, de modo que fique mais diverso e atrativo. Vale dizer que em um dado momento, seu programa previa a apresentação ao gênero educativo e se propunha a "apresentar outra maneira de ler os clássicos" (2014, p.108). Tal constatação corrobora com uma das premissas da presente tese, em reafirmar o caráter de entretenimento que os quadrinhos possuem, embora fique evidente na fala de André a preocupação em aproveitar o material que a escola possuía, não fazendo distinção entre os gêneros.

Uma das dificuldades identificadas por Brown na implementação de suas oficinas foi a reticência ao domínio da prática de desenho. Essa questão, aliás, aparece em qualquer explanação acerca do uso dos quadrinhos na busca pelo conhecimento. Tal ponto é levantado por professores ou alunos, sem distinção de idade ou comportamento. Com base nessa proposição, utilizando sua experiência de desenhista e professor de artes, propôs uma técnica de desenho cego, *a priori*, que consiste na construção de figuras para "soltar a mão" e realizar uma atividade lúdica.

Com uma maneira livre de propor a atividade aos alunos, apesar de explicar diversas maneiras de fazê-lo, alguns componentes dos grupos abandonaram o trabalho, outros pularam etapas. Porém ficou visível aos olhos de Brown que sempre na equipe havia pelo menos um responsável pelo desenho. Por uma

questão dos quadrinhos já terem uma demarcação esperada pelos alunos, André destaca o aproveitamento de apenas um tipo de planificação (ou dois) por parte das equipes. Cabe afirmar que é previsível, por uma simples ausência de planejamento de *layout* (roteiro desenhado), as soluções serem levadas com aproximação ao lugar comum.

Foram percebidos, pelas práticas de André Brown, caminhos muito parecidos de adoção de propostas ao uso dos quadrinhos em salas de aula. Também fica evidente a necessidade do conhecimento prévio com a linguagem e o manejo da narrativa para melhor aproveitamento dos recursos oferecidos pelos quadrinhos, fato, aliás, que cita diversas vezes, justificando a sua presença entre professores e alunos.

Também se torna visível, pelos argumentos apresentados pelo autor que as etapas concernentes a uma produção artístico-cultural da complexidade dos quadrinhos, são fundamentais ao processo de desenvolvimento, uma vez que deparando com fases de desate dos nós das dificuldades, os alunos se mostram mais autoconfiantes. Depende na realidade da capacidade de ambos em se abrirem aos novos conhecimentos, que nesse caso, foi pelo uso dos quadrinhos no ensino, ou como o próprio autor diz: "ensinoaprendizagem".

### 5.3. O Hora Nerd

Sobre a inegável intermediação dos íterins *nerds*, sob o capitaneamento de uma professora também pertencente a esse grupo, surge no município de Volta Redonda, mais precisamente no Colégio Getúlio Vargas, da Fundação Educacional de Volta Redonda, o Projeto Hora *Nerd*. A iniciativa foi desenhada por Ana de Nigris como uma alternativa ao preenchimento das horas ociosas dos alunos em momentos antes de sua saída diária.

Ana, em entrevista exclusiva (DE NIGRIS, 2017), que inclusive faz parte do rol de inquirições realizadas para o presente projeto com professores da rede pública de ensino, abriu literalmente as portas para a entrada da pesquisa: em sua casa, em sua sala de aula, em seu ateliê e em sua biblioteca. O motivo *a priori* nem foi por conta do referido projeto, mas porque a professora relata utilizar quadrinhos em suas aulas, tanto para o ensino fundamental, quanto o médio. Esse

fato se tornou conhecido por conta de ela ser mãe de um designer, também participante ativo nos estudos que se seguem: Guilherme Del Cistia.

Fã de Níquel Náusea, Ana afirma que os temas abordados por esse quadrinho de característica *underground* ou adulto, discute muitos assuntos nos quais a docente tem presente em seus programas de disciplinas para as aulas de Biologia, do ensino médio e Ciências, ao fundamental. Ela acredita que a linguagem quadrinística realmente desperta nos alunos uma curiosidade eminente, fazendo com que se interessem pela matéria. Relata que as HQs são intermediadoras no processo de ensino-aprendizagem, assim como o desenho e a pintura.

A professora de fato é muito querida por seus alunos. Isso se constata por meio dos treinamentos realizados com quadrinhos em suas aulas. Utiliza uma linguagem muito próxima à da juventude e isso se deve certamente, ao seu comportamento *nerd*, portando camisetas com frases de filmes, apresentando objetos associados aos personagens e utilizando o desenho como recurso. "Para explicar o efeito estufa, eu vou para o quadro e desenho prédios, carros, árvores, desenvolvendo um tipo de narrativa, contando uma história sobre a causa, os efeitos, a emissão de gases...". Além disso, Ana é pintora, autora de quadros detalhistas em expressão realística, principalmente com a representação da figura humana.

Sobre o uso dos quadrinhos em suas aulas, ela menciona que eles auxiliam na compreensão dos assuntos, sempre trabalhando com os alunos a sua leitura para interpretação em associação às questões de prova. Sobre uma construção, Ana relata não ter efetuado ainda, mas aceitou que as atividades que se seguem fossem realizadas através dela, em conjunto com os alunos. "Você deveria fazer uma apresentação não muito grande sobre a linguagem e detalhes dos quadrinhos, para depois abordar os temas. Eu estou trabalhando agora, por exemplo, cadeia alimentar, aquecimento global, ciclo de carbono etc." Sobre o treinamento empregado, será tratado adiante.

Foi quando, na conversa, Ana De Nigris abordou sua dinâmica no Hora *Nerd*. Hoje já presente em todas as escolas da Fundação, o projeto obteve alcances imensuráveis na busca de conhecimentos nas aulas de Ciências, aliás, fora da sala de aula. Naqueles momentos em que os alunos estavam sem atividades descritas, eram convidados a assistir vídeos na sala de projeção com um conteúdo bastante

"solto" e próximo deles. Além disso, com a adesão dos estudantes, sobre o assunto tratado, promoviam-se debates. Como um recurso auxiliador, havia entregas de prêmios às questões levantadas pelos professores, acumulando pontos às respostas certas. Outras mídias além do audiovisual eram trabalhadas, como livros e quadrinhos. Para a utilização dos livros, não é preciso, segundo Ana, que seja sugerido algum título: "somente pelo anúncio do tema da semana seguinte, os estudantes informam-se e os leem, sem que seja preciso obrigar. Isso acontece com os filmes e quadrinhos também". A exemplo disso, houve uma edição sobre o "Sabre de Luz", em que discutiram acerca de seu funcionamento. "Isso fez com que eles corressem para assistir o *Star Wars*".

A cada final de período, ocorre a culminância do *Hora Nerd*, que basicamente, funciona em três etapas: seleção dos alunos, seleção de um tema e a montagem de um jogo. Os participantes que obtinham melhor *performance* durante o período, entre as três escolas, passavam à próxima etapa. Isso em um momento inicial. Depois a iniciativa foi estendida a mais escolas participantes, ou seja, para todas as demais da Fundação. Os três melhores pontuados durante os encontros do projeto representariam a sua escola.



Figura 53 - Professora Ana de Nigris na culminância do *Hora Nerd*. Fonte: Página do Facebook<sup>49</sup>.

<sup>49</sup> Disponível em:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10207818485521708&set=a.10207818516482482&type=3&theater>>. Acesso em: 10 Mar. 2018.

Como próximo passo, era decidido o tema, para que acontecesse o momento do encerramento. Como registra Ana: "por ser uma festa *nerd*, tinha que ter um tema. Na última edição, foi escolhido o Harry Potter, em que todo o auditório foi enfeitado fazendo alusão a Hogwarts". Também na culminância havia um concurso de *cosplayers*. Como já mencionado, os alunos participavam com perguntas e respostas, acumulando pontos, assim como os escolhidos de melhor fantasia. Obtinha-se, dessa forma, os vencedores, ou a escola mais *nerd* da rede e se seguia a entrega do troféu "Trinerd", por conta da temática.

#### 5.4. Um professor chamado *Darwin*

Os relatos que são documentados a partir deste momento, calcam-se em uma prática adotada em um ambiente universitário do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA, com uma equipe montada pela pesquisadora, na qualidade de mentora, três designers (egressos), três universitários e mais alguns voluntários. De início era uma iniciação científica, que evoluiu para um projeto em nível profissional. Tal atividade ocorreria em paralelo às pesquisas que aqui se seguem, como complementadora ao processo.

O objetivo era o de compartilhar o sem número de descobrimentos que vinham sendo alcançados, ao mesmo tempo em que fosse possível a oportunidade apresentada aos discentes envolvidos de viver de quadrinhos, ou pelo menos, iniciarem-se. Com isso, eles foram incorporados às pesquisas, participando das entrevistas com os professores da educação básica, dando os treinamentos e, em concomitância, adquirindo os subsídios necessários para a obtenção de dados de usuário para transformá-los em um objeto quadrinizado.

Após uma entrevista e um teste de representação imagética, em que o objetivo era detectar interesse na proposta e envolvimento com o objeto de pesquisa, foi possível identificar alguns caminhos a serem tomados. Para tanto, foram agendados treinamentos de desenho, linguagens e processos de Design, com criação de cronograma e levantamento de bibliografia, que ainda era desconhecida pelos estudantes. Autores utilizados como método McCloud, Eisner e Löbach, somaram-se a Cyrne, Vergueiro, Fernandes, entre outros.

Pela definição de traço, entende-se como o estilo dominado ou esboçado pelo desenhista de maneira particular, que se assemelha ou se diverge dos

impressos já praticados por outros. Em outras palavras é a maneira pela qual o ilustrador se expressa. Pode-se dizer que o estilo de Henfil é político. Talvez por seu traço, mas também pela conduta narrativa de suas histórias. O mesmo se diz de Mauricio de Sousa, com seus desenhos voltados para crianças, representando o público infantil, com formatos arredondados, entre outros atributos.

Dos múltiplos gêneros existentes, optou-se por trabalhar com os que mais se relacionavam com o estilo de cada ator envolvido no processo. Contudo, tais gêneros partiram da relação de Mike Benton (1989) e, após isso, foram selecionados. Entre eles, foram desenvolvidas histórias com: *action comics* (action figure), policial, mangá e infantil. Essa relação se define como função estética.

Como primeiros caminhos, os componentes passaram a estudar os signos e a maneira como eles traduzem significados. Em um breve comparativo, cada um deles apresentou uma correlação estilística com algum gênero. Utilizando os conhecimentos oferecidos por Löbach (2001), partiu-se para uma análise sintática e semântica dos seus desenhos, sobre três aspectos apresentados pelo autor aos produtos frutos do Design: forma, significado e função. Essa tripla função, colocada sob a ótica do desenhista de quadrinhos, pode ser atribuída ao traço, ao estilo e à mensagem. A possibilidade desse paralelo se baseou nos estudos de Braida e Nojima (2014) que, a partir da tríade fenomenológica da semiótica peirceana (primeiridade, secundidade, terceiridade), desenvolvem um quadro conceitual das tríades do design.

Um dos parâmetros para a formação da equipe de designers foi a contribuição que cada um daria, com base no tipo de traço e estilo de ilustração. Devemos levar em consideração que o estilo estará diretamente relacionado ao gênero de quadrinhos a ser desenhado. O traço do ilustrador e o seu estilo de desenho estarão atrelados à mensagem que o quadrinho irá transmitir. Sendo assim, traço, estilo e mensagem formam uma tríade que se alinha com nossa análise semiótica. A investigação semiótica dos gêneros quadrinísticos possibilitou a cada desenhista um pensamento crítico sobre o seu próprio trabalho como forma de autoconhecimento, autoavaliação e autoanálise.

O método traçado para a criação de quadrinhos partiu de um olhar sobre as capacidades encontradas na equipe para a divisão de tarefas. Entre outras especificidades que não serão consideradas no presente momento, estabeleceram-

se etapas de equiparação projetual (híbrida), tratando as histórias em quadrinhos como um produto:

1- Análise do problema - entrevistas preliminares com professores da rede pública; levantamento dos recursos disponíveis; pontos observados nas referências bibliográficas sobre quadrinhos e ensino; reconhecimento das capacidades e linguagens apresentadas pelos pesquisadores-projetistas; reflexões acerca do próprio traço e estudos comparativos; estudos sobre traço, linha e plano.

2- Geração e avaliação de alternativas - a partir de um personagem definido e estilos identificados entre os projetistas, foram criadas diversas versões, voltadas para gêneros diferentes, bem como:

- a) Roteiro escrito
- b) Roteiro desenhado
- c) Desenho de personagens

3- Realização da solução do problema - Consistindo em:

- a) Desenho em finalização
- b) Arte-finalização
- c) Letras

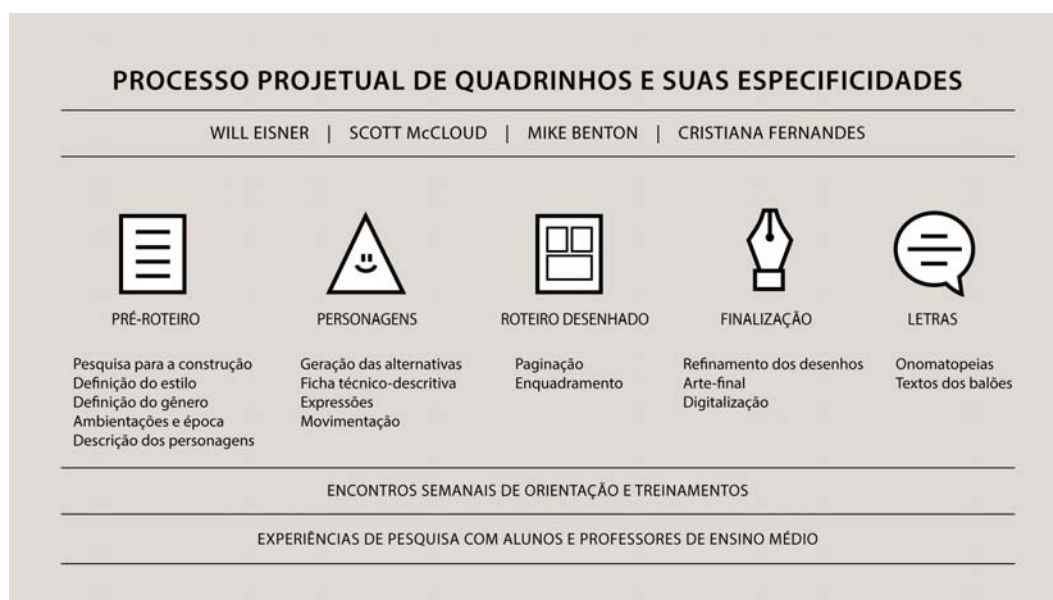


Figura 54 - Método projetual adotado. Fonte: dos autores.

Para a realização de um projeto de quadrinhos, são necessárias expertises diversas, pois muitas são as necessidades para se desenvolver uma história. É necessário saber desenhar, roteirizar e ter conhecimento da linguagem específica

presente em cada gênero. De uma certa maneira, o quadrinista é solitário em sua atividade. Por ser um exímio leitor, domina essas capacidades e realiza seus projetos, muitas vezes, sozinho. Quando o autor transforma sua atividade em uma empresa, conta com a ajuda de uma equipe. Porém, é necessária a definição de um padrão e processos a seguir.

Para tanto, foi realizada uma divisão de tarefas dentro das etapas descritas, prevendo lugar para roteiristas, desenhistas e arte-finalistas, sendo que todos os componentes realizavam o papel de colaboradores.

Um dos critérios era que fosse uma obra ficcional, mas que em seu entremeio, tivesse um fio condutor a partir de um narrador, ou seja, a apresentação dos quadrinhos com a função de entreter o docente, deveria ter a empatia, o reconhecimento, a "chave da porta". Optou-se por um personagem pesquisador ou uma representação de um docente.

De uma semana para a outra os alunos foram a campo para descobrir quem seria o expoente científico de maior representatividade em todas as áreas. Ele deveria ser o sujeito que estabeleceria a relação de comunicação com o nosso público-alvo. De vários nomes, o de maior ocorrência foi a de Charles Darwin, que dispensa apresentações. Contudo, os alunos apresentaram uma defesa bastante consistente de suas características, em que o personagem se tornaria perfeito para "dar moral", segundo os alunos-pesquisadores. Esse Darwin não poderia ser o barbudo daquela época, mas sim, um Darwin atual, pesquisador e frequente em suas aulas.

Daí o grupo sentiu que necessitaria de um personagem construído através de características peculiares. Em primeiro lugar, o Darwin da atualidade seria *nerd*: leitor de quadrinhos, gostaria de *rockin roll*, possuidor de um humor peculiar, mas um exemplo para os alunos... aquele em que não se duvide da competência, bastante engajado e com propriedades únicas.

Os três profissionais envolvidos tiveram aula com um Darwin, literalmente. Daí, o personagem Charles Darwin da atualidade foi construído em inspiração ao professor, designer e pesquisador. O curioso foi que nenhum dos iniciantes o conhecia. Daí, sua representação imagética se deu com a visão de mundo própria de cada um<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> Os nomes dos participantes foram suprimidos a fim de preservar a sua identidade.

1- Aluno 1 construiria o narrador e desenharia a história infantil, conforme a sua analogia com *Astroboy*, através de sua análise.

2- Aluno 2 faria o herói *Darwin*, por conta de seus estudos com o *action comics*, em correlação com a *Marvel* e *DC*.

3- Aluno 3, além de roteirista, por seu profundo conhecimento como pesquisador de quadrinhos e *nerd* em sua essência, desenharia a história do detetive *Darwin* na história policial.

4- Aluno 4 contemplaria a sua preferência e relação próxima com o mangá em um *Darwin* samurai.

5- Aluno 5, demonstrando um humor sarcástico na vida real e também através de seus desenhos, em analogia com o que analisou em *Henfil* e *Quino*, construiria a história política.

Parte das decisões descritas previa a abordagem de alguns conceitos a serem trabalhados como mensagem. Por exemplo: Nos quadrinhos infantis seriam discutidas as quantidades de texto vs atenção do público, ainda trazendo um personagem criança, com comportamento peralta, fazendo traquinagens. Já o herói viveria um uma jornada, típica das estudadas pela filosofia, com regras de *cliffhanger* entre uma história e outra. O Mangá abordaria a narratividade (Cap.2) que preserva mais o presente do que as cenas que decorrem na história, além da leitura invertida.

Um ponto a ser compartilhado é o método de desenvolvimento do roteiro. Por se tratar de um projeto criado a muitas mãos, o documento em formato *online* viabilizou bastante o processo, pois todos os membros podiam opinar sobre as decisões com comentários ao longo. Em adesão, o que deveria ser abordado também era descrito durante a elaboração do roteiro.

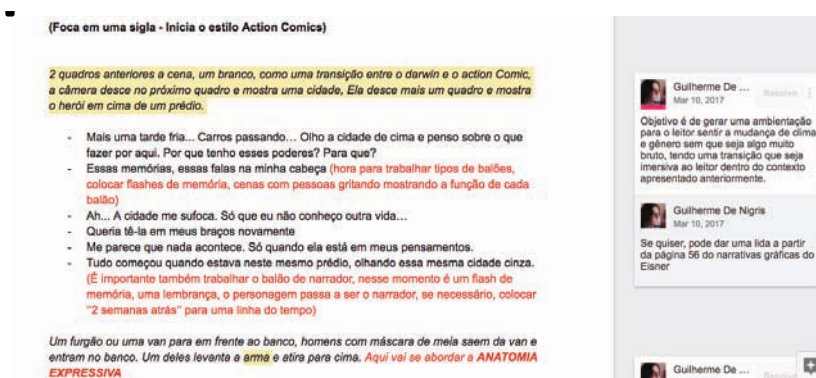


Figura 55 - Roteiro com comentários. Fonte: Dos autores.

A história começava com a apresentação de um Darwin cartunizado, que convidava o leitor professor a fazer parte. Essa introdução apresentava o universo dos quadrinhos e falava de comunicação. Foram muitos estudos de personagem até chegar em um que realmente traduzisse o que o grupo esperava. Contudo, havia uma orientação para os desenhos, de modo que cada ilustrador pudesse seguir.



Figura 56 - Orientações para desenho. Fonte: Dos autores.

Os desenhos confeccionados eram semanalmente levados pelos integrantes para que fossem avaliados. Eles iam de *brainstormings* de conceito até o traço propriamente dito, até que chegassem em algo consistente, de acordo com o planejado, segundo as orientações.

Foi adotada para o projeto a linha manual para execução, uma vez que o processo já era dominado por todos. Só seriam digitalizados os desenhos para ser arte-finalizados e contemplados em uma publicação impressa.

Como já foi dito, o método de elaboração das histórias foi o mesmo a ser empregado nas oficinas com os professores, mixando a maneira de fazer quadrinhos da bibliografia e do mercado através de relatos dos profissionais da área. Além disso, a pesquisa que aqui se apresenta serviria de "alma" para a construção dos quadrinhos. Tanto a presente tese quanto o projeto paralelo a ela necessitavam de parâmetros. Parametrizar é documentar o processo para que ele sirva de guia para situações futuras. Ou seja, **parametrizar é fazer Design**.

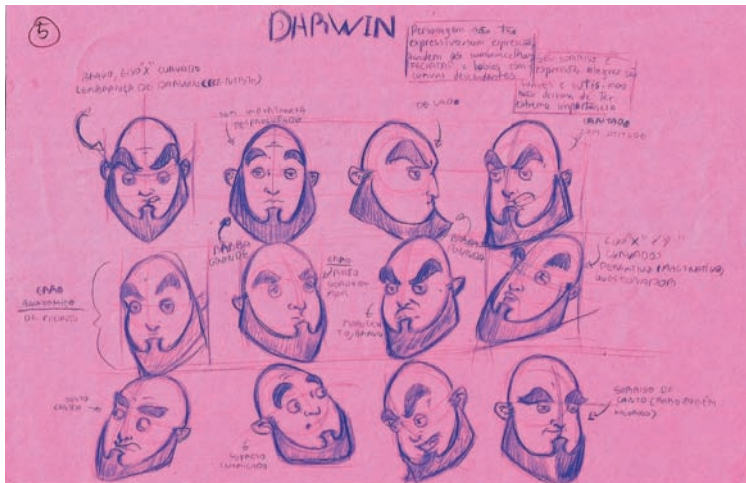


Figura 57 - Esboços de movimento. Fonte: Dos autores.

Conforme foi sugerido, em meio aos desenhos criados, vinham comentários do próprio desenhista sobre pontos que deveriam ser mantidos ou descartados, possíveis correções e uma organização visual dentro do espaço do papel. Tínhamos a ideia de que tudo isso servisse de catalogação e, se possível, uma exposição.

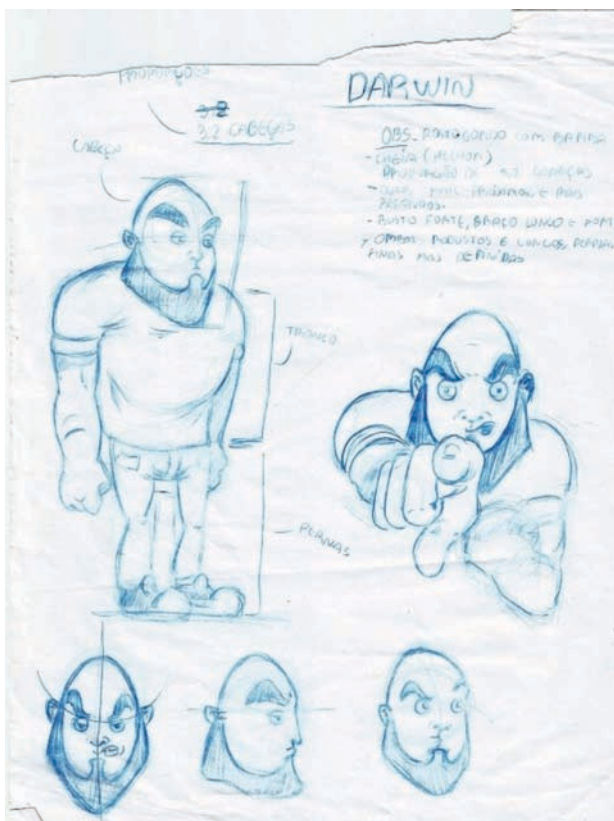


Figura 58 - Estudo de proporções e forma. Fonte: Dos autores.

Após a introdução, o primeiro roteiro era o de herói (*action comics*). Foi decidido que as histórias não terminassem por elas mesmas, mas que uma completasse a outra, com algum elemento de continuidade entre as demais. Por exemplo, um objeto sai voando de uma história e é o fio condutor de uma outra mais adiante. Com isso, o leitor se interessaria em dar prosseguimento à leitura, passando por todos os gêneros.



Figura 59 - Primeiros estudos para *action comics*. Fonte: Dos autores.

A ordem do roteiro segue da história de herói para uma de gênero policial, como que uma passagem por estilos fosse evidenciada. Inspirado no próprio *Spirit*, de Will Eisner, com uma expressão mais artística inspirada nos filmes *noir* franceses, Aluno 3 criou o Darwin detetive.



Figura 60 - Estudo de personagem para o gênero policial. Fonte: Dos autores.

A próxima história aborda o gênero político. Assim como foi analisado, Aluno 5 criou um Darwin com traços bem simplificados, nos moldes de Henfil ou Quino. O roteiro previa uma autorreflexão do personagem com seu próprio desenho e a finalidade da história. Trata-se de um *sketch* que discute a política no Brasil e uma autorreflexão para a construção de quadrinhos.

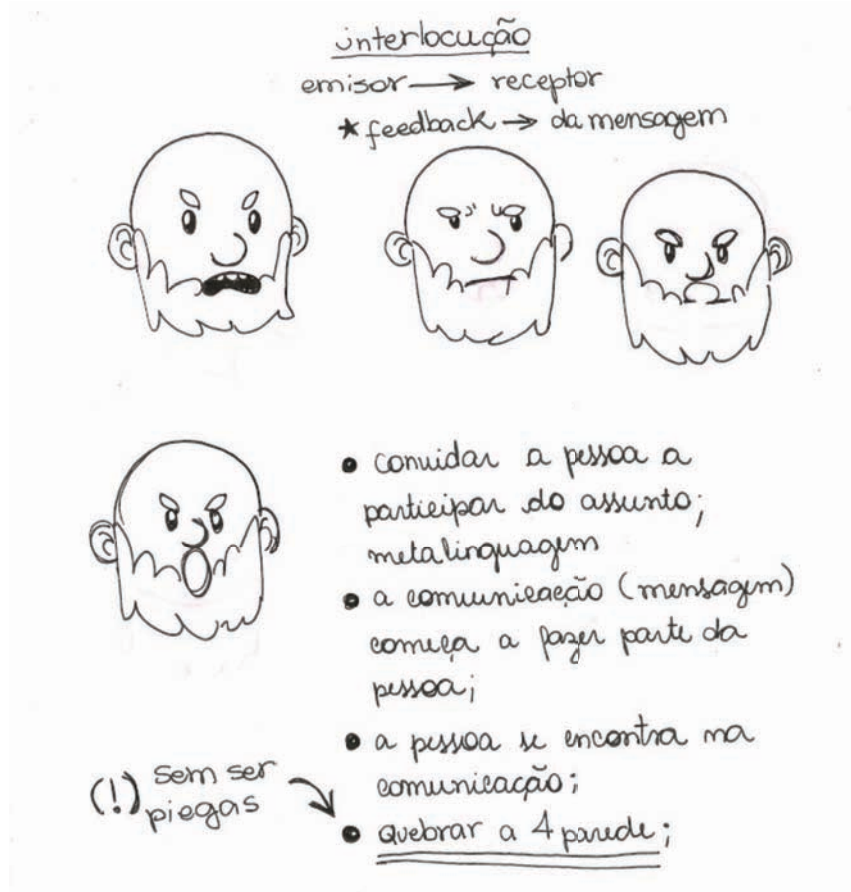


Figura 61 - Esboços para o *Darwin* político. Fonte: Dos autores.

A próxima história dentro do roteiro, pela conexão de traços entre ele e o político, ou seja, simplificado (iconizado) era o infantil. Mais uma vez Aluno1 foi escalado para fazê-lo. Como já foi mencionado, o gênero infantil discutia a quantidade de texto com o cotidiano vivido por uma criança (ou um adulto no papel de criança). Pelas inspirações em Disney, o desenhista conceituava o personagem com um nariz e olhos grandes.



Figura 62 - Aos poucos o personagem ia tomando forma, pois havia bastante ação prevista no roteiro. Fonte: Dos autores.

Do gênero infantil, os conceitos deveriam seguir para o mangá. Inspirada nos quadrinhos japoneses em seus primórdios, talvez esse fosse o roteiro mais debatido entre nós. Isso porque ele deveria discutir questões de linguagem não vistas em outros quadrinhos. Foi o roteiro de maior dificuldade. Por isso não há muitos estudos de personagem a serem demonstrados pelo avanço do tempo.

Os roteiros desenhados se diferenciam pelo *timing* encontrado em cada gênero. O *action comics* apresenta requadros em metalinguagem, enquanto os do gênero policial trabalham com planos fechados, pois cada detalhe é importante nas cenas. Já os quadrinhos políticos apresentam uma cadência menos fluida, com mais cortes e demarcações nos enquadramentos, enquanto os do mangá privilegiam os planos abertos.

Como já foi dito, os desenhistas, acadêmicos do curso de Design não conheciam a fonte de inspiração para elaborar o personagem escolhido. Até então não se sabia se o *Darwin* verdadeiro aceitaria a sua representação. Por mais que fosse transposto para uma obra fictícia, ainda assim, pelos traços e pelo próprio

nome, o professor deveria conhecer o trabalho e dar o aceite. Foi marcado então, um encontro para apresentar o que havia sido feito até ali.

Ficou comprovado com essa prática em equipe que o desenvolvimento por capacidades é um item de bastante importância para a realização de projetos, quanto mais com o foco no ensino. O exercício da elaboração de quadrinhos em pesquisa como um passo ao caminho profissional só foi possível a partir da premissa do "aprender fazendo". A cada passo dado, vinham se construindo novos conhecimentos.

Outro ponto de visível relevância foi a transformação dos agentes no processo, pois como uma das principais crenças à presente tese era de que não houvesse uma hierarquização do ensino, encarando os interlocutores como paralelos na comunicação, tanto os alunos como eu estávamos aprendendo com a prática e era inegável a troca desses conhecimentos entre nós e também quando estávamos nas salas de aula do ensino médio.

O aprendizado é dado pela transformação, por progressões, por isso, fica constatado que os estudos que aqui se seguem são infundáveis, uma vez que haverá novos alunos, novas salas de aula e novas formas de ler e aprender. Cabe ao professor identificar, estudar e se engajar também.

Ao entender acerca do emprego dos signos o criador dos quadrinhos equaciona de maneira exemplar os elementos que constituirão uma página ou tira sequencial, fazendo uso de cores, formas, balões, tipografias, enquadramento, entre outros, a partir da elaboração de um roteiro, que prevê o enredo a ser dado. Além disso, há a utilização de personagens, seus diálogos e suas formas, dando vida a uma abordagem ideológica, não somente morfológica, mas também psicológica.

### **5.5. Carmona en Viñetas**

O projeto que se segue tem o foco no conteúdo em quadrinhos, é dedicada a educação pelas HQs e tem como fim estimular a leitura em crianças e jovens. Localizada em uma cidade pertencente à Província de Sevilla, chamada Carmona en Viñetas - CnV. Carmona, conhecida por ser um lugarejo de história milenar, carrega uma cultura impressa por monumentos romanos, por estar

estrategicamente posicionada no alto. Também traz consigo traços da cultura muçulmana e há indícios de que ali estiveram os povos fenícios, extraindo metais.

Em uma dessas edificações, encontra-se a Biblioteca Municipal, na qual trabalha Rafael Sánchez Pérez. Rafael é responsável pela iniciativa CnV, que se dedica a propagar a difundir os quadrinhos como elemento cultural. Ele é roteirista, com mais de 10 publicações com o selo CnV e é comprometido com as escolas da localidade com várias iniciativas com o uso das HQs.

Muitas são as ações da CnV com o foco na educação. Até 2016, segundo relato do bibliotecário, foram atendidas cerca de 1000 crianças de Carmona. Em especial, algumas ações da CnV se constituem em apresentar autores aos estudantes da rede pública para falar de seu trabalho, realizar leituras coletivas nas escolas e receber com frequência grupos de alunos na biblioteca para conhecerem o acervo.

Em uma entrevista exclusiva<sup>51</sup>, Pérez (2016), afirma que, na Espanha, os quadrinhos estão nas salas de aula pelo viés das disciplinas de línguas, mas não é uma atitude governamental. Estão dentro dos livros de texto na educação básica, assim como estão as poesias, "mas tratam os quadrinhos de maneira muito superficial (...) nada dedicado à leitura". Segundo o bibliotecário, parte do que faz a CnV é para "preencher o vazio da falta de leitura" que possuem as crianças. "Pegamos os quadrinhos e os recomendamos a leitura, os centros - educacionais - os compram, mas muitos, temos na Associação. Fazemos um empréstimo para manter o aluno interessado".

Dados elencados por Pérez podem ser confirmados através do Marco Común Europeo de Referencia - MCER - Para las Lenguas (2002, p.93), que inclui as "tiras cômicas" dentro dos tipos de texto que os usuários ou aprendizes recebem, produzem ou intercambiam. Da mesma maneira, o plano curricular do Instituto Cervantes, no inventário de gêneros discursivos e produtos textuais, estabelece os *cómics* ou tiras cômicas como gênero de transmissão escrita para os níveis B1, B2, C1 e C2.

Ao ser questionado a respeito da recepção dos professores para as ações realizadas pela *Carmona en Viñetas*, Rafaél responde que é muito boa, pois com a animação que gera os quadrinhos, faz com que surja mais uma forma que se tem

---

<sup>51</sup>Entrevista na íntegra em porte da autora. Alguns trechos foram transcritos para uso na tese.

de ler. "Existe a ideia generalizada de que os quadrinhos são um passo para as leituras mais avançadas. Eu costumo dizer que não, que já são por si, leitura avançada" (PÉREZ, 2016).

Com as atitudes das duas Associações de quadrinhos, em conjunto com inúmeras publicações sobre o uso deles em salas de aula, instaura-se um paradoxo à questão do hábito de leitura e do letramento dos jovens espanhóis. Se a Espanha é um país com razoável índice de letramento e todas as crianças têm acesso à educação, por que mesmo assim existem projetos de aproximação dos alunos com os quadrinhos para a melhoria da leitura? Talvez se confirme a hipótese de Rocío Rodrigo (2016) de que os hábitos de se ler mudaram e pouco se aproveita isso por parte dos docentes.

Rafaél Jiménez (2016) opina sobre o tema, afirmando que realmente os discentes já não mais conhecem quadrinhos como conheciam. O fato de existir alguns projetos para aproximação desse público com o objeto quadrinho se dá por uma tentativa de resgate a esse tipo de leitura, principalmente a audiência de idade mais avançada:

Há uma discussão em torno da problemática de aproximação das crianças com os gibis na atualidade. No meu entendimento há várias causas. O primeiro é que o mesmo quadrinho foi se afastando das crianças aos poucos. Os comics como tal faziam parte da criação da juventude. Eram muitos os títulos existentes voltados para as crianças e tinham muitos acessos. (*Op. Cit.*)

Jiménez (*Op. Cit.*) questiona o desaparecimento aos poucos das revistas em quadrinhos das bancas de jornal na Espanha como um elemento afastador do jovem desse tipo de leitura. Afirma que o público mais velho necessita de maior atrativo, além do que se propõem os quadrinhos de imediato. Talvez tenha ocorrido um desinteresse, que aos poucos vem aumentando pelo surgimento de conteúdos mais voltados ao jovem. "Para que siga lendo quadrinhos, há de se produzir algo com conteúdo mais apropriado à faixa de idade".

A partir dos exemplos descritos, pode-se ter uma clara noção de que existem professores e pesquisadores bastante empenhados em diversificar a maneira que trabalham para o alcance de conhecimentos diversos. Um deles, basicamente com o letramento, o trato com o *bullying* e o apoio ao ensino das artes, o segundo com História do Brasil e o terceiro com Ciências para o ensino fundamental e Biologia para o médio. Para todas essas iniciativas ocorreram conversas para tratar do

detalhamento e compreender melhor o que era trabalhado. O apoio à pesquisa foi fundamental, ao exemplo do que ocorreu com Ana de Nigris, abrindo as portas de suas classes, Vicente explanando sua participação no "Era Uma Vez Brasil" e André Brown, cedendo a sua tese após uma palestra e uma conversa informal.

Foi percebido na fala de todos eles, envolvidos diretamente com ações a partir dos quadrinhos, que a experiência com o trato narrativo colabora para o alcance dos conteúdos. Essa fala está presente não só no que foi dito, mas também na percepção obtida a partir da análise das entrevistas e das práticas.

Inconvenientes acerca dos problemas com a alfabetização, com o desinteresse pela leitura e com o consequente letramento são demonstrados não somente em nosso país, mas também em outros locais. Na Espanha, por exemplo, encontram-se toda sorte de educadores que reclamam da falta de interesse pela leitura. Afirmam que, por mais que os seus alunos tenham à mão um celular acessando a internet, escrevem cada vez mais mal e simplesmente não leem. Atenta-se para o fato de que ali não há iniciativa do governo para facilitar a leitura simplesmente porque o índice de analfabetismo é cerca de 50 vezes menor do que no Brasil<sup>52</sup>. Além disso, o acesso à escola é uma realidade para boa parte das crianças. Porém, encontra-se nas bibliotecas das universidades uma quantidade razoável de teses, livros ou artigos que abordam o uso de quadrinhos como uma tentativa de melhoria do ensino naquele país. Talvez caiba uma imersão mais aprofundada acerca das razões que levam à essa documentação para situações futuras.

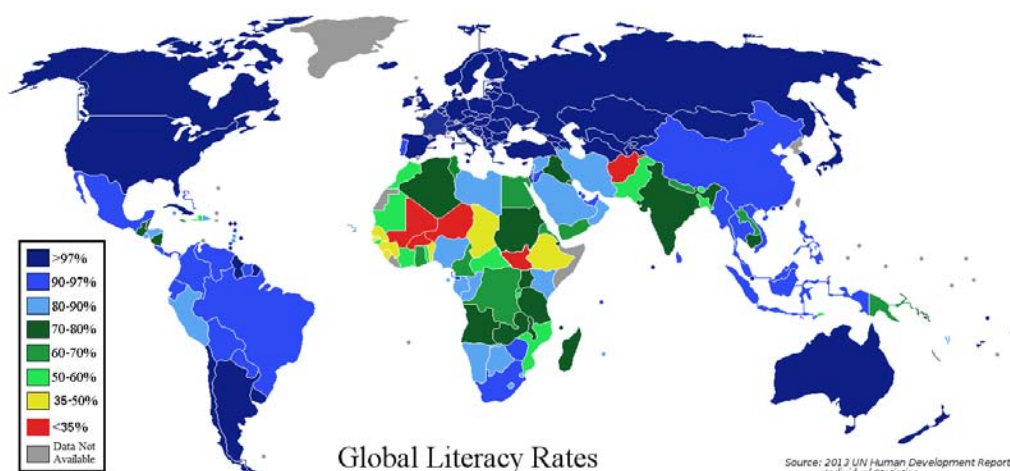


Figura 63 - *Ranking* de analfabetismo mundial. Fonte: By Alex12345yuri (Own work) [CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>)], via Wikimedia Commons.

<sup>52</sup> Dados encontrados no *Ranking* da CIA Work Factbok, Central Intelligence Agency.

A afirmativa dos docentes espanhóis sobre o desinteresse pela leitura se contradiz com uma pesquisa apresentada durante as XVIII Jornadas de Quadrinhos de Alicante - Unicómic. A professora Rocío Serna Rodrigo publicou dados consistentes, realizados durante a sua pesquisa de Mestrado em Língua e Literatura. A autora se dedica a estudar a transmidialidade entre jogos eletrônicos e os quadrinhos no ensino, principalmente na educação secundária. Ela ressalta o fato de que não só os jovens vêm lendo cada vez mais, mas também necessitam da leitura para o seu desempenho na cultura cibernética (RODRIGO, 2016). Rocío acredita que há uma relação crescente dos jovens com a leitura, porque dependem dela e isso deve ser observado pelos professores e pela sociedade (que pensam ao contrário).

Em sua tese, Rodrigo (*Op. Cit.*) questiona o que realmente vem a ser uma leitura autêntica, pregada pelos professores como essencial para a formação do indivíduo:

Sem dúvida, de repente devamos tratar de olhar um pouco mais além do que os prejuízos sociais. Os videogames não têm porque dissuadir o jovem da leitura, senão, estarem relacionados com ela. É mais: em muitíssimos casos, dependem dela para o seu próprio desenvolvimento. Não é possível imaginar um RPG, uma aventura gráfica ou uma novela visual sem texto escrito e é indubitável que quem manuseia esses suportes está lendo continuamente. (*Idem*, 2016)

Os quadrinhos vêm atraindo cada vez mais a atenção do público pertencente à cultura *nerd*, assim como ressalta Rodrigo. Ela é responsável pelo consumo de milhares de novas publicações desde os anos 90, em conjunto com os jogos eletrônicos, filmes, fantasias de personagens (*cosplayers*), entre outros produtos. A exemplo da *Comic Con Experience* - CCXP, 2017, realizada em São Paulo, havia um pavilhão gigantesco direcionado aos quase quinhentos autores, desenhistas e roteiristas<sup>53</sup>. É importante ressaltar que boa parte desses quadrinistas realiza produções independentes, com baixas tiragens bancadas autonomamente ou através de conhecidos *crowdfundings*, ou "vaquinhas" web, ou seja, não somente acontece no momento uma nova forma de ler, mas também uma nova maneira de produzir e empreender, o que só era possível através de grandes editoras há algum tempo atrás.

<sup>53</sup> Dados fornecidos pelo site Universo HQ: <http://www.universohq.com/materias/o-guia-dos-lancamentos-de-quadrinhos-na-ccxp-2017/>

Também como atrativo, as feiras-*nerd* buscam aproximar autores, atores e personagens advindos das mencionadas mídias dos seus fãs, promovendo palestras, sessões de autógrafos e de fotografias. São incontáveis os produtos cancelados pelas grandes companhias que geram anualmente milhões de dólares em consumo, ou seja, a temática *pop* está em alta e em todo lugar. O público aficionado pelas manifestações da cultura *nerd* demonstra uma certa preferência pelo gênero mangá e pelos *animes*, que são animações derivadas das narrativas japonesas, o que já coloca os quadrinhos em posição de destaque.

Del Cistia (2015, p.30) afirma que há uma facilidade latente na leitura dos quadrinhos, pois milhares deles estão distribuídos pelos meios digitais. Segundo o autor, o surgimento de novas plataformas, como o *Kindle*<sup>54</sup> fez surgir novos autores, com diferentes títulos entre os gêneros existentes. Contudo, Del Cistia alerta para o fato de que os novos dispositivos devem ser explorados de maneira íntegra, fazendo o bom uso da interatividade possível nesses equipamentos, pregando pela tradução das linguagens, muito mais do que uma transposição do papel para o digital.

A exemplo do que prega Del Cistia, vêm aparecendo cada vez mais iniciativas quadrinísticas de interação entre a estrutura visual e narrativa já existente em consonância com os *gadgets*, levando a corroborar com o que já apontava Rocío Rodrigo (2016) sobre as novas formas de leitura. Cada vez mais os criadores têm utilizado a criatividade para interagir com o público juvenil, desde o lançamento de jogos que dependem da leitura de um quadrinho para obter performance, até os *comics* com animação e rotinas de *game*. É possível afirmar que essas plataformas "conversam" com os quadrinhos, assim como os novos *comics* dependem da rede Web.

Muitos dos autores independentes sobrevivem das feiras de quadrinhos e dos *crowdfundings* para seguir publicando, como já foi dito. Contudo, grande parte deles mantém uma espécie de publicação periódica gratuita, disponibilizada nas redes sociais. Cora Ottoni - @corotoni -, designer, hoje possui quadrinhos publicados quase que semanalmente em um perfil no Instagram, em convergência com o Facebook.

---

<sup>54</sup> Dispositivo eletrônico de leitura móvel, distribuído pela empresa Amazon.com.



Figura 64 - Exemplo de quadrinho periódico publicado nas redes sociais. Fonte: Cora Ottoni<sup>55</sup>.

A quadrinista em questão iniciou sua carreira com uma tiragem por conta própria de uma revista produzida durante seu Trabalho de Conclusão de Curso em Design, na UFRJ, que distribui em eventos em que participa. Os Zeladores do tempo (OTTONI, 2016), título de seu quadrinho, é uma história impressa, com uma possibilidade de interação em realidade aumentada, através da leitura de um *signo* presente em duas das páginas. O interlocutor, ao usar um aplicativo – Aurasma<sup>56</sup>-, tem acesso a um conteúdo multimídia, com animação e trilha sonora<sup>57</sup>. Cora também publicou seu segundo livro, que é um apanhado do trabalho que vem fazendo na internet, utilizando a "vaquinha" e distribuindo durante as feiras e congressos de que participa.

Outro exemplo a ser considerado sobre a transmidialidade e novas maneiras de se ler e interagir é o título *The Art of Pho*. A tradução literal de "A arte de se Fazer Sopa Vietnamita" partiu do quadrinho publicado em 2010, pelo inglês Julian Hanshaw (2010), para a versão digital<sup>58</sup>. A série de histórias disponíveis na Web necessita frequentemente da decisão do leitor para seguir a sequência narrativa. Desde um simples "pisão" no acelerador de um carro, passando pela limpeza de um vidro para que o personagem possa ver seu reflexo, até o apontamento de caminhos a serem perseguidos pelos actantes, necessitam da interatividade. Entre a versão impressa e a exclusivamente confeccionada para os

<sup>55</sup> fb.com/ottonicora

<sup>56</sup> Aplicativo pertencente à HP™ de leitura e publicação de conteúdos em realidade aumentada.

<sup>57</sup> Demonstração do funcionamento da intermidialidade por realidade aumentada. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lnVjb0fQWB0&t=60s>>. Acessado em: 13 abr. 2017.

<sup>58</sup> *The Art of Pho*. Disponível em: <<http://artofpho.submarinechannel.com/>>. Acessado em: 16 jul. 2017.

meios digitais, há uma grande diferença entre o seu funcionamento, mas é visível a manutenção de suas características icônicas e narrativas.

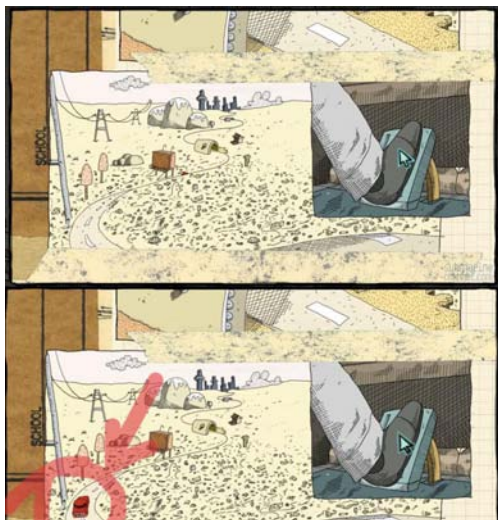


Figura 65 - Demonstrativo de interatividade de *The Art of Pho*. Fonte: Do autor.

As crescentes facilidades tecnológicas de produção e publicação favorecem bastante os autores independentes nacional e internacionalmente. Consequentemente, os aficionados pelos *comics* têm mais acesso e as crianças e jovens podem conhecer novos títulos. Ao longo de duas décadas, novos autores foram ganhando espaço a partir do que produziam para quadrinhos, tornando-se conhecidos e desenvolvendo muito mais trabalhos, como ilustração para rótulos e campanhas de publicidade.

Isso acontece comumente no Brasil e em outros países, a exemplo dos já citados irmãos, Gabriel Bá e Fábio Moon. A dupla de quadrinistas hoje realiza projetos junto a outros grandes produtores, como o livro que fizeram com Neil Gaiman, o escritor britânico criador de *Sandman*<sup>59</sup>, *How to Talk to Girls at Parties* (Como falar com garotas em festas), também adaptado para o cinema. Os irmãos são premiados nas maiores categorias de quadrinhos. Inclusive já foram considerados *bestseller* com o livro *Daytripper*<sup>60</sup>. Por conta de tamanha repercussão, Gabriel e Fábio participam de criações para editoras para a produção de livros de quadrinhos a serem enviados às escolas.

<sup>59</sup> *Sandman*, segundo o site da Panini Comics, foi uma das mais importantes e ambiciosas séries publicadas na Revista Vertigo: "Quando foi concluída, em 1996, já tinha mudado a nona arte para sempre e se tornado um fenômeno de cultura pop, bem como um marco das HQs, tornando difusa a fronteira imaginária entre os quadrinhos de massa e o que consideramos como arte." (PANINI, 2017)

<sup>60</sup> Panini Books.

Títulos clássicos da Literatura como *O Alienista*, de Machado de Assis, e *Dois Irmãos*, de Milton Hatoum, sofreram a adaptação da dupla para o gênero educativo. Em entrevista a Ramon Mello e Bruno Dorigatti (SARAIVA, 2017), os autores comentam sobre as facilidades e dificuldades em adaptar as histórias já existentes e consagradas:

A dificuldade, o desafio, é recontar essa história nos quadrinhos, numa nova linguagem, aproveitando tudo que os quadrinhos podem ter. Então, é olhar com outros olhos para essa história. Você não pode simplesmente pegar e ler. Você não vai estar mais lendo *O alienista*. Vai ter que olhar a história, entender mais a fundo o que está sendo contado ali. O que é importante? Aonde a gente vai poder explorar mais as imagens? Aonde a gente vai poder manter texto... Tem todo um trabalho diferente, adaptando outra obra, do que criando a própria história original (*Op. Cit.*).

Vale ressaltar que Gabriel Bá e Fábio Moon são considerados como exímios adaptadores das obras originais, por conseguirem equacionar o texto quase na íntegra (com algumas pequenas modificações apenas), e, ainda manterem a linguagem quadrinizada em sua essência, o que não ocorre na maioria das iniciativas dessa natureza. Dois de seus livros foram ganhadores do Prêmio Will Eisner, o Oscar dos quadrinhos.

Encontram-se em prateleiras de lojas e em vendas *online* literaturas tradicionais adaptadas, objetos educativos de saúde, instruções técnicas e até peças gráficas para o ensino religioso com a linguagem das histórias em quadrinhos. É visível esse reconhecimento não somente pela sequência em quadros, como também pela presença de sutis balões de diálogo, ilustrações simplificadas, expressões, objetos de cenário, jogos de cores, sinais gráficos de movimentação ou entrada em cena pelos personagens, que, fatalmente, suscitam um contato com os aspectos da banda desenhada. Isso sem falar nos jogos de tabuleiro, jogos eletrônicos e adaptações cinematográficas, que sugerem a criação de novos produtos que vão desde produtos alimentícios, passando por peças de vestuário, até brinquedos, mobiliário etc, que levam pelo menos a chancela de um personagem consagrado, fazendo com que a indústria dos quadrinhos movimente nacional e internacionalmente milhões de dólares.

É visível a relação metafórica, e por que não assim dizer, metalinguística, associada à cultura *nerd*, que ganha espaço a passos largos na internet. O código *pop* é indecifrável por aqueles que não apresentam relação ou aproximação com o

conteúdo explorado pelos *nerds*. Surgem de formas variadas os conhecidos memes, fazendo piada com o *modus operandi* do grupo. Geralmente essas peças gráfico-visuais fazem alusão às mídias, seguidas pelos fanáticos: *Dungeons and Dragons*, Senhor dos Anéis, *Star Wars*, *Naruto*, *Dragon Ball*, entre outros.



Figura 66 - Meme *nerd*<sup>61</sup>, decifrável somente por quem domina o código. Fonte: internet.

Ana de Nigris (2017), autora do projeto Hora Nerd, referindo-se dessa vez não só aos quadrinhos, mas no uso dos elementos *nerd*, afirma: "tirar o aluno do lugar comum é muito mais do que preenchê-lo com atividades, é uma questão de auto-estima". Afirma que em sua época de estudante era pejorativo ser inteligente, "CDF", hoje, com a proliferação de informações na internet e um sem número de séries de TV, videogames, entre outros artefatos, faz com que o jovem, por mais que talvez não apresente condições para tal, "quer ser *nerd* e por um momento até sente que é, a cada pergunta que responde ao questionamento dos professores". Ana ainda destaca a velocidade em que a proposta se desenvolve, pois se comunicar de um jeito *nerd* é ter rapidez com a linguagem que se associa o tempo todo:

Ser *nerd* é ser pesquisador e não aceitar o que vem, sem ter antes ter lido sobre aquilo. Quando eu coloco uma questão, por exemplo: "É possível que o Flash realmente corra à velocidade da luz?" Com as pesquisas que fazem, eles (os alunos) vão até os quadrinhos para perceber os movimentos do personagem, fazendo o cruzamento de informações com a física, até constatarem que o que é fantástico, nesse caso, é impossível se fosse transportar à vida real (*Op. Cit.*)

<sup>61</sup> A imagem se refere à Santa Inquisição espanhola em recorte a um *sketch* (diálogo) do grupo de comédia *Monty Python*, que é vivo entre os *nerds* desde os anos de 1960. A feição cômica da expressão se relaciona com algo inesperado que está acontecendo, quebrando as expectativas.

Ana avalia, com base na afirmativa anterior, que o uso do fantástico contido nas histórias da ficção promove o entendimento de suas possibilidades no mundo físico. "Eu não trabalho diretamente com quadrinhos, mas os elementos deles me servem de subsídio". Segundo a professora, o *Hora Nerd* é fruto daquilo do que ela e todos os "*nerds* assumidos" propõem como *modus operandi* de vida: questionar, filosofar e pesquisar, onde os quadrinhos, como objetos intermediáticos fazem parte: "Ser *nerd* é fuçar as informações e futuros plausíveis e encontrar as distopias presentes nas narrativas".

## 7

### Metodologia: parâmetros praticáveis ao trabalho com HQs no ensino-aprendizagem

A intenção do presente capítulo relembra a contribuição do Design para o fornecimento de parâmetros para que professores possam desenvolver HQs junto aos seus alunos. Não que o professor seja um profissional da área, como esclarecemos ao longo dos textos, mas que ele receba subsídios advindos do campo para aprimorar suas aulas. Nesse caso, sugerimos que seja a partir dos quadrinhos.



Figura 67 - **Parâmetros**, processos de Design, Significação, Comunicação. Fonte: Da autora.

A elaboração dos parâmetros para o reconhecimento e utilização por professores para a construção conjunta de quadrinhos com os alunos foram se configurando na medida em que as oficinas aconteciam. No entanto, não é demasiado afirmar que, por mais que sejam descritos os processos e sugestões sejam propostas, é de fundamental importância que ambos os agentes, dominem a leitura de quadrinhos, como já pregava este documento desde as ideias de Dondis (2007):

Para que nos considerem verbalmente alfabetizados é preciso que aprendamos os componentes básicos da linguagem escrita: as letras, as palavras, a ortografia, a gramática e a sintaxe. Dominando a leitura e a escrita, o que se pode expressar com esses poucos elementos e princípios é realmente infinito. Uma vez senhor da

técnica, qualquer indivíduo é capaz de produzir não apenas uma infinita variedade de soluções criativas para problemas da comunicação verbal, mas também um estilo pessoal. (*Op. Cit.*)

Dondis (*Ibidem*), *a posteriori*, sugere possibilidades análogas no trato com a comunicação visual, ao compará-la com o domínio do código da escrita. Com essa crença, a autora reafirma a necessidade do conhecimento da categoria desenho e construção de mensagens.

Sob essa ótica, acredita-se que o domínio da linguagem se dá com o entendimento de repertórios entre interlocutores. Observou-se ao longo dos textos que há uma condição mitificada sobre (não) hábito de ler por parte dos alunos. Muitas vezes se indagou a respeito dessa falha identificada no próprio docente. Por meio dos relatos, é possível perceber que poucos professores leem quadrinhos e dos que afirmam que tiveram contato com a mídia, talvez não os leiam mais. Os títulos que surgem nas conversas são aqueles que fizeram parte de sua infância. Mas há aqueles que, além dos *comics*, sugerem um contato constante com outras narrativas. O trato com os quadrinhos talvez seja facilitado pela troca de conhecimentos e não só pela apresentação deles.

Houve a identificação de processo de Design como um meio pelo qual se podem criar objetos narrativos. Considerando que quadrinhos são parte desse grupo e que são necessários conhecimentos prévios de suas especificidades, vale dizer que cada peça ou objeto possui suas próprias características. Para construí-lo, há elementos que os agentes devem fazer uso, estabelecendo o seu próprio processo criativo.

Pelos conhecimentos de Tavares e Plaza (1995), fazendo uma analogia com o processo projetual, cria-se uma tessitura em busca do entendimento e diferenciação do processo criativo, que é interveniente à confecção de produtos. No caso em questão, lembrando o capítulo 3, levantar e analisar problemas (LÖBACH, 2001) é preparar o campo (TAVARES & PLAZA, 1995); gerar e avaliar alternativas (LÖBACH, 2001) é iluminar-se (T&P, 1995); solucionar (LB, 2001) é verificar se aquilo funciona (T&P, 1995). Ambos partem de um problema.

No caso dessa tese, o problema apresentado na pesquisa foi o reconhecimento de que os professores têm dificuldades para utilizar quadrinhos em salas de aula junto aos seus alunos. O objetivo foi propor parâmetros para a

instrumentalização de docentes e futuros docentes no uso dos quadrinhos para o ensino.

Se Design é processo, propor parâmetros pelo viés do Design é dar subsídios, caminhos pelos quais aluno e professor possam fazer uso.

A proposta de parâmetros para que os mestres se sintam encorajados a não só ler quadrinhos ou trabalhar com textos ou expressões de personagens vem dos preceitos da ludicidade conjugados com o conceito de "aprender fazendo", trazido por Dewey (1979). O filósofo considerava que a vida pessoal e as experiências de cada indivíduo se associam com o aprendizado formal. Cabe à escola criar mecanismos de acesso, bem como construir estratégias de ensino-aprendizagem. Coube também preencher uma lacuna identificada por Vergueiro (2013), quando afirma que os professores necessitam de instrumentalização para o trabalho com os *comics*, já que, finalmente, estão preconizados pelo MEC na certeza de seus benefícios na educação.

A construção dos parâmetros advém de muitas fontes e em tom de desabafo fica impossível ao autor-leitor formatá-los em sua totalidade. O que encontramos aqui são caminhos. Aquilo que se consolida de toda uma vida dedicada aos *comics*, mas que fornece alguns subsídios apenas com a crença de que, antes, é necessário se afeiçoar. Gostar de quadrinhos é a premissa básica no trato com eles. Além disso, é de fundamental importância que os docentes tenham contato com a bibliografia dedicada ao estudo dos quadrinhos e se interesse pelas óticas oferecidas por outros autores.

Para encorajar a sua construção, o documento se calca no **entendimento sintático e semântico dos quadrinhos**, como já vimos fazendo ao longo das pesquisas. Primeiramente, o reconhecimento de sua estrutura com os elementos de construção de sentido é o ponto inicial, assim como prega Dondis (*Op. Cit.*). Em conjunto, **a identificação de uma linguagem, que chamamos aqui de quadrinística**, que cada gênero carrega, combinando os elementos. Em sequência, a sua **narratividade e a comunhão com as demais mídias**, num processo catalítico e de tradução intersemiótica (PLAZA, 2003). Como quarto ponto, o projeto de quadrinhos, com **definição de suas etapas de construção, reconhecidas como um projeto de Design**.

## PARÂMETROS PARA HQS

### SINTÁTICA X SEMÂNTICA

ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO	LINGUAGENS (GÊNEROS)	NARRATIVIDADES INTERSEMIÓTICAS	ETAPAS
BALÕES, SARGETA, ENQUADRAMENTO, REQUADROS, PERSONAGENS...	TIPOS DE PERSONAGENS, SF, POLICIAL, ADULTO, ACTION COMICS, MANGÁ...		ROTEIRO ESCRITO, ROTEIRO DESENHADO, DESENHO, ARTE-FINAL/COR
EISNER BROWN CIRNE FERNANDES	LENT VERGUEIRO MCCLLOUD	TÍTULOS DE HQS CULTURA NERD (FILMES, SÉRIES, GAMES)	
		↑ REPERTÓRIO DO ALUNO	

Figura 68 - Parâmetros para o desenvolvimento de HQs. Fonte: Da autora.

Cabe explicar que a intenção da realização de quadrinhos em sala de aula não é estético e sim a construção de uma história em que esteja claro que existe uma mensagem a ser abordada. Parafraseando o propósito descrito para a seleção de histórias no Era Uma Vez Brasil (Quadro 1, Cap. 5.1):

- o enredo deve ter pertinência com o tema proposto;
- o aluno deve demonstrar habilidade de analisar a situação-problema, demonstrando conhecimento;
- O estudante deve ter a capacidade de analisar o problema diante do contexto das aulas e cumprir exatamente o que o professor está propondo.

Por outro lado, o docente deve aproveitar as capacidades de cada aluno para que eles se sintam motivados, caso exista algum estudante que não se demonstre capaz de realizar a tarefa, alegando que não possui aptidão com o desenho. O trabalho deve ser realizado em equipes que congreguem habilidades com desenho, escrita, representação e interpretação, para que um colega motive o outro, porém a

atividade, por ser proposta para ser realizada ao longo de uma aula, não deve abarcar uma história de mais de duas páginas.

A partir dessa distribuição, o professor após explicar acerca das especificidades quadrinísticas, deverá ter em mãos papel branco, lápis de grafite fino, borracha, réguas, lápis de grafite oleoso (B), canetas pretas e lápis de cor. Esse material pode ser trazido pelo próprio aluno ou por iniciativa de aquisição pela própria escola, a fim de reutilizá-lo.

Ainda costuma surtir efeito a eleição de títulos de quadrinhos físicos e digitais, para que sejam exibidos aos alunos e promovam afinidades. Assim como sugere Plaza (2003, p. 34), "pela empatia possuímos a totalidade sem partes do signo por instantes imperceptíveis. Não se traduz qualquer coisa, mas aquilo que conosco sintoniza como eleição de sensibilidade, como afinidade eletiva. A simpatia contém analogia". Durante a realização da atividade, os alunos podem folhear as revistas e conhecer ou reconhecer os personagens e as histórias. Se a biblioteca possuir quadrinhos, é um excelente local de realização.

### **7.1. Aspectos sintáticos e semânticos: elementos de construção de sentido**

O professor necessita conhecer os artifícios oferecidos pelas HQs e fazer uma apresentação para seus alunos, demonstrando os critérios sintáticos e semânticos existentes nas HQs. Sintáticos, com a sua estrutura, compondo elementos de construção de sentido (Cap. 2), com balões, requadros, tipos de enquadramentos, direções de leitura; semânticos, pela sua diferenciação de linguagem de personagem para personagem, de gênero para gênero. A exemplo do que acontece nos enredos existentes, os personagens possuem uma estrutura física e outra psicológica:

1- fulano é alto, magro, pele clara e usa um macacão.

2- ele transita pelo campo, levando o gado para se alimentar. Tem um humor sarcástico...

Tais direcionamentos devem ser incorporados na criação de cenários e decisões de requadros. Talvez seja necessário demonstrar que a história aconteça em uma fazenda, por exemplo, que transpareça o seu tamanho e algum tipo de

detalhamento que faça aparecer se é pobre, rica, grande, pequena, arborizada ou com plantações. Tudo isso em um grande quadro, para que depois isso venha a ser trabalhado com personagens em primeiro plano.

Dentro do contexto de cenário, objetos de cena também são importantes. Assim como criarão personagens com seu vestuário, os discentes determinam que objetos eles portarão e se o local possui muitos itens a serem explorados. É de suma importância que esses elementos estejam combinados, para que não exista algo em que apreenda a atenção do leitor desnecessariamente, destoando do contexto geral da cena.

Outro ponto importante é decisão da colorização ou não. Se a HQ será preto-e-branco, os participantes podem explorar texturas, hachuras ou autocontrastes. Isso pode ficar a cargo da proposta descrita pelo professor. Deve ficar claro que os quadros não necessariamente necessitam de demarcação prévia e pode ser que, por decisão gráfica dos alunos, os personagens transitem livres.

## 7.2. Linguagens

São inúmeros os tipos de quadrinhos existentes, ou seja, são diversos gêneros a serem conhecidos. Cabe ao leitor diferenciá-los entre enredo e particularidades gráfico-visuais. Assim como abordamos no Capítulo 2.4, diferenciando-se dos quadrinhos educativos, que tratam de situações reais da História ou a representação de "Heróis" de verdade, dentro dos quadrinhos ficcionais são muitos os títulos que abordam temas, formatos e estruturas determinando como aquilo vai ser feito.

Plaza (2003, p.19) define que a linguagem é um sistema-padrão organizado culturalmente, que nos faz perceber o real de maneira diferenciada, "organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência":

A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema-padrão de linguagens nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real (*Ibidem*).

É necessário que, ao construir quadrinhos, o nível de abstração seja exigido e, por mais que o aluno não explore na íntegra algum gênero, que consiga deixá-lo

lúdico e interessante, tendendo para algum caminho. Isso é para que ele evite retratar algo existente e caia em uma zona de conforto. Porém, suas inspirações podem estar em qualquer revista, livro e/ou internet. Ele deve ficar livre, mesmo que esteja copiando algum personagem para ter mais coragem para deixá-lo fazer parte da história.

Temas de ciência podem ser tratados por personagens bastante soltos e antropomorfizar elementos da ciência é um caminho adotado de bastante eficácia: amebas conversando, combates entre vírus e células... Para temas de história, personagens reais podem tomar o lugar de objetos e vice-versa, transpassando para lugares narrativos altamente criativos... cabe ao professor intervir na hora certa, não tolhendo a criatividade.

O sentido de conhecer títulos diversos é para que o diálogo melhore e se crie climas de opinião mais amplos entre professor e aluno. Quanto mais o professor ler quadrinhos, mais proveito ele tira das situações, indicando caminhos mais prósperos com o uso dos quadrinhos.

### **7.3. Narratividades intersemióticas**

Sobre a estrutura quadrinística, existe o aspecto narratológico da história, com os lugares narrativos onde elas acontecem que, segundo Mig Mendes (2017), deve ter uma coerência de fatos. Assim como foi tratado no Capítulo 2.1, existem modelos que consideram o uso do tempo e a transição entre os quadros. Assim como existe uma narratividade presente em cada gênero, ao se criar a história.

Entre os modelos apresentados, há um senso de contiguidade que, uma vez definindo-se padrões, podem ser transferidos, ou seja, traduzidos para outras mídias. Plaza (2003, p. 18) analisa esse processo partindo dos princípios semióticos de Peirce. Segundo o autor, Peirce acredita que o signo não é uma unidade em si, única, mas "um complexo de relações triádicas", gerando o processo de semiose (ação do signo). Nesse sentido, em um processo de transmutação de signo em signo, uma mídia, ao fazer uso de elementos contidos em outra mídia, realiza a tradução por possuir também uma cadeia semiótica.

A leitura para a tradução é movimento hermenêutico onde o tradutor escolhe e é escolhido. É evidente que tudo parece traduzível, mas não é tudo que se traduz. Traduz-se aquilo que nos interessa dentro de um projeto criativo (tradução como

arte), aquilo que em nós suscita empatia e simpatia como primeira qualidade de sentimento, presente à consciência (...) (*Op. Cit.*, p. 34)

Em outras palavras, quando um personagem de quadrinhos vira filme ou faz parte de um jogo de videogame, é traduzido para que ele componha outro suporte, dessa vez, animado. O que interessa de fato é que o professor perceba o que o aluno está vendo ou lendo em seus momentos de lazer para que consiga identificar o código presente e, assim, utilizar quadrinhos. Afinal, os mangás, nesse contexto, fazem parte de um complexo intersemiótico, onde não se pode dissociá-lo dos *animes* e jogos em relação a sua audiência.

Como foi tratado no capítulo 6, a cultura *nerd* passou de um representativo cultural depreciado a um local de *status* na atualidade. Hoje em dia ser *nerd* é uma questão de destaque entre os jovens que, somados a outros milhares de sujeitos, alimentam uma indústria milionária que cresce a passos largos. É muito comum encontrar jovens que jogam e obtêm *performance* através de outras mídias, como vídeos e quadrinhos.

#### 7.4. Etapas

O processo desenvolvido para a execução de algo, para projetá-lo, parte de um planejamento de etapas baseado em um método consagrado por uma parcela de profissionais que pertencem a uma determinada classe. No caso da elaboração de quadrinhos, o procedimento se dá iniciando-se uma problematização acerca do tema a ser abordado pelos agentes.

No caso do trabalho com quadrinhos em salas de aula, as etapas devem ser muito bem descritas e de rápida execução. A problematização culmina primeiramente no enredo, aquele tema cerne de cada história, determinando o roteiro. A necessidade da descrição é grande para que cada indivíduo no processo tome conhecimento do que foi planejado para a história. Ali se concentra o planejamento de entrada de cada personagem, onde acontecerá e a previsão do começo, meio e do fim.

Nesse início, o professor, por conhecer narrativas, até por estar a todo momento contando histórias a fim de transmitir conteúdos, é importantíssimo na discussão. Ele deve primeiramente deixar os alunos livres para criar o enredo, para depois intervir, pedindo para que os estudantes o narrem. Ele deve motivá-

los, no sentido a deixar a história mais interessante e perceber a qualidade do conteúdo que está sendo tratado, ou seja, tem pertinência ou não com o tema. É também seu dever mensurar se o tempo estará de acordo com planejamento estratégico de aula.

Ao executar o roteiro escrito, deverá haver a previsão dos diálogos para a próxima etapa, que é o roteiro ilustrado ou quadrinizado. Em uma folha branca, o aluno deverá estar livre para layoutar a página e prever aonde os elementos de construção deverão entrar, que planos terão os quadros, que detalhamento é mais importante e, principalmente, dimensionar a entrada dos balões de fala com os desenhos, para que tudo esteja equilibrado.

Enquanto o roteiro desenhado está acontecendo, os personagens devem ser exercitados para que haja uma cadência repetitiva: mãos, pés, expressões faciais e corporais. Para tanto, os alunos podem posar uns para os outros para que haja coerência entre movimentos. Também se sugere a observação ao material levado à sala de aula e o encorajamento do uso de internet, onde se encontram um em número de títulos de HQs em formato digital.

Uma vez prevendo a paginação e o equilíbrio entre os elementos, os alunos deverão partir para o item de maior capricho, que é o desenho propriamente dito. Ele deve ser executado a lápis para que possa haver modificações antes da entrada de cores e do preto para os contornos, hachuras e texturas. Os participantes devem dividir a folha com traços bem finos, de preferência com grafites mais duros (H ou HB), distribuindo personagens e traços, além dos balões e outros elementos de construção de sentido.

Durante essa fase, o professor deve intervir junto aos seus alunos, esclarecendo que haja um treinamento prévio e se evite o uso da borracha, uma vez que a marca do lápis apagada interfere na colorização.

Sugerimos que na distribuição das equipes de uma maneira em que os talentos sejam conjugados, como já foi dito, mas não se promove muito efeito quando elas são muito numerosas. O ideal é que os alunos se reúnam em não mais do que cinco integrantes. É interessante que entre eles exista alguém que possua boa grafia, outro que tenha facilidade para escrever, alguém que apresente aptidão com o desenho e um integrante que seja organizado, para que cada um esteja envolvido em pelo menos uma etapa do processo.

A próxima etapa é a da finalização, quando os alunos colorirão (caso faça parte da proposta) os quadrinhos e demarcarão os traços com caneta preta fina (tipo bic ou nanquim). Se houver diferentes espessuras do material, que os traços mais finos comecem do interior para que os traços mais espessos estejam demarcando as linhas de fora (*outlines*), até que os quadros recebam a tinta mais grossa, se fizer parte do projeto. Além disso, a colorização se inicia primeiro, antes da demarcação com a cor preta, partindo do mais claro para o mais escuro para não manchar. Sugere-se que o *outline* dos balões ocorra após a diagramação das letras, que também são previamente desenhadas para depois passarem por arte-finalização.

Após a realização da atividade, que deverá fazer parte do programa efetivo de aulas, cabe o professor promover uma apresentação. Os alunos deverão esclarecer as suas tomadas de decisão e os caminhos adotados para a execução dos quadrinhos, demonstrando seus anseios e dificuldades, além de demonstrarem o seu envolvimento com a tarefa.

Uma vez que o trabalho aconteça, é interessante que toda a escola ou boa parcela dela tome conhecimento do que foi feito através de exposições ou da reunião dos melhores materiais (segundo critérios de avaliação pré-estabelecidos) em uma publicação *online* ou impressa, no sentido de motivar futuras realizações com outros professores até.

Percebeu-se, no contato com alunos e professores, que há um iminente medo em confeccionar quadrinhos com a afirmação do não domínio das técnicas de desenho. Há uma convicção de que elaborar *comics* é ser um exímio desenhista. Isso é encontrado em todas as camadas da esfera do ensino por onde passamos, fato também constatado pela minha experiência nas pesquisas e pela fala de Brown (2014) com o seu trabalho junto às escolas. Acredito, pela fala de Dondis (*Op. Cit.*), que o domínio da técnica se dá pela ocorrência, ou seja, pela prática. O processo de aprendizado é árduo, mas o conhecimento de parâmetros apresenta facilitadores. Quando estiveram em contato com as etapas, por exemplo, após a explanação das particulares dos quadrinhos, todos os participantes demonstraram uma espécie de desprendimento das expectativas anteriores, encarando a atividade com um pouco mais de propriedade.

Dentro da dinâmica das oficinas, percebeu-se que muitos alunos se encontravam em suas aptidões entre as etapas concernentes à construção de

quadrinhos. O método de realizar *comics*, aliás, baseia-se na própria atividade projetual do Design. Obter método e propor etapas auxilia no bom entendimento de que realizar quadrinhos é como elaborar qualquer outra narrativa. O parâmetro talvez mais importante se encontra na premissa de uma existência metodológica, como foi prontamente construído ao longo dos textos que aqui se seguem. Talvez a maior colaboração desta tese é a dinâmica do fazer Design, que consiste em identificar problemas, problematizar e, por meio de processo(s), solucioná-los.

A proposta para executar quadrinhos em salas de aula consiste no desenvolvimento de quatro etapas não estanque, sintetizando os métodos utilizados pelos quadrinistas existentes no mercado: discussão de roteiro (argumento) escrito, roteiro ilustrado, desenho, arte-finalização/colorização. Leite (Cap. 3.3) preza por um layoutamento da página e faz um estudo de cada elemento concernente a ela. Com isso, o quadrinista afirma que explora a cena de maneira a deixá-la mais dinâmica.



Figura 69 - Parametrização de HQs: etapas de desenvolvimento. Fonte: da autora.

Com base nesse conhecimento, alunos procuram explorar enquadramentos mais ousados, como foi visto dentro dos *workshops*. Quando esse ponto não era reafirmado, era possível deparar-se com participantes traçando fortes linhas a régua, antes mesmo de roteirizar.

Com a problemática levantada por Vergueiro (*Op. Cit.*), somada às questões de outros autores, como Demartini (2015), acreditou-se haver resistência dos docentes no uso de quadrinhos em salas de aula. Verificou Calazans (*apud* BONINO, 2008) que se sustentava uma "herança" à proibição e à perseguição dos *comics* se consolidava (Cap. 2.5). Ocorreu a descoberta de que o gênero educativo surgiu à medida que as editoras se viam acuadas frente às repressões do pós-

guerra. Porém, por mais que deva haver vestígios dessa época, não surge nas pesquisas desta pesquisadora algo que venha a considerar quadrinhos como uma mídia subversiva. Ao contrário, a maioria dos docentes acredita em seus benefícios, mas realmente considera sua incapacidade no trato com os quadrinhos para o ensino.

Eisner (1995) oferece uma estrutura em que identifica especificidades dos quadrinhos através dos elementos de construção de sentido: expressões faciais de personagens, movimentos corporais, noções de requadro e enquadramento. Além disso, o autor fala da elaboração dos quadrinhos fazendo uso do tempo em interlocução com o leitor, das letras lidas como imagens e o uso do texto, consolidando a ação dos personagens. Então, nessa perspectiva e a partir dos estudos de Eisner (*Ibidem*), elaboramos o parâmetro da identificação estrutural e imagética dos *comics*.

Costuram-se com o autor as infinitas possibilidades de linguagem através dos balões, trazidas por Cirne (1970), em que o personagem faz uso, expressando-se de uma maneira mais completa. Como um ótimo casamento entre as linguagens verbal e não verbal, o texto é tão importante quanto a imagem. Mas há casos em que os autores de *comics* se apropriam da linguagem corporal e dos cenários, excluindo o uso do texto. Mauricio de Sousa é um quadrinista que realiza essa atividade de maneira exemplar. Ler quadrinhos é se apropriar de seu conjunto imagem/palavra.

Eisner (*Op. Cit.*) ainda promove a observação da leitura cadenciada pela paginação. Inclusive alguns autores, como Schneider (2017) afirmam de uma existência de expectativa quadro a quadro e página a página, denominada de *cliffhanger*. Por mais que haja o surgimento de roteiros que invalidem a necessidade desse tipo de ação em histórias confeccionadas por adultos, o sucesso da maioria das histórias se dá com a surpresa, ou seja, com a participação máxima do leitor, trazendo suas próprias experiências de leitura e de visão de mundo. Inclusive, a paginação dá a liberdade de o quadrinista explorar uma cena de maneira mais ampla, definindo graus de importância dentro de suas histórias. Há muito mais a se trabalhar além das tirinhas, que oferecem rápida leitura por meio de poucos quadros sequenciados.

Mesclando-se com os dados fornecidos pode Eisner (*Op. Cit.*), Cirne (1970), Lee (1978) entre outros autores, Brown (2014) subdivide os elementos de

construção de sentido, que são específicos dos quadrinhos, oferecidos aqui como parâmetros, como requadros, calhas (sargetas), onomatopeias, legendas ou balões de narração, personagem e figuras cinéticas ou sinais gráficos.

A respeito da Ação, Cirne (2000) compara os *comics* com o cinema, comprovando a intermidialidade entre as duas narrativas, com jogos de câmera, enquadramentos e ritmo, afirmando que ambas as estruturas possuem particularidades midiáticas, mas afinidades imagéticas. Tal consideração vem sendo tratada ao longo das pesquisas como crucial no trato com os quadrinhos, através da demonstração dos diferentes gêneros apresentados nas oficinas. Cada um deles é composto de uma combinação sógnica peculiar, apesar de se valerem da estrutura proposta por Eisner (*Op.Cit*).

O parâmetro a respeito da intersemiótica existente entre os quadrinhos e outras mídias se constrói na identificação de um comportamento proveniente de uma cultura *nerd*, presente entre os jovens. Ana De Nigris (2017) conjuga suas atividades de professora com a sua experiência com a narratividade existente nos objetos da cultura *nerd*. Em seu projeto, a professora observou que muito poderia ser feito nos tempos ociosos de seus alunos, ensinando ciências utilizando recursos narrativos. Ana (*Ibidem*) afirma que a cultura *pop* faz parte do cotidiano desses jovens e coube a ela usufruir de seus recursos.

Com esse viés, encontramos na fala de Rodrigo (2016) a expressão de que nunca se leu tanto como os jovens da atualidade. A autora considera que grande parte dos jogos de videogame simplesmente se baseia na jogabilidade e no enredo dos RPGs e não há como obter *performance* sem o conhecimento da história. Assim como relata Rodrigo (*Ibidem*), tantos outros exemplos foram abordados acerca da interatividade e da intermidialidade entre quadrinhos, vídeos, livros, filmes, séries, jogos... ou seja, é necessário identificar o que o aluno está tendo contato e fazer uso disso para a construção de conhecimentos, sobretudo no trato com os quadrinhos. Tal parâmetro se alia com a crença de que, com o passar dos anos, as formas de ler vão se modificando.

Cabe ao professor, com o olhar voltado à linguagem e à estrutura identificar os melhores títulos a serem trabalhados com seus alunos, assim como ressalta Vergueiro (*Op. Cit.*). O autor alerta que cada mídia possui a sua forma de expressão, onde o quadrinho jamais tomaria o lugar de uma literatura clássica tradicional e vice-versa. Há elementos constituintes em cada uma dessas

narrativas em que há a necessidade de adaptação, assim como ocorre com as novelas e filmes. Cada diretor possui uma maneira de conduzir e promover a linguagem e os quadrinhos não devem sofrer com isso. Como em alguns exemplos existentes, grandes quantidades de texto são transcritos para dentro dos balões de fala, sobrecarregando a fluidez tão necessária aos quadrinhos. Tal fato é observado por alguns quadrinistas, que tomam grande cuidado em fazê-lo, como é o caso dos irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon (Cap. 3.3).

Por mais que haja uma grande concentração de quadrinhos do gênero educativo nas bibliotecas beneficiadas pelo PNBE, pouco se vê objetos ficcionais nas prateleiras. Em contraponto, foi afirmado aqui que outros gêneros são encontrados aos montes nas bancas de jornal, lojas especializadas e grandes magazines. Há também variados novos autores de quadrinhos autônomos. Com isso, abre-se o leque de opções encontradas pelos docentes na busca de títulos a serem primeiramente conhecidos, para depois serem trabalhados junto aos seus alunos. Pelas narrativas ficcionais podem-se abordar assuntos dos mais diversos, assim com a elaboração de histórias autorais promovem a fixação e a abordagem de conteúdos que estão sendo trabalhados em salas de aula.

Tal conceito foi elencado como parâmetro dentro das oficinas, quando os participantes eram convidados a elaborar sequências narrativas a partir de ideias de roteiro com pretensão ficcional. A exemplo de sua eficácia, foi visto que o *Era Uma Vez Brasil* (5.1) propunha que os alunos, ao longo de 10 quadros e uma página, conseguissem tratar de um tema real, que era a vinda de Dom João VI ao Brasil, de maneira lúdica. Daí surgiram propostas metafóricas comparativas a exemplo de uma história que comparava o fato histórico com uma invasão alienígena. O efeito abstracional da ficção é por vezes mais eficaz no trato com os temas do que as narrativas descritivas, baseadas em fatos reais, com a utilização de personagens próximos do real.



Figura 70 – História publicada no livro do Projeto *Era Uma vez Brasil* (ORIGEM, 2017, p.36)

Sobre personagens de ficção e não ficção e a elaboração de roteiros que promovem maior interatividade na interlocução, McCloud (2005) faz um comparativo entre as tantas formas de construção deles. Com uma perspectiva semiótica, o autor avalia que simplificando o traço, os personagens entram no mundo do cartum, onde o maior número de pessoas se identifica. Quanto mais distanciado da realidade, o cartum abandona o mundo em que representa para tomar o lugar do mundo dos conceitos. Com essa premissa, o professor e o aluno encorajam-se a realizar quadrinhos muito mais voltados à mensagem a ser trabalhada do que ao domínio do desenho para a criação de personagens "perfeitos".

Não que não existam alunos e professores com mais aptidão com o desenho, comparando-se com outras pessoas, mas é evidente que boa parte dos que se consideram aptos, são aqueles que mais adquiriram repertório e prática com a atividade do desenho. Há a necessidade do docente em captar as capacidades e formar equipes multitarefa, nas quais cada elemento consiga contribuir com seu próprio "talento", dentre as tantas possibilidades funcionais dos quadrinhos. Trata-se de um parâmetro da maior relevância: saber desenvolver capacidades,

pressuposto, aliás, tão necessário às ideias de Dewey (*Op. Cit.*) na criação da escola nova.

Um ponto a ser observado é que, quando deixados libertos para pesquisar referências, os alunos se valiam dos recursos presentes nos quadrinhos que eram distribuídos, bem como das ferramentas de busca de imagens nos seus *smartphones*. A simples presença de materiais de abordagem aguçava a curiosidade pelos traços, formas, cores e outros recursos ali naqueles livros e revistas. O contato com a narrativa é um parâmetro da maior relevância, assim como a liberdade de criação e pesquisa, ponto observado, inclusive, com bastante veemência. Os jovens que estão na rede municipal de ensino estão imersos nas novas tecnologias. Como afirmou um dos professores entrevistados: "eles têm celulares melhores do que os nossos até". Cabe ao professor entender como se dá esse contato e como acontece a interação com esses novos recursos. Futuramente teremos contato com dispositivos mais inteligentes. O desafio será ainda maior.

Como uma questão principal, o professor deve se apaixonar e tendo maior contato com a mídia quadrinística terá mais coragem em enfrentar a composição de conteúdos a partir de e para realizar quadrinhos, assim como muitos profissionais já utilizam vídeos e elaboram outros tipos de narrativas junto aos seus alunos.

## **7.5. Conhecendo a realidade dos verdadeiros agentes da narrativa**

Técnicas de investigação, técnicas de pesquisa de campo, técnicas de inquirição... por mais técnico que seja o processo de imersão no campo, há melindres no trato com o ser humano que fazem com que nenhum planejamento se concretiza como foi pensado anteriormente. Isso porque cada pessoa é de um jeito e cada sujeito possui a sua própria experiência. Para cada professor em sala de aula existe uma maneira de lidar com o problema da educação. Para cada aluno há um objetivo, por mais que se mostre coletivo *a priori*: o de se formar, de obter um diploma.

Pois bem, por mais estranho que possa parecer, a diversidade na educação é uma das coisas que mais fascinam no ato de ensinar, lembrando que o processo ensino-aprendizagem é uma via de mão dupla, em que o professor faz o papel de interlocutor, assim como seu aprendiz. No momento em que ele se coloca como

um sujeito capaz de receber informações, ao mesmo tempo que as transmite, mais próximo estará de seus alunos. Fica comprovado a partir daqui que nunca uma experiência é maior do que a outra, mas a relação de troca promove tantas outras. Isso é uma bela contribuição à educação do país, partindo do que é feito em uma localidade apenas, para esferas maiores: de dentro para fora.

A vontade, a princípio, era a de atingir o máximo de pessoas possível, visitar diversas escolas, conversar com centenas de professores e trazer dados quantitativos, estatísticos para a presente pesquisa. Na realidade, as conversas com os professores eram únicas e elas iam de encontro ao afã de buscar mais e mais. Nesse sentido, foi preciso escutar cada entrevistado e ir extraindo meandros das conversas, até que fosse possível identificar detalhes do problema inicial, muito mais do que a bibliografia trazia.

O professor se recusa mesmo em utilizar quadrinhos em sala de aula? Diria que não. Definitivamente ele não se recusa. Apenas desconhece seus benefícios, por abandonar esse tipo de leitura há muito tempo, corroborando com a identificação desse dado por *Mauricio de Sousa* ao criar a *Mônica Jovem*, o *Chico Moço* e as recentes *Graphic Novels* para os mais velhos. Existe sim a crença de que quadrinhos são coisa de criança entre os jovens. Isso não é por acaso. Acontece que o maior acesso que as histórias em quadrinhos alcançam no Brasil é ao público infantil, devido ao sucesso da *Turma da Mônica*, *Menino Maluquinho*, *Turma do Xaxado*, *Turma do Arrepio*...

Depois que as histórias em quadrinhos foram reconhecidas pelo Ministério da Educação como um meio pelo qual se podem obter mais resultados para o letramento, os professores definitivamente tiveram mais acesso. Contudo, obtiveram conhecimento de mais títulos e mais gêneros, além dos infantis. Chegou à escola o *comic* educativo, pelo impulsionamento da indústria para atender aos anseios do MEC. Pode-se até escutar uma voz ecoando do Ministério da Educação, que se mostra atual, mas advém de resquícios da ditadura desde o século passado:

Que venham os quadrinhos ao Programa Nacional Biblioteca na Escola, desde que não tragam conjecturas ou suscetibilidades. As literaturas adaptadas são mais apropriadas porque ajudarão aos alunos buscarem os livros tradicionais. Os contos de heróis do Brasil farão com que os jovens se afeiçoem por sua pátria e, além disso, chegarão mais próximos à leitura, pois a abandonaram.

Resolveu-se o problema. Quadrinhos são fáceis de ler, são lúdicos e divertidos. Talvez sejam mais aceitos mesmo pelas crianças. Mas elas estão lendo quadrinhos? Quais histórias vêm lendo? Mais e mais se pergunta aos docentes, de maneira formal e informal, sobre o que seus alunos estão lendo ou simplesmente conhecem. Eles vêm com as mesmas respostas: Turma da Mônica, super-heróis... nunca (ou quase nunca) a palavra Mangá, por exemplo. Mauricio de Sousa, na entrevista para o Portal Imprensa (MS, 2013), afirma:

Porque não existe mais a HQ tradicional sem a influência do mangá. Em qualquer lugar do mundo. O mangá já transformou a história de quadrinho clássica americana. Toda HQ já vem com pequenos detalhes que lembram o mangá. O pessoal aceitou e hoje é uma linguagem universal. Então, eu apenas não estou fugindo do que está acontecendo do resto do mundo.

Um pouco pretensioso o discurso do Mestre Mauricio, uma vez que estava nessa inquirição divulgando a Turma da Mônica em formato Mangá. Porém, dessas palavras pode-se extrair uma verdade que está impressa nos jogos eletrônicos e nos filmes de animação (*animes*), de tanto sucesso entre o público *nerd*. Realmente os Mangás tomaram um corpo digno de dar atenção como combustível às pesquisas futuras. Muito mais do que isso, se os professores estivessem mais atentos às leituras de seus alunos, certamente estariam com o gênero pronto a citar.

É desse público mais velho que trataremos no momento, esses indivíduos que estão em anos finais da educação básica e necessitam tanto planejar seu futuro. Quadrinhos são só brincadeira ou coisa séria também? Para eles existe um prêmio: as tirinhas do Pasquim, reavivadas dos anos 60-70. Também podem ler outras tirinhas para praticarem interpretação de texto e se prepararem para o vestibular: Mafalda, Níquel Náusea e Laerte. Mas e o restante dos quadrinhos? Os alunos poderão encontrar um belo e bem feito exemplar na biblioteca, aquilo que restou da última remessa do PNBE, sem que tenha sido violado, depredado ou descartado, a menos que ele traga algo de casa, uma coisa que esteja lendo fisicamente ou pela internet. Quadrinhos são para eles via de acesso à interpretação de texto ou merecem se divertir também?

Daí surgem outras perguntas ao presente: O que eles leem? Como estão tendo acesso? O que o professor está aproveitando disso (se é que está)? Será que a afirmativa de que o jovem não lê mais não é mito? Será que não deveria o

professor buscar novos títulos como entretenimento? Novos hábitos de leitura para ambas partes é a resposta para tantas perguntas.

O método se baseou na premissa de Maria Cecília Minayo (MINAYO *et al.* 2002) a respeito da pesquisa social qualitativa. Para ela, o objeto das ciências sociais é "essencialmente qualitativo", ou seja, a realidade social e o seu relacionamento com o indivíduo traz à pesquisa uma vivacidade que transborda aos limites investigativos. Dentro do universo de significados concernentes à relação professor-aluno, existem meandros os quais merecem ser observados.

Primordialmente, o princípio norteador é o caráter exploratório, no qual a investigação em questão se circunscreve. Para Minayo (*Op. Cit.*, p.26), inicia-se com "questionamentos preliminares sobre o objeto, os pressupostos, as teorias pertinentes, a metodologia apropriada e as questões operacionais para levar a cabo o trabalho de campo". Quando se dá a investigação *in loco*, abre-se um leque de possibilidades dentre as variáveis levantadas. Para o presente, combinar-se-ão entrevistas com o material baseado na observação, os documentos gerados e a demonstração dos resultados das oficinas.

A conversa informal em torno de uma entrevista semi-estruturada<sup>62</sup> foi o recurso de *approach* melhor utilizado *a priori*. É certo que as dificuldades encontradas entre a disponibilidade mútua e a dedicação às respostas impactam bastante ao que se propõe inicialmente. Contudo, há um grande avanço na pesquisa, quando os próprios professores abrem as portas aos seus alunos e seus métodos de abordagem. Ali na sala de aula tudo melhora e os subsídios começam a aparecer para a investigação.

Foram entrevistados<sup>63</sup> formalmente cerca de dez professores que lecionam tanto nas licenciaturas quanto na rede pública de ensino, para os anos finais do ensino fundamental e ensino médio. A pesquisa foi gravada e transcrita. Alguns deles, gentilmente se propuseram a responder algumas dúvidas através de email e troca de mensagens por *chats*. Em todas as falas, a palavra que mais obteve

---

<sup>62</sup> Pesquisa cadastrada na Plataforma Brasil submetido ao comitê de ética da Fundação Oswaldo Aranha - COEPS, em 07/02/2017 com o título: "Contribuições de Design e quadrinhos para a educação básica". Aprovado. CAAE: 64956016.3.0000.5237. Documentos comprobatórios em cópia. Apêndice 1.

<sup>63</sup> Todas as entrevistas foram transcritas e não foram inseridas em anexo por uma questão de volume de páginas. Contudo, estão disponíveis com a autora. Também foram inibidos seus nomes para manter sigilo de identidade de pesquisa. Somente em alguns casos os fatos deixarão sobressair alguns nomes como uma amostragem qualitativa.

ocorrência foi "tempo". Além desses 10, através dos treinamentos com docentes da rede pública, subsequentes a uma investigação inicial, surgiu o contato com mais dezenas deles, que levantaram "eu não sabia que..." mais do que nunca. Entre "tempo" e "eu não sabia que" há uma esperança. Porém, nada substitui: "Quando teremos de novo?"

Nas conversas, pontos a serem abordados foram elencados para que pudéssemos seguir um roteiro previamente preparado (Figura 69). As perguntas giravam em torno dos hábitos de leituras de quadrinhos por parte dos professores, conhecimento acerca de títulos e gêneros, até o uso de HQs em sala de aula, de uma maneira pessoal e/ou genérica.

#### Modelo de entrevista semi estruturada

- 1- Onde leciona? Para quais séries e idades? Há quanto tempo? Particular ou Público?
- 2- Utiliza quais mecanismos pedagógicos além dos livros e apostilas indicados pelo governo? Quais? Como?
- 3- De que maneira essas práticas foram constituídas e implementadas? Como é a relação dos alunos e a mensuração dos resultados?
- 4- De cunho pessoal, conhece as histórias em quadrinhos? Quais? Quando leu? Ainda lê? Citar alguns títulos de seu conhecimento?
- 5- Qual é a relação dos quadrinhos com o ensino? Conhece alguma prática sua ou de um colega ou escola?
- 6- O que diferencia quadrinhos de outra literatura? Vê benefícios?
- 7- Desejaria utilizar quadrinhos para fins pedagógicos? Em que momento?

Figura 71 – Modelo de entrevista empregado junto aos professores.

Cada docente assinou um termo de uso de imagem e voz, após tomar conhecimento dos objetivos gerais dos questionamentos, cronograma, entre outros detalhes, como o trecho extraído do projeto:

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores (...), em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. (...) para a criação de um método de uso de quadrinhos em salas de aula, metalinguístico. (Ap.11.7)

Todos os entrevistados ganharam neste documento o lugar de Prof1, Prof2... assim, sucessivamente, a fim de mantermos não só a integridade da pesquisa, mas também a imparcialidade nas transcrições.

Tais questionamentos foram importantes para a identificação dos porquês, caso houvesse, uma negativa do uso das HQs nas classes, pois há uma premissa nos textos iniciais desta tese, baseada na bibliografia utilizada para a justificativa de sua realização, de que o professor encontra resistência. As atividades aqui trabalhadas levam a crer que não é resistência, mas uma utilização em menor grau ou um raso aproveitamento, como já mencionava Prof1 em entrevista. Isso porque só das escolas abrirem espaço para o trato com os quadrinhos (como veremos adiante), já se demonstra uma receptividade ao novo aprendizado, primeiramente pelo docente e depois os alunos. Ainda assim, com o governo preconizando o uso das HQs em salas de aula através de seus programas, podemos dizer que há bastante relevância no equilíbrio dessas ideias possíveis às discussões aqui presentes.

Há um fator a se considerar, retomando a finalidade da pesquisa em questão. Uma vez conversando com os professores das licenciaturas, que ao mesmo tempo lecionam na rede pública de ensino, pode-se perceber que para os jovens constituintes dos anos finais da educação básica e ensino médio, não obtinham muitos conteúdos dinâmicos em suas aulas. Há até um relato de um professor de Biologia: os professores "simplesmente desconhecem" quadrinhos. Com isso, completa:

É um recurso sub-utilizado. Vejo que na formação da educação básica, a gente tem uma vertente muito engessada, muito chata. Você pega essa garotada de hoje, ou seja, torna a coisa pior ainda. Tudo para eles é muito dinâmico, menos a sala de aula. Vejo a questão dos quadrinhos com grande potencial, ainda mais se eles pudessem participar da confecção. (PROF1, 2017)

O encorajamento encontrado na fala do Prof1 se deve à sua experiência de às vezes encontrar alguns talentos em turmas, que em muitos momentos não obtêm o devido reconhecimento, levando o aluno a se concentrar em áreas não possui aptidão. Talvez o trabalho com quadrinhos em sala de aula despertasse nesse discente o conhecimento da possibilidade de atuar em uma carreira criativa. Essa fase é derradeira na decisão por uma profissão. Por desconhecimento ou preconceito, muitos pais avaliam que desenho não levaria o filho a uma área séria, mas deve encará-lo apenas como *hobby*.

O Prof1 ainda destaca o fato de que a pesquisa em questão não deveria ser direcionada aos professores que já atuam com o jovem há muito tempo. Porém,

avalia que "tudo o que quebra a rotina é fantástico para o aprendizado, assim como os quadrinhos, o teatro e os aplicativos. Eles adoram". Segundo ele, os docentes mais experientes sentem falta de alguém que domine a linguagem para dar apoio aos conteúdos. Essa prática deveria ser direcionada aos docentes em formação, que já estão imersos com as novas tecnologias e detêm mais repertório, além de terem uma mente mais "fresca" para o trato com novos conceitos.

A busca pela concepção de personagens foi um fator relevante na fala do Prof1, pois ele relata que no trato com alguns conteúdos, fazer o aluno tomar o lugar do outro ajudaria com a linguagem, desde que tivesse um objetivo e uma proposta traçada. Pois, bem se sabe, segundo ele, que há uma certa inércia na sala de aula, com alguns discentes completamente desmotivados. "O trabalho com a construção de quadrinhos levaria os alunos a perceber o sentido da matéria". O universo é amplo. Talvez seja preciso trabalhar o professor, capacitá-lo com condições para que pudesse desenvolver propostas por conta própria.

É visível na fala dos entrevistados a insegurança que apresentam, quando são desafiados a construir as HQs em conjunto com os alunos. Eles até reconhecem a sua possível eficácia, mas por não terem mais contato com os *comics*, conhecendo novos títulos, outros gêneros e não se mostrarem muito conhecedores do que os seus alunos andam vendo ou lendo, é evidente o despreparo com seu uso na construção.

Porém, de todos os contribuidores, nenhum demonstrou antipatia ou um qualquer preconceito com o uso de quadrinhos na sala de aula. O Prof2 inclusive sugeriu que o projeto fosse estendido para as classes de licenciaturas, nas quais ele leciona, como um conteúdo a ser tratado como "prática pedagógica da maior relevância". Segundo ele, até já utilizou os quadrinhos em provas, mas uma simples tirinha como item de representação para interpretação de texto, nada mais do que isso. Todos os entrevistados eram professores das licenciaturas de Ciências Biológicas e Educação Física que também atuavam na rede pública de ensino, principalmente do Estado do Rio de Janeiro, onde estão localizadas as escolas que aportam o ensino médio.

O fato de utilizar os quadrinhos de uma maneira suprimida não é o caso do Prof4, que, por atuar com a Língua Portuguesa, reporta que os *comics* fazem parte do cotidiano nas escolas, até como uma obrigatoriedade. Acha fascinante o mundo dos quadrinhos e os lê, inclusive com as suas netas, incentivando-as sempre que

pode. Uma curiosidade é tê-las colocado ao telefone para falar o quanto gostavam da Turma da Mônica. Segundo ele, a TM Jovem é uma grande descoberta de Mauricio de Sousa para lidar com as questões que, às vezes, os pais querem abordar, mas não possuem ferramenta. "A mais velha esses dias me perguntou se poderia ter dois namorados, mas quando ela viu a Mônica enamorada do Cebolinha, percebeu o amor verdadeiro. Hahaha". Porém, o Prof4 não soube citar outros títulos e se mostrou interessado por um treinamento, inclusive para outros professores na escola onde trabalha, ocorrência que depois veio a se tornar realidade. Afirma que nas turmas de Práticas Pedagógicas para o curso normal do ensino médio, os alunos estariam em contato com uma mídia na qual estão pouco habituados, mas vê que em outras turmas (que não são do normal) estudantes portando desenhos e HQs. "Os quadrinhos certamente seriam aproximadores entre os futuros professores e seus alunos".

O Prof3 leciona no Curso de Ed. Física, com os primeiros socorros. Menciona que no trato com os quadrinhos já viu uma apostila que ensinava algumas técnicas e achou brilhante a maneira como abordavam o conteúdo. Percebeu que iniciativas que se diferenciam de um cotidiano maçante, faz com que os alunos se interessem mais pela matéria. É o caso da capoeira.

Eu não abro mão dela nas minhas aulas de primeiros socorros. Acredito que ela desenvolve raciocínio rápido e trabalha bastante a auto-estima. A mesma coisa eu senti com as atividades que propus na escola onde trabalho, quando estive no SOE (Serviço de Orientação Educacional). Ali, os alunos mais carentes, deparando-se com os jogos e brincadeiras, se mostram mais estimulados (PROF3, 2017).

Dando continuidade à entrevista, o Prof3 se demonstrou bastante interessado na possibilidade de trabalhar com quadrinhos em salas de aula, por crer que eles são muito lúdicos. Afirma ter sido assíduo leitor dos super-heróis na adolescência, mas que em um dado momento, não sabe ao certo o motivo, perdeu o contato com esse tipo de narrativa. Interessante foi ele ter falado a palavra "narrativa" mais de uma vez, demonstrando-se conhecedor de suas propriedades. "Penso que o uso das narrativas em salas de aula faz com que o aluno se coloque no lugar do outro. Muitas vezes contamos histórias para introduzir o assunto. Vejo que isso atrai a atenção até dos marmanjos", relata. Pela segunda vez, houve a sugestão de que os quadrinhos fizessem parte das aulas das licenciaturas.

Mais uma vez, citando a capoeira como um benefício, relatou a respeito de um momento em que pediu para que os alunos pesquisassem letras e trouxessem para a aula. "Eles pesquisaram e fizeram questão de cantar. Ali pude trabalhar outros temas, usando o conteúdo das letras. A narrativa presente nelas é muito interessante e, às vezes, até reflete a dura realidade que esses meninos passam". Como levantou o Prof3, apesar de alguns terem se esquecido de realizar a tarefa, mesmo assim recorreram ao celular para não ficar de fora da atividade em sala. "É muito interessante eles terem *smartphones* de última geração, até melhor do que o meu. Risos. Eu percebo que eles resolvem muitas coisas pelo celular e, às vezes, até pelas redes sociais mesmo, se informam sobre o que está acontecendo". Ele acredita que até pela via do celular os alunos pudessem ter contato com os conteúdos mais difíceis de trabalhar, como um meio para que se informem melhor, como por exemplo, a sexualidade. "No caso dos primeiros socorros, pensando bem, o padrão de atendimento é sempre o mesmo. Talvez os quadrinhos não ficassem muito interessantes, só se tivesse uma história a ser contada, onde o tema ficasse intrínseco".

O Prof8 é professor de judô no curso de Educação Física, entre outras disciplinas que leciona. Também é docente do fundamental II, dando aulas de Educação Física e como implementador de esportes da rede. Afirmou que nas escolas onde atua há uma abertura para a criação de novos projetos que beneficiem a promoção da cultura e do esporte, além da educação formal. Por isso, ali se encontram iniciativas como astronomia e robótica, por exemplo. Além disso, a professora implementadora de artes está sempre dando apoio para novos programas.

O referido educador pontua que há uma diferença entre os alunos que estão estudando agora em comparação àqueles a quem dava aulas no passado. Disse perceber constantes problemas com a leitura, escrita e interpretação de textos atualmente. Por isso, uma das escolas em que trabalha está se mostrando bem motivada com a busca de novas iniciativas que evidenciem um ganho com o letramento desses alunos. Há aqueles que demonstram empatia com as atividades e se esforçam para que o seu trabalho seja exposto nos corredores da escola. Isso acontece geralmente com o trabalho de algum tema em evidência, que os obrigam a produzir conteúdos diversos, como textos, cartazes ou fanzines.

Acerca do uso dos quadrinhos, o Prof8 afirma ver pouquíssima coisa produzida entre alunos ou professores.

Talvez por desconhecimento mesmo, mas eu mesmo já me deparei com algumas HQs que demonstram os golpes de judô. Eu tenho até, lembrando agora, um roteiro que escrevi para quadrinhos que estava guardado, esperando alguém para desenhá-lo. E aí, vamos tirá-lo da gaveta? (PROF8, 2017)

Como foi mencionado, de todas as dez entrevistas realizadas, o que ficou em destaque foi o pouco conhecimento que a maioria apresentou com o uso dos quadrinhos em salas de aula. A partir delas, a pesquisa foi tomando uma forma inesperada a cada encontro. Os próprios entrevistados disseram querer mais instruções para o uso dos quadrinhos para utilizá-los com seus alunos, diversificando as possibilidades das atividades.

Pode-se arriscar que o pensamento intrínseco identificado no relato desses professores se dá pelo constante trabalho com as metodologias ativas e as TICs, assuntos bastante em alta, principalmente dentro das universidades.

As TICs, abreviaturas de Tecnologias de Informação e Comunicação, estão presentes em muitas metodologias nas faculdades e escolas do país, por prometerem aproximar professores e alunos do conhecimento através da tecnologia e das narrativas. Iniciativas com o recurso de vídeo, *games*, *sites* e até quadrinhos, estão sendo bastante utilizados pelos professores. Segundo o *site* da UNESCO (2017), as TICs são beneficiadoras do modo em que estamos nos comunicando no ensino. "O desafio é equipar essas tecnologias efetivamente de forma a atender aos interesses dos aprendizes e da grande comunidade de ensino e aprendizagem".

A título de colaboração ao presente, um dos entrevistados, Prof9, mencionou que uma vez utilizou um programa de computador que havia em sua escola para que os alunos pudessem construir uma história em quadrinhos. Afirma que esses *softwares* são enviados pelo governo, mas sequer oferece uma capacitação. Percebeu que as histórias não eram contadas de maneira interessante, ficando desconexas. "Os alunos catavam figuras da internet e colavam naquelas páginas que já vinham com os quadrinhos demarcados. Daí colocavam os balões com diálogos. Ficava uma conversa desencontrada". Relata que o *software* nem

era difícil e se mostrava até intuitivo, pois possuía uma barra com texto e o desenho dos balões na lateral, mas ele sentia que faltava alguma coisa ali.

Em uma pesquisa breve, após a fala de Prof9 por não se recordar do programa de computador que havia em sua escola, foi possível identificar no mercado alguns *softwares* disponíveis até de forma gratuita. Mas ainda assim, necessitam de inserção criativa com planejamento prévio. Alguns foram prescritos aos alunos para que pudessem exercitar em casa: *Comic Master*, *Comic Creator*, entre outros. No entanto, os alunos foram alertados que o uso daquelas figuras encontradas nas bibliotecas desses programas não garantiria ineditismo, podendo o seu quadrinho ficar igual a outro realizado por um colega, dado esse, constatado pela gama de exemplos encontrados na internet.

Outros professores entrevistados mencionaram trechos parecidos com os aqui transcritos ou comentados. As inquietações migraram para outro tipo de averiguação. *In loco*, realizando uma espécie de *workshop*, foi possível vivenciar na prática, as dificuldades encontradas pelos docentes com o uso de quadrinhos como apoio ao ensino-aprendizagem.

## 7.6. A montagem e a realização das oficinas

Como uma boa piada, que tem o seu ritmo certo para cumprir a sua função de entreter e surpreender, cada tipo de narrativa possui uma cadência, dentro de um tempo. Nos quadrinhos, isso não poderia ser diferente.

Já foi dito que ter conhecimento do método auxilia na compreensão de como fazer, mas de nada valeria se não se descobrissem meandros de seu código e em que categoria se encaixa sua linguagem. No caso de Ana de Nigris, foi bastante fácil. As portas se abriram num piscar de olhos pelos fatores descritos anteriormente. Uma tarde em sua casa serviu de *briefing* ao que se realizaria: discussões sobre elementos da cultura *nerd*, apresentação de vídeos *nerd*, demonstração do *Hora Nerd*<sup>64</sup> e uma descoberta de sua biblioteca, com exemplares de quadrinhos e bonecos *toy arts*<sup>65</sup>. Ao ser perguntada se seus alunos leem quadrinhos, ela afirma com bastante certeza que muitos não demonstram

<sup>64</sup> Citado no Cap. 5.3.

<sup>65</sup> Uma espécie de brinquedo para adulto. Na tradução, “brinquedo de arte”.

isso, mas que os que leem, são aficionados: mangás, *Vertigo*<sup>66</sup> *Sandman*<sup>67</sup>, Marvel, DC, entre outros. "Entre esses leitores há discussões sobre as adaptações cinematográficas e suas preferências entre personagens. É divertido". O mangá é uma realidade bastante presente entre as turmas de ensino médio. A referida professora foi uma das entrevistadas e a conversa progrediu para que pudéssemos estar em algumas de suas classes de ensino médio para começar a realizar treinamentos. Os trechos que se seguem, procuram transcrever de maneira integral a primeira oficina e as primeiras impressões nas turmas de Biologia da Professora Ana de Nigris.

Porém, Com o intuito de buscar mais informações e, de certa forma, aplicar o método baseado em parâmetros, realizaram-se treinamentos com:

- 6 Turmas de segundo e terceiro anos do ensino médio nas classes de Biologia, no Colégio do Estado Barão de Mauá - Volta Redonda, RJ.
- 3 Turmas de terceiro ano do ensino médio nas classes de Biologia, Espanhol e Práticas Pedagógicas do Colégio de Estado (duas turmas de ensino médio regular e uma turma de Formação de Professores - Normal) Célio Barbosa Anchite - Pinheiral, RJ.
- 1 Turma contendo 120 alunos de 1o a 3o anos do ensino médio de Formação de Professores - Normal - dos Colégios: Célio Barbosa Anchite - Pinheiral, RJ, Instituto de Educação Manuel Marinho - Volta Redonda, RJ; Colégio Estadual Baldomero Barbará - Barra Mansa, RJ; Durante o V Encontro de Licenciaturas e IV Seminário do PIBID, realizado pelo Centro Universitário de Volta Redonda, UniFOA - maio de 2017.
- 1 Turma de professores implementadores das escolas da Fundação Educacional de Volta Redonda - Fevre - Volta Redonda, RJ.
- 2 Turmas de professores dos anos finais do ensino fundamental das escolas municipais de Volta Redonda, RJ.

Captando informações a partir das informais perguntas direcionadas ao *approach* com alunos das escolas públicas para dar andamento às pesquisas que aqui se apresentam, a leitura dos quadrinhos japoneses foi manifestada com euforia por alguns integrantes dos grupos. Os jovens também apontaram para as

<sup>66</sup> Revista de quadrinhos adultos, editada desde os anos de 1990.

<sup>67</sup> Quadrinhos do gênero adulto criados por Neil Gaiman.

conhecidas HQs de heróis, os *action comics* como suas leituras cotidianas. Esse fato se repetiu por todas as salas do trabalho com os quadrinhos concernentes aos estudos que por hora se desenvolvem.

O be-a-bá dos quadrinhos deveria ser utilizado na oficina, fazendo uma medição do ritmo, pois se tratava ali da utilização de quadrinhos para fazer quadrinhos para as turmas de segundo e terceiro anos. Foi quando se tomou a iniciativa de levar uma caixa grande com muitos títulos de vários gêneros diferentes. No grande dia, eles foram colocados sobre a mesa, aguçando a curiosidade dos mais interessados pelo conteúdo. Ana relata que aquelas três primeiras turmas do terceiro ano do ensino médio são bastante envolvidas com as propostas trazidas pelos professores.

Em conjunto com Guilherme de Nigris, a atividade foi montada para que explorassem todos os meandros necessários ao uso dos quadrinhos com aqueles alunos, conforme foi solicitado pela referida professora. Seguindo os preceitos intermediáticos, deveria abordar aspectos de linguagem e narrativos presentes, tanto nos quadrinhos impressos, quanto nos digitais.



Figura 72 - Apresentação do audiovisual da oficina. Fonte: dos autores.

Como recurso metalinguístico, usando um conhecido personagem, o Wally, o próximo *slide* perguntava: "Onde estão os quadrinhos?". Isso fazia parte do roteiro, seguindo o que Ana havia informado: que muitos alunos não leem quadrinhos. Tal momento foi uma espécie de "provocação".

Nos três *slides* subsequentes é possível identificar que os *comics* estão nas revistas, no cinema e também nos *games*, sugerindo que ainda que os alunos, mesmo que não tenham o hábito de ler quadrinhos, inevitavelmente, irão se deparar com algo advindo deles.

Na ocasião, foi aberta a discussão sobre preferências de leitura. Guilherme, utilizando seus conhecimentos dos elementos da cultura *nerd*, averba sobre os jogos que estão em voga, dizendo que para todos eles existe uma história que está por trás, contada pelos seus criadores. Inclusive, alguns deles trazem quadrinhos para que os jogadores conheçam melhor sobre a criação do personagem e as suas características (Cap. 2.1). Relata que muitos jogos são criados a partir dos quadrinhos.



Figura 73 - *The Witcher*. Jogo de videogame que é explorado conjuntamente como HQ.  
Fonte: Dark Horses.

- Se fôssemos propor para que vocês construíssem quadrinhos aqui nas aulas de Biologia, com temas que vocês já estudaram, o que achariam?
- Professora, eu não sei desenhar.

Em meio às indagações sobre a proposta, foi demonstrada a importância da narratividade, muito mais do que a configuração estética das HQs. Com uma promessa de ajuda e um convite ao desafio, os *slides* a seguir exibem exemplos de histórias nas quais os desenhos dos autores não apresentam uma profunda elaboração, mas mesmo assim, carregam a essência do enredo. Além disso, não possuem muitos itens de cenário e pouca movimentação: características típicas dos quadrinhos do gênero político, presentes em sua vida acadêmica em provas de redação e nos livros didáticos.



Figura 74 - Quadrinhos de Henfil e Ota como exemplos de quadrinhos que não possuem muito cuidado com a construção morfológica de personagens. Fonte: Internet.

Como uma tentativa de exteriorizar a facilidade da expressão através do desenho, houve a ideia de ir até o quadro e mostrar a estrutura do personagem Graúna, do Henfil, contar sua história e como ele e o enredo foram construídos, com o posicionamento do lugar narrativo e sua contextualização de época.

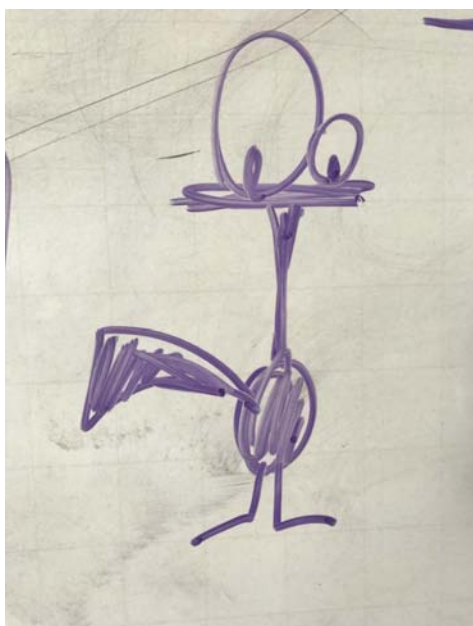


Figura 75 - Graúna, de Henfil, por Cristiana Fernandes. Fonte: Da autora.

Percebeu-se com essa atitude que a aproximação com os alunos já estava garantida, fato que se comprovou com a apresentação do próximo *slide* (Figura 76), arrancando risos dos estudantes. Tal conteúdo é comumente visualizado e difundido através das redes sociais: memes em quadrinhos. Bastou trabalhar com o humor que o *approach* aconteceu. O conteúdo aborda uma piada de conteúdo *nerd*, do universo dos jogos. Com o uso de traços soltos e despreocupados, houve o entendimento da viabilidade e intenção da proposta.

Em seguida (Figura 77), foi apresentado um quadrinho que Ana de Nigris, sua professora, já havia utilizado como conteúdo de prova, deixando-os bem próximos entre o que era proposto e seu universo. *Níquel Náusea* é um rato, criado em alusão ao personagem da *Disney*, mas ao invés de morar em um mundo fantástico e brilhante, reside no esgoto, dividindo espaço com a seu melhor amigo, o *Barato Frit*, entre outros personagens. O universo é caótico e bastante sujo, utilizando, às vezes, palavras de baixo calão. Contudo, muito do que acontece no enredo das histórias pode ser explorado nas aulas de biologia, questionando o habitat e a vida dos seres do esgoto. Por mais que alguns conteúdos apresentem uma abordagem mais susceptível a polêmicas, a professora escolhe as tiras que melhor se enquadram com o conceito trabalhado em sala de aula.



Figura 76 - Meme de internet em formato de quadrinhos. Fonte: memestras<sup>68</sup>.

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://blog.memestras.com>>. Acesso em: 25 Jun. 2017.

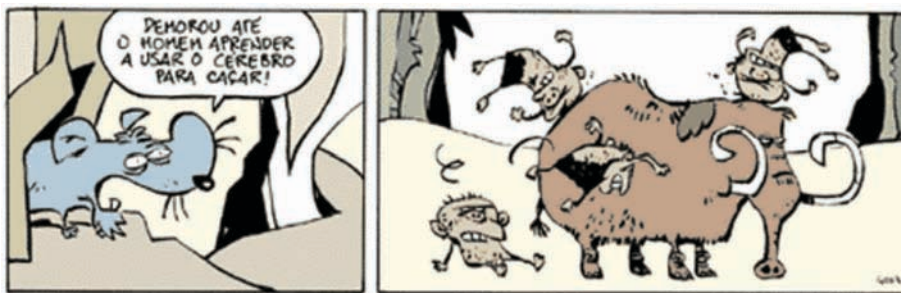


Figura 77 - Tira do personagem *Níquel Náusea*, de Fernando Gonsales, bastante utilizado pela professora Ana de Nigris. Fonte: UOL<sup>69</sup>.

Ainda como demonstração de traço e forma encontrados no mundo dos quadrinhos, foi apresentado o universo *Circo*, com o personagem, *Geraldão*, de Glauco. Com características de enredo muito próximas as de *Níquel Náusea* e abordagens, às vezes, impróprias para uso em sala de aula, também possui histórias indicadas para trabalhar algumas questões, como os temas transversais, por exemplo.

Após discutir bastante a respeito do traço, iniciou-se uma conversa a respeito das facilidades que os alunos teriam em desenvolver quadrinhos, se obedecessem uma ordem de confecção, em que cada membro da equipe ficaria responsável por uma parte. Foi visível a sensação de alívio demonstrada por alguns participantes. Dessa maneira, o professor pode trabalhar as capacidades individuais na formação das equipes, em vez deixar que se agrupassem por afinidades somente.

Antes de se reunirem em equipes, foram explanados alguns modelos de confecção de roteiro, roteiro desenhado, desenho, arte-finalização e colorização, para que a ordem de execução fosse estabelecida. Foi sugerido ao professor problematizar o assunto e trabalhar produção de conteúdo de diversas formas em conjunto com os quadrinhos, para que a criatividade seja condicionada e as ideias fluam.

Foi estabelecido um critério de criação de personagem para os alunos, que se diferencia um pouco da ordem aplicada no mercado profissional. Contudo, a oficina abordava possibilidades profissionais para aqueles que quisessem enveredar pelos caminhos dos *comics*. Muitos ali demonstravam domínio de repertório e apresentação de talento para o desenho, possibilidade que, às vezes, é

<sup>69</sup>Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/niquel/>>. Acesso em: 05 Ago. 2017.

descartada como possibilidade empregatícia. Percebeu-se que a presença de dois profissionais do Design falando de quadrinhos aumentou as chances de esses alunos acreditarem neles mesmos e obterem êxito profissional a partir de seu talento.

Alguns estudantes, nesse momento, apresentaram dúvidas de padronização de personagem e fontes de inspiração para realizá-los. Foi dito que, muitas vezes, não se sabe ao certo como desenhar um animal ou algum objeto "de cabeça", mas que sempre é bom consultar referências, principalmente dentro dos quadrinhos, para ver a conduta adotada por cada autor em cada gênero. Também se esclareceu que, às vezes, um só autor pode se expressar de maneiras diferentes, dependendo do público ao qual se direciona. Inclusive foi aberto aos alunos que, uma vez reunidos, pudessem não só consultar os quadrinhos disponibilizados, mas também olhar na internet as referências.



Figura 78 - Do desenho à colorização. Fonte: Marco Cortez<sup>70</sup>.

Em seguida, já falando um pouco sobre a linguagem quadrinizada, foi explorada a técnica de requadro e a sua importância na narrativa. Foi crucial projetar os quadrinhos para que fossem lidos em conjunto com a turma, no intuito de que percebessem detalhes. Em outras palavras, ali estava acontecendo um processo de letramento, tanto para os alunos quanto para a professora.

Foi explicado que o tom da narrativa se dá com o envolvimento do leitor com os elementos de composição, desde a expressão facial, anatomia expressiva

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://marcocortez.blogspot.com.br/2011/08/>>. Acesso em: 10 Jul. 2017.

do personagem até o emprego de técnicas que mixam linguagem verbal e não verbal. Destaca-se o exemplo do Superboy em requadro quase saindo da página, para demonstrar que a velocidade fará como que ele levante voo. Ali há a aplicação de duas figuras de linguagem (Cap. 2.2): metáfora, percebida no tempo e no espaço, e hipérbole, com o exagero dos movimentos. Além disso, há o uso do plano de detalhe (*close-up*) para dar destaque a algo na cena que estivesse ocorrendo paralelamente ao clímax da ação.

Alguns alunos, nesse dado momento, inferiram com a comparação entre os quadrinhos e o cinema, abordando a velocidade de algumas cenas e a interrupção de quadro para quadro.

Vale ressaltar que essa faixa de idade já possui uma construção de repertório mais densa, além de conhecer as narrativas em sua essência, pelo que assistem na internet, seus *smartphones* e na TV. São alunos de localidades distintas, mas próximas ao centro urbano da cidade de Volta Redonda, sede da Companhia Siderúrgica Nacional - CSN, composta de cerca de cerca de 250.000 habitantes (IBGE).

Com o interesse por parte dos estudantes que estão nessa fase de escolha da profissão por atividades lúdicas dentro da escola, somado ao conhecimento demonstrado através de suas falas e pelo *gap* na retomada da leitura dos quadrinhos, tantas vezes falada nesta tese, ficou claro o recorte de público que deveria ser explorado em amostragem, fato esse que já vinha se construindo no decorrer das entrevistas (Cap.7.5), na crescente de produções quadrinísticas voltadas à audiência jovem e adulta e com constantes constatações da morosidade no ritmo de grande parte das aulas da educação básica em busca do atendimento aos indicadores, em que os quadrinhos se inserem como recurso paradidático. A apresentação construída para dar andamento à oficina se direcionou aos alunos da Professora Ana de Nigris, mas serviu de aproveitamento de conteúdo no desencadeamento de outros treinamentos, uma vez que a escolha do público vinha sendo definida.

Durante a "aula", os instrutores foram sugerindo filmes, *games*, entre outras narrativas além dos quadrinhos, para que os alunos buscassem novas referências ao saírem dali. Além disso, numa tentativa de suscitar a busca por outros gêneros, iniciou-se uma explanação acerca dos demais existentes, além dos já conhecidos *action comics* (super heróis) e a *Turma da Mônica*.

Um exemplo disso é *Scott Pilgrim*<sup>71</sup>, de Bryan Lee. Um dos quadrinhos que mescla o ritmo do *comics* infantis com elementos encontrados no mangá, de bastante inserção entre o público juvenil. É a história de um jovem que toca guitarra e vive em um dilema entre o ócio e sua atividade criativa. A obra em quadrinhos já foi adaptada para cinema, carregando dados visuais da linguagem quadrinizada.

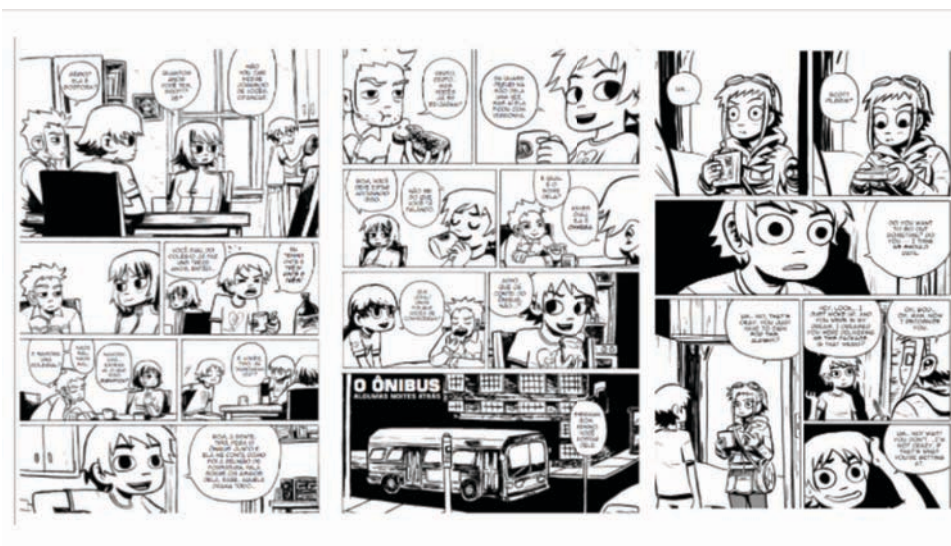


Figura 79 - Páginas de *Scott Pilgrim pelo mundo*, de Bryan Lee. Fonte: Proibido Ler<sup>72</sup>.

Muitos questionamentos foram sendo levantados ao longo do treinamento por parte dos alunos. Parte dessa experiência foi transmitida para outros professores em outras escolas. Um deles era a respeito de sua dificuldade financeira *vs* aquisição de títulos de quadrinhos. Foi explicado que todo o conteúdo ali projetado como imagem, que seria disponibilizado *a posteriori*, foi retirado da internet, lugar onde esses alunos poderiam fazer consultas sobre quaisquer gêneros, histórias ou modos de fazer.

Ainda levantando dados sobre gêneros, apresentaram-se os quadrinhos de *Hagar*, de Dik Browne. Nesse momento, foram abordados: ritmo, *timing* (EISNER, 1995), onomatopeia (CIRNE, 1970, p.22) e o caráter histórico do personagem, não só em relação aos vikings, mas sobre a sua chegada no Brasil em instantes que estava sendo criado nos EUA (Cap. 2.5).

<sup>71</sup> Disponível em: <<https://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=65011>>. Acesso em: 10 Jul. 2017.

<sup>72</sup> Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/quadrinhos/hq-do-dia-scott-pilgrim-contr-o-mundo-vol-1/>>. Acesso em: 10 Jul. 2017.

Mais um gênero foi visualizado pelos alunos, em um comparativo com o estilo cinematográfico expressionista. Os quadrinhos de terror são uma forma de compilar elementos sobrenaturais com a dramaturgia presente no cinema, dando abertura a discussões sobre o folclore e a cultura, como um exemplo a ser seguido pelos professores. Por haver fortes recortes de violência em exagero, talvez não seja indicado a idades menores, mas com essa linguagem, apresenta bastante força entre os jovens. Foi possível, então, abordar os momentos ditatoriais pelos quais passou o Brasil, em que quadrinistas, principalmente do terror, eram perseguidos.

Com uma representação mais "moderna", os quadrinhos de terror atuais fazem uso dos recursos de plano e requadro, com mais subsídios através dos estudos de linguagem, principalmente provenientes da transmidialidade e da intersemiótica (Cap. 2.1).

Foi quando os instrutores abordaram algumas técnicas utilizadas pelos quadrinistas profissionais, em que variam entre o domínio e a disponibilidade de tempo. Mas que seria fundamental o esboço no papel e um estudo de personagens em uma fase anterior a passar pelo computador, avaliando a importância do enredo para o desenrolar da história.

O seguinte *slide* abordava outros parâmetros fundamentais para a criação de quadrinhos: a atenção ao lugar narrativo, as imagens sem palavras, o *timing* e a criação de personagens. Utilizando a página de um quadrinho brasileiro independente, demonstrou-se em primeira instância o ritmo empregado e como o personagem estava só e aflito pela neve.

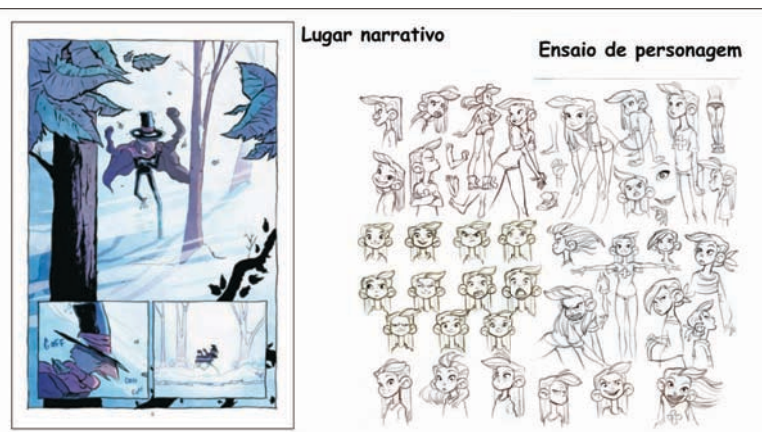


Figura 80 - Slide apresentando outros critérios para a montagem de quadrinhos. Fonte: Catarse<sup>73</sup> e Pinterest de Anna Cattish<sup>74</sup>.

<sup>73</sup> Disponível em: <<https://www.catarse.me/petalas>>. Acesso em 20 Ago. 2017.

<sup>74</sup> Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/450008187745358792/>> Acesso em: 20 Ago. 2017.

O quadrinho "Pétalas", representado pela primeira figura do referido *slide*, é uma criação de Gustavo Borges e Cris Peter de uma narrativa sem palavras. No Catarse, um *site* de "vaquinha" web para o financiamento de projetos, afirma ser: "uma HQ sem palavras, mas com muito a dizer". Esse jargão foi criado por Sidney Gusman, o responsável pelo selo *Graphic Mauricio de Sousa*, que lança *graphic novels* dos estúdios. No momento em que aparece o personagem, ele está em meio a uma floresta coberta com neve. Pode-se perceber o clima apresentado pelo cenário. O que queria ser abordado nesse momento é que, uma vez representando um plano geral no começo da HQ, o leitor já incorpora os dados multisensoriais presentes no decorrer de toda a história, além dos visuais.

Nesse momento, ao abordar que Pétalas partiu de uma iniciativa autônoma, os alunos questionaram como isso poderia ser feito. Para não tomar muito tempo da atividade, os instrutores disseram que hoje a internet facilitou muito a promoção de trabalhos e, quem quisesse viver de quadrinhos, teria mais possibilidades do que os antigos quadrinistas. Percebeu-se ali uma "luz" para quem gostaria de ter uma profissão criativa, mas não possuía muitos conhecimentos. "Nós, por exemplo, estamos fazendo uma história em quadrinhos para os professores numa tentativa de reaproximá-los dos quadrinhos", abordou um dos instrutores. Assim, completa: "Não sei como faremos para distribuir, mas o importante é realizar. Uma vez que se tenha algo pronto e de qualidade, as portas se abrem".

Acerca do "ensaio de personagem", contido no mesmo *slide* de Pétalas, foi utilizado um demonstrativo da página de Anna Cattish (2017), no *site* Pinterest. Trata-se de uma quadrinista de bastante alcance nas redes sociais por não só ser didática com a demonstração de seu trabalho, mas por se mostrar criteriosa com a concepção de personagens. Foi dito ali que é importante ter o domínio das expressões e movimentação de suas criaturas para apreender melhor o público. Não seria o caso da oficina em questão, mas que a prática ajuda no domínio da técnica.

É fundamental lembrar que as oficinas criadas como auxílio aos professores para o trato com a prática dos quadrinhos junto aos seus alunos deveria propor uma atividade simples, mas que existe uma série de conceitos em cerne. Por mais que tudo isso não fosse explorado em um só encontro, o intuito

era de conhecer os meandros contidos na confecção de histórias, não para causar apavoramento, mas criar facilitadores, através das ferramentas possíveis e dos parâmetros demonstrados.

O próximo *slide* levantava exclusivamente a hipótese do prolongamento do tempo pelo uso da quantidade de quadros e o recurso da planificação. A montagem da armadura do Homem de Ferro demanda um detalhamento tão complexo que o autor fez questão de explicá-la passo a passo. Cada item presente pode ser abordado futuramente no decorrer da história, por isso o emprego dos pormenores é criteriosamente esmiuçado.



Figura 81 - Montagem da armadura do *Homem de Ferro*. Fonte: L'univers des comics<sup>75</sup>.

Por conseguinte, já explorando as incontáveis possibilidades de planificação, foi utilizado o recurso encontrado por Alex Ross e Paul Dini na demonstração da insanidade do personagem Coringa, com requadros em série, circundando sua expressão diabólica que está no centro da página. Além disso, destaca-se o uso de preto e branco com meios tons, na representação de figuras hiper-realistas às imagens criadas para a ficção.

Com uma breve abordagem ao momento, foi comentado pelos instrutores que a criação de personagens varia de traço para traço e do estilo do artista, mas a intenção de Ross ao criar o *Coringa* foi que o personagem deveria parecer real, brincando com a variação entre a ficção e a não ficção, assim como já pautava

<sup>75</sup> Disponível em: <<http://www.universdescomics.com/2017/02/15/costume-corner-iron-man-partie-1-wip/>> Acesso em: 10 Ago. 2017.

(FERNANDES, 2010). Conforme levanta Eisner (1995), o tipo de requadro traz mais ou menos violência e é também usado como um potente recurso narrativo, principalmente nas cenas de ação.



Figura 82 - Requadros e movimentos de Alex Ross em *Coringa*. Fonte: Perfil do autor no Twitter<sup>76</sup>.

Sem maiores detalhamentos, em seguida foi explanada a variedade de balões existentes, como um recurso de linguagem que auxilia na composição dos quadrinhos.



Figura 83 - Tipos de balão de fala e algumas variáveis. Fonte: MSP.

<sup>76</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/thealexrossart/status/807296508131471361>>. Acesso em: 07 Jul. 2017.

A escolha por Mauricio de Sousa se deu em razão do conhecimento prévio apresentado pela turma. O referido autor faz usos constantes de tipos de balões variados, uma vez que seu público realiza uma leitura mais lenta, por estar em fase de letramento.

Em seguida, como um elemento primordial dentro dos quadrinhos, a quantidade de texto deve ser estudada com cuidado, uma vez que um mau emprego da quantidade de palavras pode fazer com que o leitor se desinteresse pela narrativa. Tal fato se constata com as adaptações literárias que pretendem utilizar os textos da literatura tradicional na íntegra (Cap. 2.4).



Figura 84 - Avaliando a quantidade de texto nos quadrinhos. Fonte: Lewstringer<sup>77</sup> e Pinterest.

Em um comparativo entre os recursos utilizados nos primórdios dos quadrinhos, em 1937, e as narrativas atuais voltadas ao público infanto-juvenil, era que naquela época não se fazia muita ideia do uso da quantidade de texto como recurso de linguagem. Pode-se ver que, já no segundo exemplo, um personagem prolixo aborrece o colega com uma fala sem fim, narrando um possível roteiro para um *storyboard*. Independente do que está escrito dentro do balão, percebe a tensão da cena entre um personagem que está com vontade de conversar e outro acumulado de tarefas em execução, com um já acumulado número de apontamentos.

<sup>77</sup> Disponível em: <<http://lewstringer.blogspot.com.br/2007/>>. Acesso em: 15 Ago. 2017.

*One-punch Man* é um mangá de grande alcance entre os jovens, podendo também ser encontrado em *anime*. No momento da apresentação, uma das alunas participantes do treinamento interpretou o quadrinho em questão, já justificando a quantidade de texto dentro do balão: "esse personagem é um androide, professora. Ele escreve muito e estuda muito: um *nerd*".

Esclarecendo mais alguns pontos, partiu-se para a construção dos quadrinhos. A proposta era realizar ao longo da aula uma história de uma ou duas páginas, que abordasse um dos temas a seguir, em comum acordo com a professora, explorando os assuntos já tratados em sala de aula.

Foi o momento de maior intervenção da docente durante a explanação, quando ela rememorou o que havia trabalhado em sala durante o semestre. É importante dizer que Ana de Nigris, durante todo o momento da fala dos instrutores, contribuiu com consideráveis informações, tanto do conteúdo de suas aulas, quanto do universo dos quadrinhos.

Como a prática de execução de HQs era uma questão nova entre os alunos, os treinadores trouxeram exemplos de suas próprias vivências com o meio, fazendo pequenas abordagens pela fala de outros autores. Para a construção de roteiro por exemplo, dados de Doc Comparato (Cap. 3.3) foram trazidos à tona, como:

Ideia / conflito / personagens / ação dramática / tempo dramático / unidade dramática

Em outras palavras, a história deveria ter um argumento, um clímax, que mantivesse a atenção do leitor do começo ao fim. Além disso, que contivesse um ar de surpresa ao final, fazendo com que se apaixonasse pela história. Como diria Comparato (2009, p.22):

Um roteiro começa sempre a partir de uma ideia, de um fato, de um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar (...) Mas a ideia audiovisual e dramática deve ser definida através de um conflito essencial (...) com uma noção daquilo que vamos contar. (...)

Para tanto, os participantes da história devem convencer o leitor da trama que acontecerá. Comparato (*Op. Cit.*) afirma que são eles que dão origem à história: "os personagens sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais

imediatos pelos espectadores". Explica que sua movimentação dentro das cenas promove a motivação da história, do começo ao fim.

Como etapas na construção de roteiro após a criação de personagens, Doc Comparato (*Ibidem*) define a ação dramática, que é a maneira como vai ser contada a história. Em consequência, o "tempo dramático", que interpreta-se aqui como *timing* (cap. 2) dentro dos quadrinhos, à quantidade de quadros disponíveis para demarcar a quantidade de tempo disponível à leitura daquela cena. Como última e não menos importante, a "unidade dramática", que se trata do roteiro final, ou seja, aquilo que pontua os diálogos e todas as cenas subsequentes.

Já separados por equipes de cerca de quatro pessoas, conforme foi previsto, as revistas e livros levadas para o treinamento foram distribuídas pelas mesas. Essa iniciativa tinha o propósito de que os participantes fizessem uma relação entre o que foi falado e o que poderia ser visto no material disponibilizado.

A atividade proposta tinha ideias de roteiro, com uma resposta a uma demonstração de dificuldade: "não saber como começar". Foram oferecidas frases que abordavam os temas globais, com um exercício metafórico que provocasse o uso da imaginação.

Assim, havia oito ideias de roteiro a mais à escolha das equipes, com abertura para que seus integrantes tivessem mais liberdade criativa. Essa prática foi uma repetição de outros momentos em que oficinas de quadrinhos foram oferecidas em instituição de ensino superior, como uma ajuda à criatividade, dentro do tempo disponibilizado ao cumprimento das etapas.

Com isso, os alunos partiram para a elaboração de roteiro. Em meio ao seu desenvolvimento, os instrutores pediam para que as equipes narrassem suas histórias. Eles começavam com uma espécie de "unidade dramática": "não vou usar coruja, mas vou usar minhoca, pra brincar com a sua sexualidade e cegueira. A minhoca mãe..." O papel dos designers era o de auxiliar na construção da história, enquanto o da professora, de intervir na pertinência do tema". Cabe ressaltar que a atividade tinha um peso avaliativo proposto por Ana e não coube aos instrutores intervenção ao caso.

A partir do que os alunos apresentavam de dificuldade em expressar o desenho ou a maneira que decorreria o enredo, os treinadores traziam um quadrinho que se encaixava à situação ou, se aquele esclarecimento demonstrasse uma questão coletiva, iam até o quadro e solicitavam atenção.

A título de memória ao presente, a mesma oficina foi repetida por seis turmas de segundo e terceiro anos do ensino médio, nas aulas da professora Ana de Nigris. O relato e demonstrativo que aqui se segue, refere-se a um compilado de experiências de uma delas, contudo, um mesmo treinamento foi aplicado em três turmas de terceiro ano em um mesmo dia. Esses alunos solicitaram que tivesse uma continuidade na tarefa, tornando o projeto contínuo dentro da escola. Os mesmos discentes pediram para que outros professores permitissem a sequência da atividade proposta em outras aulas, uma vez que gostariam de "caprichar" mais.

Assim como havia uma constante troca entre os participantes dentro das equipes, era possível identificar os "talentos" entre elas. Havia aquele que se destacava pelo desenho, mas outro que se mostrava mais empenhado na pesquisa para a elaboração do roteiro, mostrando que a decisão pela formação de equipes por capacidades, com o apoio da professora, foi uma decisão acertada. Vale dizer que nessas turmas não houve sequer uma demonstração de desânimo para executar a atividade.

Outro ponto que merece destaque foi a busca dos alunos por recursos ao apresentarem dificuldades, dentre eles, o desenho. Foi percebido que um equipe estava usando o seu *smartphone* para verificar como se desenhava uma formiga e um pássaro: "Professora, eu não sei criar, mas sei copiar". Assim, foram aparecendo os primeiros resultados entre os que buscaram referências ou os que utilizaram a criatividade ao se expressarem.

Os exemplos a seguir trazem três propostas realizadas pelos alunos nas três primeiras oficinas com a Professora Ana. Dois avaliam aquecimento global, outro, cadeia alimentar. Diferenciam-se em tipos de requadros, planificação, ideias de roteiro e, valendo arriscar, um certo exercício de exploração de gênero quadrinístico. Contudo, é inegável o esforço em fazer valer o argumento previsto em roteiro, por mais que algumas equipes optassem por realizar esboços, numa tentativa de já fazer um roteiro desenhado.

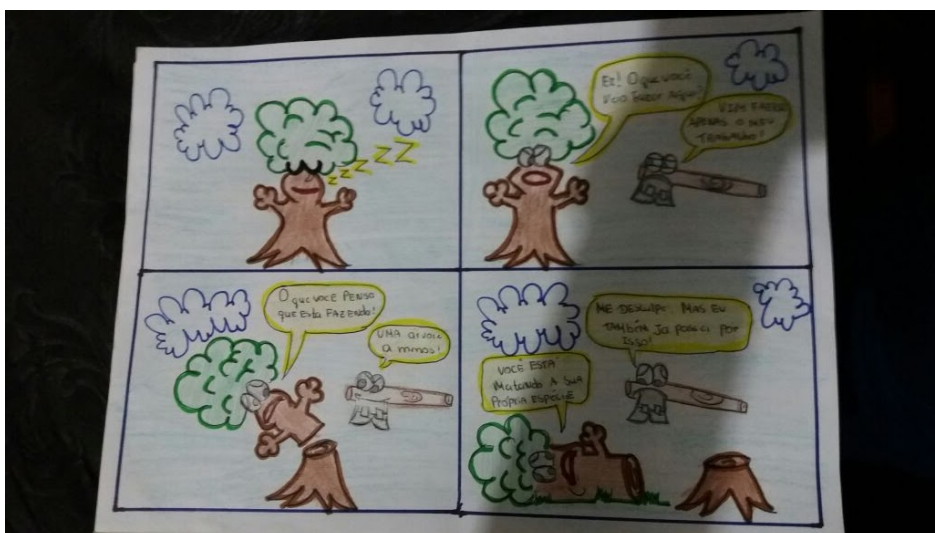


Figura 85 - História abordando aquecimento global. Fonte: Dos autores.

A primeira história discute o fato de o machado possuir a madeira em sua matéria prima e depois ser usado para cortar uma árvore. Com o uso de metalinguagem, os dois personagens discutem seus papéis na natureza e a sua ocupação, atentando ao leitor sobre a necessidade e a sobrevivência.



Figura 86 - História que aborda o aquecimento global. Fonte: Dos autores.

A seguinte história converte as nuvens de poluição ( $\text{CO}_2$ ) em soldados terroristas, penetrando pelas cidades, pelas florestas, até matar o planeta. Percebe-

se o uso da hipérbole imagética, além da metáfora. Outro ponto de exploração foi o exercício de requadro e o emprego de elementos de cenário, com contraste de cores e onomatopeias.

A próxima HQ faz uma tentativa de representação mais próxima do real, que de maneira mais documental, retrata a cadeia alimentar. No entanto, pela construção de diálogos, é possível detectar uma certa ironia entre os personagens, brincando com o real e o imaginário, fazendo uso dos balões de diálogo e de narração.



Figura 87 - História explorando o tema Cadeia Alimentar. Fonte: Dos autores.

As artes foram entregues para a professora na aula seguinte, após uma semana para que os alunos fossem avaliados. Todavia, após uma conversa entre os treinadores com a docente, foi possível pontuar algumas questões, logo após a realização da atividade.

1- A implantação da oficina em conjunto com o professor foi fundamental ao processo como entendimento de repertório e elementos no processo de comunicação, além dos quadrinhos: a relação com o RPG, os jogos e séries de TV.

2- O conhecimento do docente do uso das narrativas para a construção de conhecimento facilita a implementação de novas iniciativas, por estar o campo mais aberto.

3- Corroborando com a premissa metodológica ao presente, a troca de experiências como uma tentativa metalinguística é altamente produtiva.

4- A apresentação dos parâmetros (ou parte deles) se demonstrou eficaz para a realização da tarefa, tanto em relação à professora que a produziu em conjunto, quanto para os alunos. Esse fato sugestionou a aplicação de parte dos conteúdos oferecidos.

5- O contato com os quadrinhos auxilia na criação da atmosfera de trabalho, além de servir de consulta ao longo do desenvolvimento da atividade.

6- O tempo disponível foi adequado, pois necessitava de um certo controle da docente acerca de horários de intervalo e recreio, ponderando ao máximo, ou seja, o planejamento da atividade é fundamental. Um fato curioso foi o dos alunos ignorarem os tempos de descanso, querendo se dedicar plenamente à atividade.

7- O trabalho com as capacidades é um ponto de diferencial e deve ser pontuado pelos docentes na formação de equipes, pois os alunos se mostraram motivados por poderem contribuir com o que apresentam facilidades.

8- O trabalho com as etapas dentro do processo, em correlação com o projeto de Design segmenta o problema, fazendo com que o cumprimento dessas fases não se torne pesado.

9- Os alunos que mais levantaram a mão com questões foram os que demonstraram conhecer e ler quadrinhos, assim como foram os que mais apresentaram facilidades em sua execução.

10 - Os participantes que menos conheciam o universo HQ prezaram pelo cumprimento das etapas para desenvolver o trabalho.

11- As ideias de roteiros foram amplamente elogiadas entre os alunos, pois disseram que "ter ideia é muito difícil".

Como um contraponto ao que foi realizado com as classes do ensino médio do Colégio Barão de Mauá, o mesmo teria de ser repetido com uma aula em que o professor não obtivesse a experiência de leitura com os quadrinhos<sup>78</sup>. Com isso, a pesquisa partiu para outra escola em uma outra localidade. Com uma entrevista prévia com a professora, de mesma série e disciplina, foi feita uma abordagem do que ocorreria ali em uma próxima semana e como ela via a aplicação da atividade.

Uma possibilidade de *approach* com a referida professora foi o diálogo inicial de docente para docente. Isso se tornou reconhecível, dentre as explicações, as dificuldades do ensino de uma maneira geral: alunos desmotivados, a influência dos meios tecnológicos como um dificultador, o desinteresse dos alunos pela leitura, a falta de recursos disponíveis na escola, entre outros. De localidade para localidade, o comportamento varia, assim como a conduta da escola no trato com as questões apresentadas. Como foi alertado por Brown (2014), dificuldades alertadas pelos professores sobre comportamento aconteceriam, tornando desafiador o trabalho dos treinadores. Entretanto, a crença na ludicidade pela via dos quadrinhos era maior do que o medo.

Foi percebido, *a priori*, que, ao estarem presentes na sala dos professores, outros docentes se interessavam pelo assunto que ali era tratado. Alguns deles chegaram a citar nomes de alunos que se destacavam pelo desenho. Ao serem questionados se gostariam que as oficinas acontecessem em suas aulas, mostraram-se interessados, pois alguns deles diziam ser leitores assíduos. Outros, nem tanto, pois acreditavam em seu verdadeiro potencial, mas desconheciam a possibilidade de sua construção em sala de aula como um meio possível. "Achava que quadrinhos só poderiam ser feitos por gente que desenhava pra caramba", relatou um deles. "Eu uso quadrinhos nas minhas provas", disse outro.

Contudo, a referida professora não conhecia o universo dos HQs, dizendo que nunca gostou, na verdade, mas aceitava o desafio em trabalhar com eles em suas classes. O treinamento decorreu em duas de suas turmas no mesmo dia da semana seguinte. Com a mesma apresentação, houve uma explicação sobre os critérios, linguagens e narratividades. Também foram repetidos os mesmos mecanismos de distribuição de HQs e separação de equipes por capacidades. Porém ao contrário das turmas de Ana de Nigris, alguns alunos se recusaram a

---

<sup>78</sup> A experiência foi suprimida com nomes dos professores e de escolas para manter sigilo de pesquisa e integridade entre os participantes.

realizar a atividade, dizendo não estar interessados naquilo. Mas foram poucos. Outros alunos quiseram mudar de equipe para estar lado a lado com seus colegas mais próximos, fazendo com que os grupos ficassem com excesso de pessoas.

Entre os discentes mais atentos, percebeu-se um engajamento com a atividade, pois entenderam a iniciativa da proposta. Relataram, inclusive, que, mesmo não tendo conhecimento de muitos títulos, tiveram a curiosidade de conhecer mais. A cada inserção como essa, os instrutores iam trazendo mais dados ou outras histórias. Ali havia um certo descontrole no trato com o comportamento, mas mesmo assim a conduta foi a de deixá-los livres para o que quisessem fazer. Era perceptível que a presença de professores que não fossem os deles estava causando um certo alvoroço entre as outras turmas. Alguns até invadiam a sala para perguntar se aquilo ocorreria em sua sala.

O saldo foi relativamente positivo, pois gerou horas de conversa entre os participantes fora da sala, perguntando sobre processos, profissão, recursos e novos títulos, embora o principal alvo não tenha sido atingido, uma vez que pareceu uma coisa imposta pela direção. Em muitos momentos, a professora abandonou a sala, deixando a equipe de instrutores a sós com os alunos.

Percebeu-se que alguns pontos deveriam ser reavaliados para as próximas experiências:

1- Talvez o tempo de explanação tivesse que ser reduzido por conta do prazo de apreensão do conteúdo por parte dos alunos.

2- Alguma coisa deveria ser feita para que os professores não leitores de quadrinhos viessem a ter contato com a narrativa para utilizá-la ao seu favor, mostrando interesse pela sua leitura.

3- A formação de equipes por capacidades deve ser um ponto bastante fixado entre os instrutores, para um melhor funcionamento da atividade.

4- Algum tipo de recompensa deve ser trabalhado, uma vez que o trato com os quadrinhos deve estar contemplado no programa, assim como fez Ana de Nigris.

Os resultados dos quadrinhos não foram entregues aos instrutores, o que impossibilitou uma avaliação mais contundente. Todavia, no decorrer do treinamento, identificou-se o uso do recurso da busca de personagens existentes nas revistas distribuídas para lembrar de expressões ou movimentação de personagem.

Dialogando entre o que foi trabalhado com cinco turmas, naquele instante foi realizado um treinamento com professores implementadores de conteúdo da Fundação Educacional de Volta Redonda, a FEVRE. Por mais que o conteúdo ali trabalhado não fosse direcionado especificamente aos docentes que lidam com o ensino médio, mesmo assim seria uma tentativa de amostragem ao presente projeto com aqueles que já atuam com as séries finais do fundamental.

A apresentação foi construída com pequenas modificações da que estava sendo usada com os alunos. No novo objeto, constava um direcionamento para o ensino propriamente dito relatando, inclusive, as experiências com os discentes e principais produções. A oficina tinha o intuito de mensurar se os parâmetros realmente eram eficazes no trato com o público recortado ao presente: o professor.

Com o mesmo critério, foram trazidos os quadrinhos para a sala de aula, mas, dessa vez, incorporando títulos de livros que abordam o uso de quadrinhos em salas de aula, materiais que induzem ao estudo da linguagem e da narrativa e HQs mais direcionadas para cada disciplina, com a prerrogativa do uso da ficção. Ao final, foi sugerida uma lista de publicações para que fossem buscadas pelos professores. Contudo, o material levado sob uma breve observação, parava na mesa de um ou outro docente. Houve o cuidado, no entanto, que entre os objetos, estivessem incorporadas HQs da maior diversidade de gêneros possíveis a serem conhecidos pelos docentes.

A oficina fazia parte da programação da Diretoria Pedagógica de capacitação dos docentes para conteúdos a serem trabalhados ao longo de 2018, em que os implementadores pudessem levar esses conhecimentos aos outros professores da Fundação. O trato com os quadrinhos foi visto com bastante abertura por esses profissionais.

Por mais que explanasse o conteúdo de maneira lúdica, alguns pontos necessitavam de uma quantidade maior de texto na confecção dos *slides*. Isso foi um ponto a ser identificado pelo público presente, da necessidade do planejamento da dinâmica, contemplando o uso de audiovisuais em moderação, evitando que fosse mais uma aula somente expositiva. Foi o caso da contextualização histórica e pedagógica da implementação dos quadrinhos como recurso paradidático e a necessidade da criação em conjunto com os professores.

As conhecidas HQs sempre foram recurso didático.

Hoje faz parte da LDB (Lei 9.394), em PCNs e estão nos PPCs.

Mas não foi sempre assim. Os quadrinhos já foram perseguidos e muito mal vistos.

Já foram perseguidos pela censura e não indicado com a afirmativa que corrompia crianças e jovens.

Figura 88 - Segundo *slide*. Fonte: dos autores.

Para criar uma empatia com os demais docentes, o treinamento prometia um diálogo entre o que foi trabalhado com os alunos e o que estava sendo criado em conjunto com eles. Por isso, questionava tudo o que foi transmitido nas oficinas anteriores, como uma tentativa de resposta aos demais, prevendo susceptibilidades e atenção a alguns itens, principalmente aos que foram abordados anteriormente.

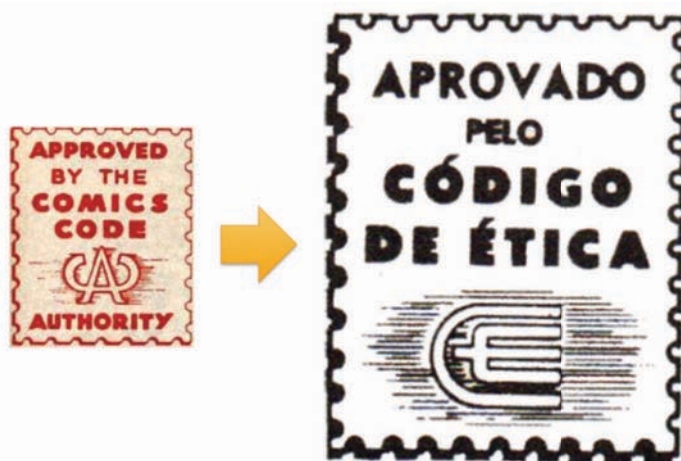


Figura 89 - Selos de código de ética dos EUA e Brasil na época da ditadura como tentativa de controle ao que era produzido e indicado, fazendo referência ao Cap. 2.5. Fonte: Universo HQ<sup>79</sup>.

Os pontos levantados no *slide* anterior tentavam prevenir os implementadores para possíveis questões latentes entre os docentes. Por isso, foram apresentados os argumentos estudados para a presente tese (Cap. 2.5) nos

<sup>79</sup> Disponível em: <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-002-a-censura-nos-quadrinhos/>> Acesso em: 25 Mar. 2016.

*slides* subsequentes. Essa tentativa também tinha o intuito de abrir horizontes para o trabalho com outros quadrinhos, senão os educativos e infantis, além de servir de argumentação ao *gap* encontrado entre os estágios da infância e adolescência na leitura dos quadrinhos, amplamente tratado no decorrer desse texto. Ao longo da atividade, foram levantadas indagações nas quais esses profissionais poderiam tentar responder:

- Por que alguns professores encontram impedimento ao usar quadrinhos?
- Quais são as maiores dificuldades encontradas por eles?

Na realidade, esses questionamentos foram direcionados aos presentes, que se demonstraram abertos ao aprendizado e com sequer alguma restrição. Embora, ao se abordar a respeito da presença de conteúdos susceptíveis ou impróprios, esses docentes tenham alertado sobre a necessidade de leitura prévia do material a ser trabalhado.

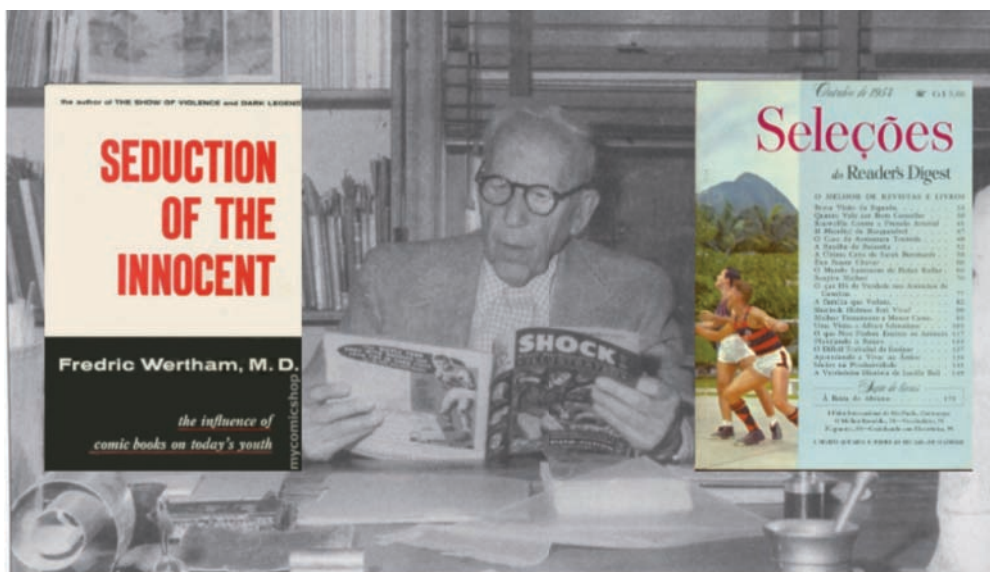


Figura 90 - *Seduction of the innocent vs Revista Seleções*. Montagem de slide abordando o prenúncio à perseguição dos quadrinhos nos EUA e Brasil. Fonte: CBLDF<sup>80</sup>.

Ao serem perguntados se “leem quadrinhos, atualmente”, a maioria afirmou não tê-los mais em seu rol literário, tendo contato apenas aqueles que têm filhos, por meio da Turma da Mônica e, em raros casos, com a Turma da Mônica Jovem,

<sup>80</sup> Disponível em: <<http://cblddf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

mesmo assim, levantou-se o possível contato na infância ou na adolescência com alguns títulos, senão os citados e alguns até lembraram de ter lido Disney e Marvel. Duas professoras disseram que ainda se afeiçoam pelas tirinhas dos jornais, chegando a citar As Cobras, de Miguel Paiva; Zoé e Zezé, de Jerry Scott e Rick KirKman; Urbano: o aposentado, de A. Silvério. Foi quando, em uma tentativa de provocação, foram trazidos alguns títulos que possivelmente passaram pelas suas mãos há alguns anos, com a informação da alta produção que o Brasil possuía, sobretudo nos anos de 1980 e 1990.

Foi percebido, nesse momento, uma espécie de alvoroço entre os professores, relembrando de HQs que há muito não viam. Na realidade, muito do que era possível ver na TV era transferido para os quadrinhos: personagens de programas de auditório, de programas de humor, de adaptações literárias, de séries e de desenhos animados. Abriu-se em seguida uma discussão sobre temas e de construção de argumentos para histórias, sendo percebido pelos presentes, que qualquer assunto pode ser desenvolvido pelos *comics*.

A apresentação seguiu pela identificação de personagens de HQs em filmes e *videogames*, nos moldes do que foi demonstrado aos alunos, mas dessa vez chamando atenção dos docentes para que reconhecessem em seus alunos o que estariam lendo, jogando ou vendo em momentos de ócio fora das escolas. Os *slides* em seguida, em conjunto com acesso aos *sites* de internet e vídeos, comprovavam a presença de conteúdos quadrinísticos em outras plataformas, senão as revistas (Cap. 6).



Figura 91 - HQ digital com interatividade. Fonte: *Soul Reaper*<sup>B1</sup>.

<sup>B1</sup> Disponível em: <<http://cblbf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>>. Acesso em: 15 Ago. 2017.

Houve uma indagação por parte de um professor sobre restrições possíveis de computação gráfica, ponto que, aliás, foi explanado por alguns alunos em uma das oficinas. Tal inquirição se demonstrou preocupada com um possível despreparo no trato com os *softwares*, sendo seguidamente acalentado a respeito do uso da prática manual decorrente de etapas. A finalidade daquela exposição era somente a de identificar repertórios para *approach* com os discentes, como um ponto nos parâmetros a serem discutidos como elementares na construção de quadrinhos em salas de aula.

A oficina em questão tinha o objetivo não só de trazer problemáticas acerca dos quadrinhos em classes, mas também a de demonstrar que o ensino deve ser mais dinâmico e propor novas possibilidades através das tecnologias e sua transmidialidade. Faz parte do processo de comunicação entre os interlocutores conhecer o repertório envolvido, numa tentativa de conhecer seus propósitos (Cap. 3). Os profissionais ali presentes deveriam experimentar a confecção de HQs, vivenciando as mesmas dificuldades que possivelmente iriam encontrar junto aos seus alunos.

Foi mencionado com essa turma que alguns discentes que não se sentiam aptos a desenhar quadrinhos e recorreram ao cumprimento das etapas inerentes ao processo como uma condição prévia à sua realização. Inclusive, com base em relatos dos próprios participantes, as etapas os encorajaram. Também foram abordadas as facilidades na busca de inspirações, com o uso dos *smartphones* a favor.

Com a apresentação das etapas, explicando dados de roteiro, linguagem etc, já com o tempo escasso, os docentes vivenciaram uma maneira coletiva para construir quadrinhos. Foi colocado um tema, onde eles próprios foram fazendo inserções para a elaboração das fases a serem cumpridas. Dois professores foram até o quadro negro e realizaram um esboço da história que realizaram em equipe para o compartilhamento com os demais.

Todo conteúdo trabalhado no treinamento foi disponibilizado pelos professores. Em culminância, avaliando a atividade, algumas professoras realizaram um convite para que as oficinas fossem multiplicadas para todos os professores da rede municipal de ensino - SME / Volta Redonda, conteúdo esse que será demonstrado adiante. Enfim, apesar do pouco tempo e dos docentes

avaliarem não ter esse conhecimento, diante da apresentação se sentiram encorajados a transmiti-lo e usá-lo com seus alunos.

Quando foram desafiados a participar da oficina, as mesmas dificuldades levantadas pelos alunos apareceram na fala dos implementadores de conteúdo, professores de escolas da rede municipal. No decorrer da apresentação, foram aceitando aos poucos, tornando-se mais abertos em desenvolver quadrinhos, mesmo com a alegação de não saber desenhar, não saber começar e não saber como fazer.

Um tempo depois, houve a oportunidade em voltar ao Colégio Barão de Mauá para fazer o atendimento a mais uma bateria de turmas da Professora Ana de Nigris. Já com o *feedback* de que os alunos das reuniões anteriores se sentiram congratulados com a atividade, os discentes, dessa vez do segundo ano do ensino médio, esperavam ansiosos em participar. Além disso, foi a vez de captar informações a respeito do funcionamento da atividade e realizar possíveis ajustes.

Com o objetivo de colher informações a respeito das histórias que construíram e sobre a sua experiência, a maneira encontrada para realizar a pesquisa foi a de reunir os alunos em um grupo. Dessa forma, foi possível captar a opinião e sugestões daqueles estudantes do terceiro ano.

Conforme afirma Gil (2008, p.114), há diversas formas de realizar entrevistas e uma delas pode ser em grupo. No caso em questão, utilizando seus preceitos, a reunião teve a finalidade de conhecer com mais propriedade os possíveis resultados. Mesmo se tratando de um público que tem a prática de não se fixar em uma conversa por muito tempo, as questões deveriam ser pontuadas, mantendo o ritmo do diálogo. Além disso, só havia disponível o horário do recreio para não prejudicar outras aulas.

No ambiente da sala de aula, mas em um horário de intervalo, assentaram-se seis alunos em uma roda. Tais participantes foram selecionados com uma mescla de voluntariedade e identificação de maior participação em sala de aula: dois representantes de cada turma do terceiro ano do ensino médio. A conversa foi monitorada e moderada pelos dois treinadores que faziam inserções e fechamento de questões a cada fala.

Foram apresentados novamente os objetivos da pesquisa, bem como a informação de que estavam sendo gravados. O roteiro foi baseado em pontos, nos quais esses alunos pudessem relacionar a atividade de quadrinhos com repertório,

técnica e conteúdo, contudo, haviam sido informados pela professora sobre a referida conversa e da importância de tudo aquilo. Segundo Ana de Nigris, os alunos ficaram bastante motivados com o fato de suas histórias fazerem parte da tese.

A partir de uma explanação prévia, surgiu o primeiro tópico. Ele abordava a atividade de uma maneira geral. Uma aluna, a A11<sup>82</sup>, afirmou ter recebido pela primeira vez esse tipo de instrução sobre como confeccionar HQs, para colocar no papel aquilo que tinha na cabeça: "ideia a gente tem, e muita". Relatou que a discussão do roteiro ajudou a maturar a história. Assim, seu colega, A12, debateu: "o difícil foi chegar a um acordo de que todo mundo concordasse com a mesma ideia".

A partir disso, foi perguntado ao grupo se todos ali já liam quadrinhos antes. Afirmaram que sim, com a colocação de A13: "eu tenho até um aplicativo da *Marvel* no meu celular". Um dos moderadores questionou se esse prévio hábito de leitura ajudou e, caso afirmativo, em quê, quando A14 respondeu: "só de ter uma maneira de estudar mais dinâmica, fazendo o que a gente gosta, já motiva". Foi identificado naquele momento que a formação daquele grupo já se deu em razão da afinidade com o tema, além dos já descritos.

Com base nessa informação, foi perguntado ao círculo acerca dos outros alunos que não têm o hábito de leitura dos quadrinhos, a fim de detectar se as dificuldades tinham sido as mesmas. A14 relatou que alguns grupos buscaram fazer a coisa de forma mais fácil, com o que fosse mais simples de desenhar ao final, mas mesmo assim, viu uma de suas colegas tentando copiar um detalhe de uma das revistas que foram distribuídas.

Surgiu daí a indagação a respeito do método. Todos concordaram que saber como fazer ajuda bastante no conteúdo, mas que a participação da equipe de treinadores foi fundamental: "eu queria fazer diferente, daí ele (Guilherme) veio e me mostrou que um quadrinho poderia ficar maior do que o outro para dar mais destaque. Eu tive a ideia de colocar barulho também", disse A11. O ruído no qual se refere é a onomatopeia, tratada na apresentação. Também foi apresentada a informação a respeito de requadro durante o treinamento, relembra.

---

<sup>82</sup> Pelo motivo de manter o anonimato dos participantes, os sujeitos serão substituídos pelos nomes A11, A12... A16.

A respeito do engajamento do docente no exercício aplicado, foi questionado para o grupo: "o fato da atividade ter ocorrido em uma aula em que a professora lê quadrinhos fez alguma diferença? - Todos eles balançaram a cabeça em sinal de afirmativo e A12 completaram: "passa segurança, né!?" - "a gente vê que tem professor que vem aplicar uma dinâmica. A gente até faz porque está valendo nota e tal, mas ele não sabe o que está fazendo. Já aconteceu isso em uma aula de Matemática". Foi pontuado, a partir da resposta a respeito do uso dos quadrinhos como uma possível atividade de ganho de conteúdo: "foi bacana porque a gente vê que vocês conhecem. Eu queria fazer o meu melhor. Peguei o caderno e fui ler a matéria", afirmou A12. Foi captado nesse ínterim que a proposta depende da prática do professor e do repertório, onde o êxito se deu por conta de haver uma boa relação entre a professora e os alunos, quanto mais com a leitura de HQs.

Em meio à discussão, foi lembrado o uso de quadrinhos pela professora em questões de prova, além de sua prática do desenho durante a explanação dos conteúdos. Houve daí o questionamento de algum aluno ter conhecido outro título ou por parte da professora ou por parte da oficina, além dos que já tinham o hábito de ler. Foi quando A11 respondeu: "Li *Scott Pilgrim*. Só o conhecia pelo *anime*. Mas as HQs são muito legais também". O título em questão foi apresentado como uma mescla do gênero infantil com o mangá, sendo também adaptado para o cinema.

Com o tempo já escasso, foi dada a oportunidade dos participantes para apresentar algum outro ponto ou fazer uma última colocação. Até então, A16 estava calado, observando e esboçando reações em concordância ou discordância com algum colega. Em palavra final, lançou: "foi uma parada que a gente até ganhou ponto, fazendo o que a gente gosta".

Foi percebido nessa atividade, corroborando para questões já levantadas, que o entendimento do professor a respeito da linguagem da hora e do dia do aluno é fundamental para a sua aproximação, assim como fazem os quadrinhos, os filmes, entre outras narrativas. Entretanto, o emprego desses objetos como intermediários no processo de ensino-aprendizagem vai além dos atributos advindos da ludicidade. Servem de dispositivos paradidáticos, assim como proferem, intermediando conhecimentos.

Além dos já mencionados treinamentos, foram realizadas inúmeras palestras e outros encontros com professores e alunos, adequando-se os conteúdos para públicos distintos, a apresentação decorria, atribuindo-se mais títulos e sugestões para a implementação de outros treinamentos e possibilidades de uso dos quadrinhos em sala de aula. Com isso, docentes anotavam livros e revistas para lê-los em seguida, alunos puderam ter mais contato com a peça gráfica em questão e dirigentes tomaram conhecimento de mais possibilidades com a presença das HQs em salas de aula.

Narrativamente falando, a assinatura do tão mencionado "contrato" na interlocução começa com a crença, a partir dos valores descritos no processo, onde o lugar narrativo é o próprio ambiente da sala de aula, com conteúdos, aprendizados e mais buscas de conhecimentos. Professores mostraram-se extasiados com o novo aprendizado, ao passo que os alunos, a princípio, desmotivados com velhos métodos, esboçaram esperança.

Estavam presentes ali designers/quadrinistas com o intuito de colaborar com a educação pública em nosso país, a partir de seus conhecimentos e sua vivência, onde o professor/mentor tomou, muitas vezes, o papel de aluno/aprendiz e vice-versa. Há sempre uma nova maneira de aprender com os quadrinhos e a partir deles.

## 8

### Conclusão: as histórias aproximam



Figura 92 - Eu e um exemplar do *Mickey* nos anos 70. Fonte: da autora.

Quando eu chegava aos treinamentos, levava um caixote imenso, com muitos títulos e livros de pesquisas de quadrinhos de diversos autores. Era muito interessante a maneira com que cada um escolhia para si esse material sem mesmo saber a razão pela qual eles estavam ali. Fazem parte da caixa títulos que colecionei por toda uma vida de amor pelos *comics*. Engraçado é que, ao contrário de outros colecionadores, não tenho ciúme dos exemplares. Faço até questão que as crianças toquem na n.1 da *Turma da Mônica*. Os quadrinhos utilizados na oficina ofereciam empatia.

Os docentes, assim como futuros professores e outros profissionais em formação envolvidos nos treinamentos, encantaram-se com Cora Ottoni, Mig Mendes, Gabriel Bá e Fábio Moon, entre outros quadrinhos aqui mensurados

como exemplos às questões dispostas ao longo da tese. Aliás, esse dado os trouxe a me procurar para conversar sobre um ou outro HQ levado aos treinamentos.

Entre esses materiais, estavam alguns livros assinados por Waldomiro Vergueiro, um dos mais respeitados estudiosos de quadrinhos do Brasil. Com o pesquisador, escrevem outros autores não menos importantes, também aficionados pelo tema *Quadrinhos e Ensino*. Aliás, como já foi dito em um dado momento, o mesmo assunto permeava as minhas atividades como designer-professora, até que cheguei a uma publicação de Vergueiro em uma breve busca na internet. Ao ler *Quadrinhos na Educação*, o adotei como aqueles romances de cabeceira. Realmente, Waldomiro defende o que eu queria falar, expondo uma problemática digna das resoluções calcadas no Design. Em outras palavras, o autor afirma que os quadrinhos eram preconizados pelo MEC, mas os professores encontravam resistência ao seu uso por simplesmente não receberem uma instrumentalização sistemática para que trabalhassem esses objetos com seus alunos na busca da construção de conhecimentos diversos.

Tal proposição me acompanhou como verdade ao longo de toda a pesquisa. Indo a campo, até percebi uma certa coerência com a construção de pensamento do autor, baseada em sua ampla pesquisa. Todavia, ao contrário do que se cria, a maioria dos docentes com os quais me deparei simplesmente não liam quadrinhos há algum tempo. Cada vez mais, o pressuposto ou a hipótese encontrava-se longe de ser confirmada, indo ao encontro, aliás, ao ponto no qual o autor delicadamente tocava, que o docente, na verdade, deveria passar por um novo processo de alfabetização. Isso realmente se tornava cada vez mais latente.

Em busca dos porquês da possível resistência, em meus estudos realizados na Espanha, deparei-me com o assunto relacionado com a censura ou autorregulação dos quadrinhos em muitos países ocidentais, sobretudo no cenário de repressão ou ditadura encontrado nessas regiões no pós-guerra. Ficou evidente que a ineficácia de muitos títulos de HQs do gênero educativo com o seu uso em salas de aula ocorre, porque a intenção é expressa. Eles surgiram como uma tentativa de sobrevivência de muitas editoras, principalmente nos EUA e Brasil, diante do esforço de controle da sociedade, senão dos governos, que mais tarde as descobriu como via de transmissão de conteúdo ideológico.

Ao trabalhar quadrinhos educativos na sala de aula, colocam-se os *comics* no mesmo lado dos livros e das apostilas, ao contrário do que se acredita que

esteja como intermediário entre o entretenimento e a educação. Na realidade, uma das intenções aqui dispostas foi a de posicionar as HQs no lugar de onde elas nunca deveriam ter saído: a do lazer, ou, por assim dizer, da ludicidade. Por isso, a ficção promove o trato com os enunciados na promulgação de discursos no ensino, tamanha a sua eficácia. Isso já está comprovado com o uso de jogos, brincadeiras, entre outros artifícios.

Para tanto, um discurso em evidência é o da existência de muitos gêneros no mundo dos quadrinhos. Cada qual com a sua particularidade em conteúdos imagéticos e narrativos, podem ser trabalhados de maneiras diversas, como é o caso do trato com os temas transversais. Assim como os *comics* políticos já são reconhecidos com o trabalho de redação e interpretação de textos, a ficção científica promove discussões no trabalho com a biologia, por exemplo. Dessa forma, foi elencado o universo de Mauricio de Sousa em diversos momentos, quando afirmo aqui sobre as suas inspirações ao mundo da criança. Ali estão contidas mensagens pelo viés de seus personagens e sua convivência. Uma vez observando o seu cotidiano, aproximam-se os quadrinhos muito mais do público pelo meio da ficção.

Apesar disso, por mais que MS seja amplamente conhecido e utilizado nos primeiros anos do ensino fundamental, há um distanciamento entre os jovens e as HQs, reconhecido pelo próprio autor, o que o levou, após reiteradas tentativas, a lançar a *Turma da Mônica Jovem*. Isso se deu frente ao crescimento vigente do gênero mangá em nível mundial, fato esse proeminente na fala dos jovens em pesquisas bibliográficas e na pesquisa de campo: "quadrinhos são para criança, mas mangá, não".

A possibilidade de aproximação do jovem pelo uso do mangá é uma alternativa valiosa no trato com os quadrinhos em salas de aula, isso porque o gênero pertence a uma latente cultura que se desdobra entre as diferentes narrativas, desde os quadrinhos até o cinema. Muitas vezes foi discutido ao longo do texto o contraste que há entre a fala dos professores do distanciamento dos jovens da leitura, com a comprovação de esses nunca leram tanto, já que a cultura pop ou *nerd* explora a intermedialidade, em que nos jogos, por exemplo, podem ser encontrados elementos de quadrinhos, assim como as animações. Para se obter *performance* nos *games*, principalmente os derivados dos RPGs, há uma necessidade proeminente da leitura dessas histórias. Para isso, é necessário

conhecer o que o aluno está lendo ou vendo. Certamente, os quadrinhos se encontram nesse arcabouço narrativo.

No intuito de reconhecer a intermedialidade ou, por não assim dizer, a presença da tradução intersemiótica quadrinhos/cinema, quadrinhos/games, quadrinhos/livros etc, assim como adentrar ao universo quadrinístico no ensino, foram realizados treinamentos com públicos distintos, a fim de captar suas dificuldades, anseios ou (des)conhecimentos. Eles iniciavam com uma breve pergunta: "Onde estão os quadrinhos?", até demonstrar as suas especificidades. Dentre essa audiência, estavam professores do ensino médio e das últimas séries do fundamental. Outras vezes, na tentativa de encorajar os docentes, estive com eles entre os alunos. Por ora tive a oportunidade de tratar quadrinhos em salas de aula com estudantes de licenciaturas também. Tais *workshops* foram essenciais para o balizamento do público ao qual esta tese se direcionou: professores do ensino médio e últimos anos do fundamental.

A justificativa desse delineamento se dá tanto pela ocorrência das pesquisas, quanto ao relatado distanciamento dos jovens das HQs, quando o ensino começa a "ficar sério". Além disso, o trabalho com os quadrinhos entre esses adolescentes vem como um processo de retomada através da tão mencionada cultura *nerd*. É notório que o trato com os *comics* auxilia na fixação do conteúdo sim, mas, muito mais do que isso, aproxima docentes dos estudantes, algo que está esquecido em muitas instâncias.

Nos treinamentos, em todas as turmas, foi realizada uma apresentação com alguns pontos importantes a respeito da linguagem, universo, narrativa e gêneros existentes com especificidades de cada um. A proposta não poderia durar mais do que trinta minutos. Essa condição se baseava na dificuldade em trabalhar todos os conteúdos dentro do calendário acadêmico do professor. Tínhamos disponíveis somente dois tempos de aula.

A referida explanação englobava a interação do conteúdo já discutido com o professor. Logo em seguida, iniciava-se uma construção prática de uma a duas páginas, em equipes de duas a seis pessoas (dependendo do número de alunos por turma), com etapas a serem seguidas: discussão do roteiro, roteiro, desenho, arte-finalização/colorização. Talentos se revelaram a partir da nossa ida às escolas. Alguns deles produziram mais quadrinhos para passar por nossa avaliação.

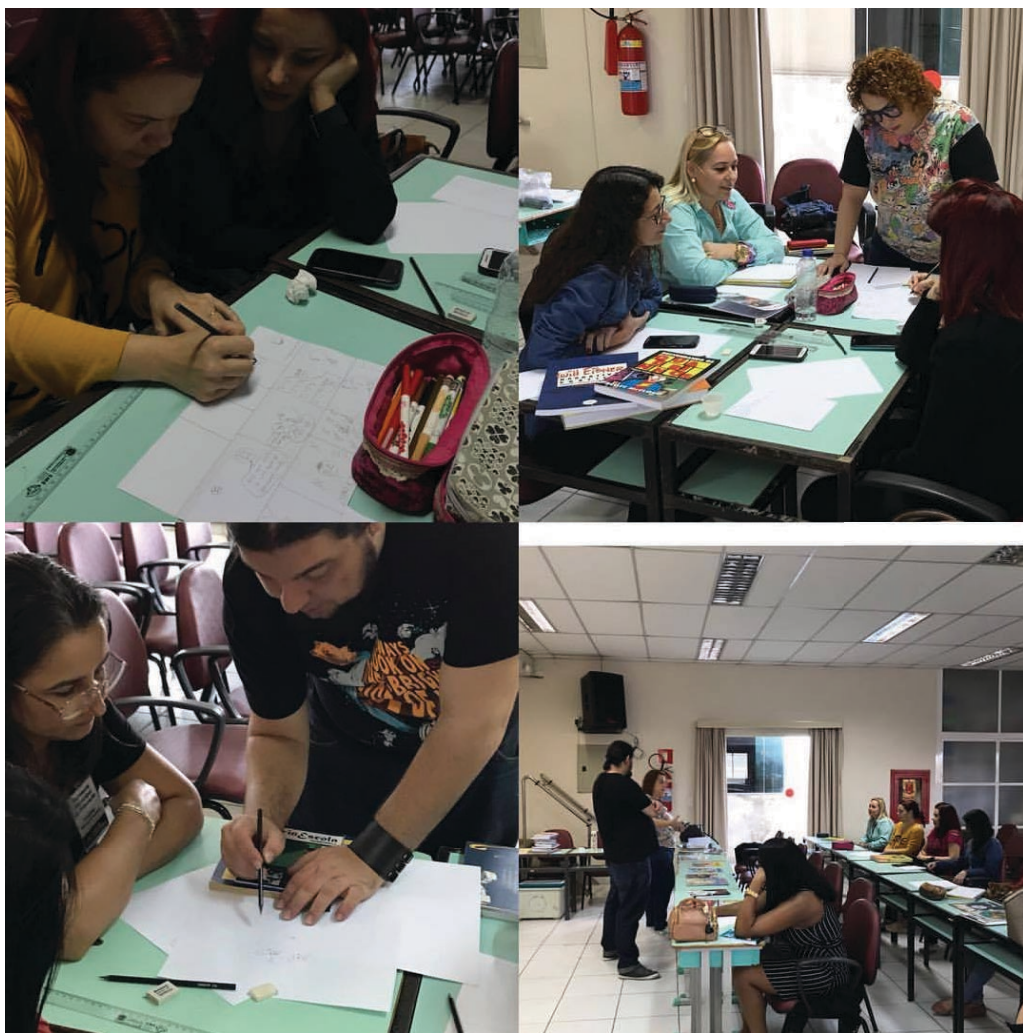


Figura 93 - Eu e Guilherme nos treinamentos com docentes na Secretaria de Educação de Volta Redonda. Fonte: Dos autores.

Ainda assim, o recorte do presente trabalho não é absoluto. Todavia os termos contidos nos parâmetros calcados no design para o uso de quadrinhos em salas de aula podem ser utilizados por quaisquer instâncias da educação, inclusive no ensino superior, dado que foi comprovado através do trabalho realizado com alunos de um curso de Design na construção de histórias para professores. Foi desenvolvido um quadrinho, utilizando seis gêneros, com uma história que perpassava entre eles. O personagem era um professor, construído à luz de um expoente científico, *Charles Darwin*, inspirado em um docente da atualidade conhecido por nós da equipe. O nosso *Darwin* conversa com o professor de igual para igual, convidando-o a penetrar no mundo dos quadrinhos, divertindo-se tanto quanto qualquer leitor.

A iniciativa foi um projeto que se pretendia multidisciplinar, trabalhando instâncias diversas da educação, inclusive envolvendo alunos e professores do ensino médio, além de designers, atuando como desenhistas, roteiristas, letristas e arte-finalistas. Com isso, foi possível exercitar as etapas projetuais concernentes ao desenvolvimento de quadrinhos, para que as pontuássemos aos docentes que forem trabalhar quadrinhos no ensino, muito embora o método baseado em parâmetros devesse ocupar pouco tempo entre os professores e alunos. Isso foi possível mensurar através do que estávamos efetuando com atividade em paralelo, pois a falta de tempo foi uma das questões levantadas pelos docentes para o não uso dos *comics*.

Além da ludicidade como artifício, a tese baseou-se em uma premissa da escola nova, proposta por John Dewey, que é a do "aprender fazendo". O filósofo acreditava que o fazer e o viver do aluno devem estar integrados com a sua vida como cidadão. Por isso, até chegar a pontos-chave para a construção de quadrinhos, os estudos permearam suas diferentes possibilidades, como a leitura, a construção de textos ou a mera interpretação deles. Ao questionar professores sobre todas as indagações contidas nos estudos, professores de Língua Portuguesa declaravam que utilizavam as HQs com esses fins. Os princípios aqui elencados poderiam estar cada vez mais distantes dos jovens em estágios maiores. Por que não construir quadrinhos com eles?

Professores se demonstravam receosos pelo não domínio das técnicas de desenho, condição *a priori* primordial para o fazer quadrinhos. Alunos corroboravam essa fala, dizendo que também não sabiam começar ou projetar. O projeto é algo inerente ao ser humano, assim como a crença de que o domínio de qualquer habilidade ocorre com o exercício e com o método. Ao serem apresentados aos quesitos mencionados, vinha aos poucos a construção do encorajamento. Os resultados foram bastante satisfatórios, não em termos estéticos, mas em condições narratológicas.

No ponto presente do desenrolar dessa situação, ocorria um projeto em nível nacional em iniciativa privada, sob leis de incentivo à cultura. O projeto *Era Uma Vez Brasil* utilizava a construção de quadrinhos como um meio pelo qual os jovens do oitavo ano do ensino fundamental trabalhassem conteúdos de história, mais especificamente, sobre a vinda da família real portuguesa ao Brasil. Segundo relatos dos líderes do projeto, professores encorajados multiplicavam

conhecimentos acerca dos quadrinhos a outras instâncias do ensino e aos seus colegas, reconhecendo a sua eficácia no trato com o tema. Para minha pergunta (se os professores eram reticentes no começo ou em algum momento do projeto), recebi com veemência a resposta: "Não mesmo!"

Daí, essa história e todos os seus meandros me encorajam como pesquisadora e como professora. Talvez até eu tivesse um pouco de receio de trabalhar quadrinhos por estar distante da prática de desenho. O pesquisar HQs me trouxe de volta autoestima artística e a certeza de que os quadrinhos são um meio pelo qual eu posso buscar conteúdos diversos em minhas aulas. Tal constatação me lembrou o uso de Scott McCloud nas aulas de Semiótica e tanto exemplos contidos na intersemiótica de Frank Miller nas aulas de cores. Nem eu mesma recordava da presença dos quadrinhos em meu cotidiano profissional.

Acerca dos parâmetros *per si*, muitas vezes, indaguei-me sobre o proposto diferencial em minhas promessas de pesquisa. Talvez eu não contribuísse tanto para um ineditismo. Relendo minha dissertação de Mestrado, rememorei os caminhos que me levaram a reconhecer o mito mauriciano. Primeiramente, isso ocorreu nas questões sintáticas de linguagem, para arrecadar pontos semânticos na obra de Mauricio de Sousa, com a narratividade evidente dos quadrinhos infantis, em que já era relacionada a verdade construída da figura indígena e do sujeito caipira, tão presentes no nosso imaginário. Os parâmetros descritos deveriam trazer o leitor aos preceitos imagéticos provenientes dos quadrinhos, começando pelo que foi desenvolvido ali, pelo viés de Roland Barthes, ficando evidenciado que quadrinhos são Design, sem qualquer refutação.

Os aspectos de comunicação de Jakobson devem ser trabalhados como uma equação no fazer projetual do Design, quando tratamos o usuário como interlocutor. O fazer quadrinhos é tão projetual quanto o fazer quaisquer objetos, que demandam métodos únicos em suas naturezas.

Talvez a dimensão do projeto não seja de todo demonstrada com as palavras, tampouco seja visível o tamanho alcance a partir dele, mas longe de demagogias, talvez se construa aqui o sentido metodológico da presente tese, que é a metalinguagem que a aporta em todo momento: experiências gerando experiências.

Pedindo licença, o texto que se apresenta tomou uma forma um tanto quanto envolvente, não sendo possível o tão necessário afastamento do objeto, presente

na fala dos estudiosos da pesquisa social. Tomo para mim a fala de André Brown, quando confessa seus anseios utilizando as averbações de Ferraço (2003, p.160 *apud* BROWN, 2014, p.18)

Se estamos incluídos, mergulhados em nosso objeto, chegando as vezes, a nos confundir com ele, no lugar dos estudos “sobre”, de fato, acontecem os estudos “com” os cotidianos. Somos, no final de tudo, pesquisadores de nós mesmos, somos nosso próprio tema de investigação.

Tal procedimento conforta, é claro, todo o sentimento do pesquisador quando se afeiçoa pelo seu objeto, ao mesmo tempo em que reverencia todas as vozes que escolheu para adotar seus procedimentos. Na realidade, diria Gui Bonsiepe (2011), que apesar da propensa inclinação investigativa do designer em descobrir meandros presentes na cultura e na sociedade para projetar seus objetos, ainda assim, distancia-se do seu comprometimento com o seu campo, uma vez que não se preocupa em documentar suas experiências. Isso, ao mesmo tempo em que os pesquisadores divagam em cima de teorias, gerando pesquisas que não se aplicam propriamente ao mercado. Longe de tentar situar ou ressituar o designer em uma atividade descrita, o que se acredita é no cruzamento de teorias e práticas em ressignificação.

É claro que, com a expansão das ciências e, sobretudo, com a industrialização, já não era possível fechar os olhos para o mundo da tecnologia e dos artefatos técnicos, cuja presença se fez sentir cada vez mais na vida cotidiana. Contudo, o ensino do projeto nunca atingiu padrões igualáveis aos do ensino de ciências. Esse fato explica a dificuldade de incorporar a formação da competência projetual nas estruturas acadêmicas, onde as tradições e critérios de excelência científica diferem fundamentalmente das tradições e critérios de excelência das disciplinas projetuais. Enquanto as ciências enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição, as disciplinas de design o enxergam sob a perspectiva do projeto. Essas são duas perspectivas diferentes que, oxalá, no futuro, acabem se fundindo. Estou convencido de que, no futuro, haverá uma interação frutífera entre o mundo das ciências e o mundo do projeto que, hoje, se dá, no máximo, esporadicamente. (*Op. Cit*, p.19)

A partir desse pensamento, sempre acreditei enquanto professora que o fruto do meu trabalho era envolver indivíduos na busca de soluções que melhorassem a qualidade de vida das pessoas, a começar por elas mesmas. Basta ver em meu currículo, que dificilmente assino trabalhos sozinha. Tudo que produzi até hoje foi partilhando, comungando, lutando e publicando, seja em revistas científicas, congressos ou em notícias de jornal. Tal iniciativa não poderia ser diferente.

No momento da escrita do projeto de Iniciação Científica – IC (citado em 5.4), era clara a proposta de realizar quadrinhos para professores. Isso ocorreu tão logo eu tinha retornado do Doutorado Sanduíche na Espanha, no fim de 2016. A ideia era prévia, mas à medida que as pesquisas iam avançando, mais eu me convencia de que os docentes estavam se distanciando dos quadrinhos, assim como seus alunos. Tal fato se tornava evidente a cada conversa informal nos corredores e até com a realização de algumas entrevistas. Abarcar alunos seria o próximo desafio. O sentido de trazer profissionais formados, cada um com sua característica, reza um dos objetivos da educação superior que é realizar ações em conjunto com egressos. Outra questão era a de realizar treinamentos com esses alunos, tanto de desenho, quanto de projeto, passando pelas linguagens e especificidade dos quadrinhos. Da minha parte, além da coordenação, foi a de trazer conhecimentos dos estudos da semiótica, bem como de narratividades quadrinísticas e cinematográficas, parte desses, contemplados nesta tese. Todavia, por mais que os papéis estivessem previamente distribuídos, todos os membros foram agentes ativos no processo de confecção das histórias, ora desenhando, ora roteirizando e, ao mesmo tempo, avaliando em conjunto.

Uma característica peculiar do referido projeto foi o fato de que, apesar dos encontros serem semanais presenciais, trabalhamos durante as férias de janeiro individualmente e em grupo através de encontros virtuais, onde era possível discutir o delineamento e nuances impossíveis de se fazer em solitário. Além disso, todo o material produzido era compartilhado em nuvem para que todos pudessem tomar conhecimento, desde os documentos gerados em texto, passando por fotografias, até a realização propriamente dita.

O ensino não se dá sozinho. Esta tese não poderia ter outro tom, por isso, o projeto em questão se confunde com a história dela. As nossas histórias se aproximaram para criar outras histórias: as em quadrinhos sim, mas a da vida real também.

Métodos, técnicas, tecnologias... a construção da tese se deu a partir da investigação em divergência, não refratária. Em discussão, os estudos foram trazidos, elencando contrapontos entre os agentes da narrativa que se foi construindo. Em convergência estão os estudos que se seguem.

Entrevistar Ricardo Leite, designer e quadrinista, foi uma questão bastante peculiar nessa certeza de que quadrinhos são Design. Aliás, como meio de

comunicação, o método projetual de Ricardo envolve o planejamento das páginas como um layoutamento digno de quaisquer peças gráficas. O designer diagrama cada ponto de sua história, prevendo entradas de texto e angulações de personagem, em que ele próprio atua como tal.

Os parâmetros são diversos, desde aspectos de linguagem até as etapas de desenvolvimento. Eu não queria, no entanto, elaborar uma apostila ou um livro. Na realidade, a minha intenção a todo momento foi a de utilizar os quadrinhos para aproximar pessoas. A interlocução ocorre quando há uma afinidade entre os agentes, e os quadrinhos promovem êxito nessa finalidade, assim como eu me aproximei de Waldomiro Vergueiro, que me aproximou de Jesús Varea, que me apresentou António Martín, que me fez conhecer tantos outros autores e pesquisadores "*de los cómics*" na Espanha e no Brasil. Por que não os professores, conhecendo quadrinhos, aos olhos do que já ocorreu inúmeras vezes, não podem construir quadrinhos como conhecimento?

Aliás, assim como um artista apresenta dificuldades ao fazer um recorte para seus shows, foi bastante difícil elencar o que deveria ou não entrar neste documento. Foram muitos outros os encontros, além dos aqui descritos. Por meio da tese conheci grandes pesquisadores, entre associações de quadrinhos e outros aficionados nos congressos, encontros, palestras e até pela internet. Aqui pude citar alguns personagens e lugares narrativos, deixando outros assuntos para pesquisas futuras.

Como resultado, posso dizer que a essência universal dos quadrinhos está na sua paradicidade, ou seja, no seu intermédio como dispositivo narrativo. A paixão pelo quadrinho é tão essencial ao professor quanto a literatura tradicional. Assim, muito longe do fim, as histórias se constroem e se reconstroem em um processo tridimensional, em que o Design é e sempre será TUDO, inclusive HQs, aproximando cada vez mais histórias dos seus interlocutores...

**Até o próximo episódio...**

## Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

ALENCAR, Camila Barbieri; GUINSKI, Rodrigo Stromberg. **A metamorfose da narrativa de Batman: a Piada Mortal através da recolorização**. In: 4as Jornadas Internacionais de Quadrinhos, 2017, São Paulo, SP. Caderno de resumos (on-line). São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2017. P. 228. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/359094159/Caderno-de-Resumos-Jornadas-2017-i>>. Acesso em: 03 Jan. 2018.

ALENCAR, Iure Figueira. **Design como potencializador do processo de ensino-aprendizagem: uma proposta visível**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (Curso de Design) Centro Universitário de Volta Redonda, Rio de Janeiro, RJ.

ARNHEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ARQUIVOS DA TURMA DA MÔNICA. **Uma história do Astronauta de 1994**. Disponível em: <<http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2013/08/uma-historia-do-astronauta-de-1994.html>>. Acesso em: 14 Jan. 2018.

BÁ, Gabriel; MON, Fábio; GAIMAN, Neil. **How to talk to girls at parties**. UK: Dark Horses, 2016.

BÁ, Gabriel; MON, Fábio. **Daytripper**. São Paulo: Panini Books, 2017.

\_\_\_\_\_. **Dois irmãos**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015.

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

\_\_\_\_\_. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Rio de Janeiro: Annablume Editora, 1999.

BAL, Mieke. **Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología**. Madrid: Ediciones Cátedra, 1990.

BARBERO, Martín J. **Memoria narrativa y industria cultural**. Procesos de comunicación y matrices de cultura. México: G.Gili, 1988.

BARBOSA, Alexandre Valença Alves. **Histórias em quadrinhos sobre a história do Brasil em 1950: a narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras**. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes / Universidade de São Paulo - ECA/USP, 2006. (Dissertação de Mestrado)

BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio; RAMA, ANGELA; VERGUEIRO Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2014.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu**. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes / Universidade de São Paulo -ECA/USP, 2008. (Tese de Doutorado).

BARRERO, Manuel. **Tebeosfera**. Disponível em: <<http://www.tebeosfera.com>>. Acesso em: 19 Jun. 2015.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
\_\_\_\_\_. **Mitologias**. Rio de Janeiro, Difel. 2003.

BENAYOUN, Robert. **Vroom, tchac, zowie: le ballon dans la bande dessinée**. Paris: Balland, 1968.

BENTON, Mike. **The comic book in America: an illustrated history**. United States, Taylor Publishing Comic, 1989.

BONINO, Rachel. **Onomatopeia, imagem e ação**. Revista Carta Capital – Set. 2013 – Ed. 79. Disponível em: <<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/144/artigo234570-1.asp>>. Acesso em: 05 Mar. 2016.

BRAIDA, Frederico. **A linguagem híbrida do Design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas**. 2012. Tese (Doutorado em Design). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lucia dos Santos. **Aspectos semióticos da linguagem híbrida do Design**. Cadernos de Estudos Avançados em Design - Semiótica, Belo Horizonte, p.57-71. 2016.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **PCN: terceiro e quarto ciclos, apresentação dos temas transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **PDE: Plano de desenvolvimento da educação**: SAEB: ensino médio: matrizes de referência, tópicos e descritores. Brasília: MEC, SEB; Inep, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para o ensino médio**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino médio**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais gerais da educação básica/ Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

\_\_\_\_\_. **Resolução No 163, de 13 de março de 2014. Secretaria dos Direitos Humanos**. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF. 04 Abr. 2014. Seção 1, p. 4.

\_\_\_\_\_. Programa Nacional Biblioteca da Escola - Nov. 2017 - Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>>. Acesso em: 27 Nov. 2017. CALAZANS, Flávio. **Histórias em quadrinhos na escola**. 3 ed. São Paulo: Paulus, 2008. 47p.

CATTISH, Anna. **Comic artist, character designer**. Disponível em: <<http://www.annacattish.com/>> . Acesso em 17 Ago. 2017.

CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea. **Design Thinking: na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2017.

CAVALVANTI, Carolina Costa. **Contribuições do Design Thinking para a concepção de interfaces de ambientes virtuais de aprendizagem centradas no ser humano**. 2015. Tese de Doutorado (Psicologia da Educação). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo - USP. São Paulo: USP, 2015.

- CHAUÍ, Marilena de Sousa. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CHINEN, Nobu. **Reinterpretando Wertham: influência de *Seduction of Innocent* nos estudos de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Universidade de São Paulo- USP, Anais eletrônicos das 2<sup>as</sup>Jornadas de histórias em Quadrinhos, 2013. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo\\_hq\\_historia.php](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/eixo_hq_historia.php)>. Acesso em: 27 Jan. 2016.
- CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio; AIZEN, Naumim. (org.) **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira / Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- CIRNE, Moacy. **Bum: a explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- COLLADO, José Rovira; LÓPEZ, Eduard Baile. **Censura en el humor gráfico: ser o no ser Charlie**. In: TORREMOCHA, P. C. Cerrillo; ORTIZ, C. Sánchez. (orgs.). Prohibido leer: la censura en la literatura infantil y juvenil contemporánea. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla de la Mancha, 2016. N.158. P. 413-420.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.
- COUTINHO, Rhanica; BRAGA, Luiz Garcia; SILVA, Jordana Priscila; et al. **HQ: TICs e Medicina e Humanidades**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIII Prêmio Expocom 2016 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. Intercom Sudeste, 2016, Salto, SP. Anais (online). Salto: Intercom Sudeste, 2016. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/expocom/EX53-0741-1.pdf>>. Acesso em: 05 Jun. 2017.
- Del CISTIA, Guilherme de Nigris. **Parâmetros para a produção de quadrinhos no meio digital**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (Curso de Design) Centro Universitário de Volta Redonda, Rio de Janeiro, RJ.
- DELEUSE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- DEMARTINI, Zeila de Brito Fabri. **Prefácio**. In NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo. (Orgs.) **Histórias em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo: Criativo, 2015.

DE NIGRIS, Ana. **Entrevista exclusiva**. Volta Redonda, 2017. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em 09 Fev. 2017.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p.

DUARTE, André Damasceno Brown. **Os usos das histórias em quadrinhos: processos de aprendizagem nas escolas e outros espaços educativos**. Tese(Doutorado em Educação). 2014. Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, Rio de Janeiro, RJ. 316p.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

\_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

ERA UMA VEZ BRASIL. Edição 2017. Disponível em: <<http://www.eraumavezbrasil.com.br/>>. Acesso em: 05 Jan. 2018.

ERA UMA VEZ BRASIL. Edição 2016. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=NTFa\\_vjJk0](https://www.youtube.com/watch?v=NTFa_vjJk0)>. Acesso em: 10 Jan. 2018.

ESPAÑA. Ministerio de Cultura. Servicio de Estudios y Documentación. **El cómic en España**. S.G. de Promoción del Libro, la Lectura y las Letras Españolas. D.G. del Libro, Archivos y Bibliotecas. Madrid: M.C., 2010.

\_\_\_\_\_. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Cooperación Internacional. **Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación - MCER**. Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones, y Grupo ANAYA, S.A. Madrid: Artes Gráficas Fernández Ciudad, 2002.

ESTRELLA GALICIA. **100 obras de arte para una Estrella Galicia exageradamente buena**. Disponível em: <<https://estrellagalicia.es/110etiquetas/>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

EWALD, A.P; RIBEIRO D.C.B. **Ética e publicidade infantil**. Rev. Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20, p. 68-76, jan/jun. 2010.

FARACO, Carlos. **Trabalhando com narrativa**. São Paulo: Ática, 1992.

FERNANDES, C. A. **O mito em Chico Bento e Papa-Capim**. 2006. 165 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ.

FERNANDES, C. A.; NOJIMA, V. L. S.; FONSECA, M. C. V.; MALFACINI, A. C. S. **Early Censorship of Comics in Brazil and Spain and Their Use as an Educational Resource as an Escape**. *International Journal of Comic Art - ijoca*. USA, v.19, No. 1 Spring/Summer 2017 P. 95-130.

FERNANDES, C. A.; SOUZA, E. W.; ARAÚJO, H. R.; ALENCAR, I. F.; LEITE, M. M.; PAULA, D. T. L. **A influência da tecnologia nas produções cinematográficas de Mauricio de Sousa**. In: SIMÕES, D. *Et Al.* (Orgs.) *Linguagem, códigos e tecnologias: estudos e aplicações*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2012, p.903-914.

FERNANDES, C. A.; ARAUJO, H. R.; ALENCAR, I. F.; PAULA, D. T. L. **A influência da tecnologia nos quadrinhos de Mauricio de Sousa**. In: UniFOA. *Cadernos UniFOA*, v.9, n.1. Volta Redonda: Editora FOA, 2014, p. 15-25.

FERNANDES, C. A. **Mauricio de Sousa: construção de personagens de ficção x construção de personagens de não ficção**. In: UniFOA. *Revista Práxis*, v.2, n.4. Volta Redonda: Editora FOA, 2010, p.41-44.

FERNANDES, Cristiana de Almeida Et. Al. *in* VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. (Orgs.) **Desenho para quadrinhos: traço, estilo, mensagem**. 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Anais. 22 a 25 de agosto de 2017, São Paulo. São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q\\_1\\_generos/cristina\\_fernandes\\_et\\_al.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q_1_generos/cristina_fernandes_et_al.pdf)>. Acesso em: 01 Mar. 2018.

FERNÁNDEZ PAZ, Agustín. **¿Es un libro? ¿es una película? ... ¿es un cómic!**. *Educación y biblioteca*. 2003, n. 134

FERREIRA, M. C.; ASSMAR, E. M. L; SOUTO, S. **O individualismo e o coletivismo como indicadores de culturas nacionais: convergências e divergências teórico-metodológicas**. *Psicologia em estudo*, 7(1), p. 81-89. 2002.

- FONTES, Bruno. **Num mundo sempre noir: um estudo do film noir moderno**. 2011. 146p. Dissertação (Mestrado em Estudos Artísticos, na área de Estudos Fílmicos, apresentada à Faculdade de Letras) Universidade de Coimbra, Portugal.
- FONTOURA, Antônio Martiniano. **EdaDE: a educação de crianças e jovens através do Design**. 2002. 357p. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC.
- FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: COSAC NAIFY, 2009.
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2. ed. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.
- G1 Educação. **Brasil é o 8o País com maior número de analfabetos adultos, diz Unesco**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2014/01/brasil-e-o-8-pais-com-mais-analfabetos-adultos-diz-unesco.html>>. Acesso em: 05 Jan. 2017.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.
- GODOY, Adriana de. **Entrevista exclusiva**. Ribeirão Preto, 2018. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em 26 Jan. 2016.
- HANSHAW, Julian. **The art of pho**. UK: Jonathan Cape, 2010. Versão digital disponível em: <<http://artofpho.submarinechannel.com>>. Acesso em 16 Jul. 2017.
- HASSAN, Moisés. **La infancia y la industria del cómic**. In XVIII Salón Internacional del tebeo de Madrid - Expocómic. Asociación Española de Amigos Del Cómic, Madrid, 2015.
- HERDY, T. **Entrevista com Mônica Sousa**. O Globo, Rio de Janeiro, 20 jul. 2014. Caderno Sociedade, p. 44.
- HESKETT, John. **Desenho industrial**. Tradução Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- IFANBOY. **DC histories: Conner Kent (Superboy II / Kon-El)**. 2012. Disponível em: <<https://ifanboy.com/articles/dc-histories-conner-kent-superboy-ii-kon-el/>>. Acesso em: 10 Dez. 2017.
- ITAÚ CULTURAL. **Palestra com Fábio Moon e Gabriel Bá - Quartas ao Cubo**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xavsgHVsQM0>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

JANKAVSKI, A. **Quem vai mandar nessa Turma.** Revista Isto É DINHEIRO. Disponível em:

<<http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/negocios/20140411/quem-vai-mandar-nessa-turma/145387.shtml/>>. Acesso em: 23 Nov. 2014.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação.** 22 ed. São Paulo: Cultrix, 2010.

JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KANER, Sam. **Facilitor's guide to participatory decision-making.** San Francisco: Jossey-Bass, 2007. 2ed.

LARA, Antonio. **Los tebeos del franquismo.** In: ALARY, Viviane (org.). *Historietas, cómics y tebeos españoles.* Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2002.

LA VANGUARDIA ESPAÑOLA. **Las historietas infantiles de horror.** Notícia de jornal. 29 Out. 1954. Madrid: LA VANGUARDIA ESPAÑOLA, 1954. P.10.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **How to draw comics: the Marvel way.** New York: Touchstone, 1978.

LEITE, Ricardo. **Entrevista exclusiva.** Internet, 2017. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em Jan. 2018.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Bluscher, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica.** Rio de Janeiro: Ed. Paulinas, 1989.

\_\_\_\_\_. **O que é histórias em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

MALFACINI, Ana. **Pela teoria da iconicidade verbal no ensino da leitura.** Rio de Janeiro: Cadernos do CNLF, Vol. XIV, No 4, t. 4, 2013.

MILLER, Frank. **Family values.** USA: Dark Horses, 1997. 126p.

MANIA DE GIBI. **Moradores do Bairro do Limoeiro fizeram sucesso, mas somente em histórias especiais.** 2013. Disponível em: <<http://blogmaniadegibi.com/2013/05/50-anos-turma-da-monica-turma-da-tina/>>. Acesso em: 14 Jan. 2018.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade.** In: DIONÍZIO, Ângela Paiva; MACHADO, Ana Rachel; BEZERRA, Maria

Auxiliadora (orgs) Gêneros textuais & ensino – 4a. Ed. - rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

\_\_\_\_\_. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão** – São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARTÍN, António. **Apuntes para una historia de los tebeos**. Glenat, Barcelona, 2000.

\_\_\_\_\_. **Lahistorieta española de 1900 a 1951**. In: Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura, CLXXXVII 2EXTRA, 2011.

\_\_\_\_\_. **Entrevista exclusiva**. Barcelona, 2016. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em 06 Jun. 2016.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron, 2005.

MENDES, Miguel. **Entrevista exclusiva**. Volta Redonda, 2017. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em Out. 2017.

\_\_\_\_\_. **Os migonautas**. Disponível em: <<https://www.socialcomics.com.br/os-migonautas/1>>. Acesso em: 14 Jan. 2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; Deslandes, Suely Ferreira; NETO, Otávio Cruz; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOREIRA, Ardilhes. **Governo federal está desde 2014 sem comprar livros de literatura para escolas públicas**. Fonte: G1. Set. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/governo-federal-seguira-sem-entregar-novos-livros-de-literatura-para-bibliotecas-escolares-em-2018.ghtml>>. Acesso em: 27 nov. 2017.

MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Edições maravilhosas: as adaptações literárias em quadrinhos**. In: CIRNE, Moacy et al. Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: LPyM, 1986.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NERDGEEKFEELINGS.com. **Astronauta - assimetria: veja os previews da última Graphic MSP de 2016!**. Disponível

- em:<<http://nerdgeekfeelings.com/quadrinhos-astronauta-assimetria-veja-os-previews-da-ultima-graphic-msp-de-2016/>>. Acesso em: 15 Jan. 2018.
- NIELSEN, Jacob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web: Projetando Websites com Qualidade**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.
- NOJIMA, Vera Lúcia. **Design, comunicação e semiótica**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. 168p.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.
- NIQ - Núcleo de ilustração e quadrinhos. **Revista Legenda Quadrinhos**. Disponível em: <<http://niqeduemg.blogspot.com.br/p/perfil.html>>. Acesso em: 10 Jun. 2017
- NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- ORIGEM PRODUÇÕES. **Era uma vez... Brasil: o dilema de D. João**. Ribeirão Preto: Origem Produções, 2017.
- OTTONI, Cora. **Os zeladores do tempo**. Rio de Janeiro: Cora, 2016. (produção independente)
- PANINI. **Vertigo**. Disponível em: <<http://hotsitepanini.com.br/vertigo/series/sandman/>>. Acesso em: 17 Dez. 2017.
- PARREIRA, Guilherme. **Entrevista exclusiva**. Ribeirão Preto, 2018. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em 25 Jan. 2018.
- PEIRCE, C. Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PÉREZ, Rafaél Jiménez. **Entrevista exclusiva**. Carmona, 2016. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em 24 Mar. 2016.
- PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PLAZA, Julio;TAVARES, Mônica. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. 1995. 195 p. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Instituto de Artes da Unicamp, Campinas, SP.
- PORCEL, Pedro. **Tragados por el abismo: la historieta de aventura en España**. Edicions de Ponent, Alicante, 2010.
- Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano. Disponível em: <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/index.php/2-artigos/73-ana-paula-bragaglia/>>. Acesso em: 18 Nov. 2014.

RABELO, A.; CARDOSO, A. **Estratégia de marcas e personagens**. Disponível em: <<http://www.marketinginfantil.com.br/>>. Acesso em: 20 Nov. 2014.

RAMOS, Paulo. **O negócio dos quadrinhos**. Rev. Carta na Escola, São Paulo, n.79, set. 2013.

RASHID, Karim. **Design your self: repensando o modo como você vive, ama, trabalha e se diverte**. São Paulo: Makron, 2013.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa: tomo I**. São Paulo: Papirus, 1994.

RODRIGO, Rocío Serna. **Videojuegos y educación literaria: narrativas transmedia en las constelaciones literarias**. Dissertação (Máster en Investigación Educativa). Departamento de Innovación y Formación didáctica. Especialidad en Didáctica de la Lengua y la Literatura. Universidad d'Alacant, Alicante, 2016.

SANCHIS, Vicent. **Tebeos mutilados: la censura franquista contra Editorial Bruguera**. Ediciones B, Barcelona, 2010.

\_\_\_\_\_. **Franco contra Flash Gordon: la censura franquista aplicada a les publicacions infantils i juvenils (1936-1977)**. TresQuatre, S.L, Valencia, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica?** Brasília: Brasiliense, 2003.

SANTOS FILHO, Valdelino Gonçalves dos. **Avatares do desenho: revisitando os palimpsestos gráficos**. Tese (Doutorado em Semiótica) \_ PUC/SP, São Paulo, 2001.

SANTOS, Otávio Luis. **As etapas do processo criativo propostas por Graham Wallas identificadas em processos de criação em ambientes digitais**. Anais do XXVII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, Campinas, p.1-8, 2017.

SARAIVA CONTEÚDO. **Entrevista com Gabriel Bá e Fábio Moon**. Disponível em: <<https://blog.saraiva.com.br/gabriel-ba-e-fabio-mon/>>. Acesso em: 07 Jan. 2018.

\_\_\_\_\_. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BB1xSJezouU>>. Acesso em 17 Jan. 2018.

SARASOLA, Ignacio Fernández. **La legislación sobre historieta en España: desde sus orígenes hasta la actualidad**. Sevilla, Asociación Cultural Tebeosfera- ACyT, 2014.

SEGARRA, Nacho M. **Lo contrario al machismo y el Premio Nacional del Cómic 2017**. Disponível em: <<https://elsaltodiario.com/comic/machismo-premio-nacional-de-comic-2017>>. Acesso em: 10 Jan. 2018.

SHNEIDER, Greice. **Quando o suspense é suspenso: tensão narrativa nos quadrinhos alternativos contemporâneos**. 2017. Disponível em: <[https://www.academia.edu/35076664/Quando\\_o\\_suspense\\_e\\_suspenso\\_tensa\\_o\\_narrativa\\_nos\\_quadrinhos\\_alternativos\\_contemporaneos](https://www.academia.edu/35076664/Quando_o_suspense_e_suspenso_tensa_o_narrativa_nos_quadrinhos_alternativos_contemporaneos)>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

SILVA, George Batista da. **No universo dos quadrinhos: tiras, gibis e almanaques**. Joinville: Clube dos autores, 2013.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. São Paulo: Autêntica 1999.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura** – 6a Ed. – Porto Alegre: Artmed, 1998.

SOLER, Manuel de la Fuente. **Moralidad, paranoia y censura en El cómic: el casode EC y sus efectos sobre la cultura popular**. In: CREMADES, Pelegrí Sancho (et al.) (orgs.) *El discursdelcòmic*. Valencia: Universitat de València, 2008.

SOUSA, Mauricio de. **Entrevista para o quadro #Monicast, durante a Comic Con Experience 2017**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TBo4KcopJ3Q>>. Acesso em: 11 Dez. 2017.

\_\_\_\_\_. **Campanha #Obrigado**. Audiobook. Disponível em: <<http://obrigado.com.br/>>. Acesso em: 11 Dez. 2017.

\_\_\_\_\_. **Causando na roça: quebrando tudo**. Revista Chico Bento, São Paulo, n.32, 2009.

\_\_\_\_\_. **Tina: caçadores de Enigmas**. Revista Tina, São Paulo, Ed. Especial, 2007.

TEBEOSFERA. **Identidad**. Disponível em: <<https://www.tebeosfera.com/identidad/>>. Acesso em: 07 Jan. 2018.

\_\_\_\_\_. **El gran catálogo**. Disponível em: <[www.tebeosfera.com/buscador-avanzado](http://www.tebeosfera.com/buscador-avanzado)>. Acesso em: 09 Jan. 2018.

\_\_\_\_\_. **Informe Tebeosfera 2016: la industria del cómic ACyT**. Online. Disponível em:

<[https://www.tebeosfera.com/anexos/INFORME\\_TEBEOSFERA\\_2016.pdf](https://www.tebeosfera.com/anexos/INFORME_TEBEOSFERA_2016.pdf)>.

Acesso em: 09 Jan. 2018.

TUJAVIU. **Entrevista com Ricardo Leite (Partes 3 e 4)**. 2017. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=p2O7qqTP61U>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

TV BRASIL. **Quadrinhos: a nona arte**. Disponível em:

<<http://www.tvbrasil.ebc.com.br/>>. Acesso em: 15 mai. 2014.

UNESCO. **TIC na educação do Brasil**. 2017. Disponível em:

<<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/ict-in-education/>>. Acesso em: 01 de jul. 2017.

UNIVERSIDAD DE ALICANTE. **Currículo de José Jovira Collado**.

Disponível em: <<https://cvnet.cpd.ua.es/curriculum-breve/es/rovira-collado-jose/6596>>. Acesso em: 10 Jan. 2018.

UOL. **10 Pãezinhos**. Disponível em: <<http://10paezinhos.blog.uol.com.br/tiras/>>.

Acesso em: 17 Jan. 2018.

VAREA, Jesús Jiménez. **Narrativa gráfica: narratología de la historieta**.

Madrid: Fragua, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio. **A revista Gibi e a consolidação do mercado editorial de quadrinhos no Brasil**. Matrizes. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio (orgs.) **O Tico-Tico 100 anos: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. Vinhedo: Opera Graphica, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2014. 4ª ed.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2013. 224 p.

VICENTE, Jorge. **Entrevista exclusiva**. Internet, 2018. Entrevista concedida a Cristiana de Almeida Fernandes em Jan. 2018.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003a.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLAS, G. Human nature in politics. London: Constable Books, 1920.

WEIRD SCIENCE. N.7. Disponível em: <<https://www.comics.org/issue/8953/>>.

Acesso em: 15 Jan. 2018.

\_\_\_\_\_. **Art of thought**. London: Jonathan Cape, 1926.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZANDONADI, Viviane. **Profissões do futuro: as áreas mais promissoras do Design**. O Estadão. 2015. Disponível em:

<<http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,profissoes-do-futuro-as-areas-mais-promissoras-do-design,1738793>>. Acesso em: 17 Jan. 2018.

## 11

### ANEXOS e Apêndices

#### Apêndice 11.1. Comprovante de envio da autorização ao Comitê de Ética FOA



DETALHAR PROJETO DE PESQUISA	
<b>DADOS DA VERSÃO DO PROJETO DE PESQUISA</b>	
Título da Pesquisa: Contribuições de Design e quadrinhos para a educação básica	
Pesquisador Responsável: Cristiana de Almeida Fernandes	
Área Temática:	
Versão: 1	
CAAE: 64956016.3.0000.5237	
Submetido em: 07/02/2017	
Instituição Proponente: FUNDACAO OSWALDO ARANHA	
Situação da Versão do Projeto: Aprovado	
Localização atual da Versão do Projeto: Pesquisador Responsável	
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio	
	
Comprovante de Recepção:  PB_COMPROVANTE_RECEPCAO_833740	

Figura 94 – Comprovante de emissão das pesquisas ao Comitê de ética do UniFOA.

## Apêndice 11.2. Anuência do Coordenador de Ed. Física para entrevistar professores.




### PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO

Venho por meio deste, solicitar autorização para a realização da pesquisa: "CONTRIBUIÇÕES DE DESIGN E QUADRINHOS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA", sob minha responsabilidade, conforme folha de rosto para apresentação ao Comitê de Ética em Pesquisa, na empresa UniFOA, CNPJ 32.504.995/0001-14. O objetivo é Desenvolver uma pesquisa com os professores das licenciaturas do UniFOA, que também atuam na educação básica, para que eles forneçam conhecimentos acerca do uso das histórias em quadrinhos em salas de aula, para que posteriormente, seja desenvolvido um instrumento de apoio e aplicado nas classes de didática nesses cursos.

A coleta de dados será realizada pelos estudantes: Julia Rodrigues Lhano, Débora Cristina Silva Gomes, Thales Araujo do Nascimento e será feita através de Entrevista Semi-estruturada.

Atenciosamente,

  
 Pesquisador Responsável


De acordo em 01/02/2017

  
 Prof. Sônia Henrique Vieira  
 Coordenador dos Cursos  
 de Educação Física  
 UniFOA  
 0800 201 71-077


---

(Nome, cargo / carimbo)

### Apêndice 11.3. Folha de rosto da pesquisa

 MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP <b>FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS</b>			
1. Projeto de Pesquisa: Contribuições de Design e quadrinhos para a educação básica			
2. Número de Participantes da Pesquisa: 22			
3. Área Temática:			
4. Área do Conhecimento: Grande Área B: Linguística, Letras e Artes			
<b>PESQUISADOR RESPONSÁVEL</b>			
5. Nome: Cristiana de Almeida Fernandes			
6. CPF: 041.809.267-25		7. Endereço (Rua, n.º): SAO GABRIEL NITEROI 371 202 VOLTA REDONDA RIO DE JANEIRO 27283290	
8. Nacionalidade: BRASILEIRO	9. Telefone: (24) 3347-3306	10. Outro Telefone:	11. Email: cristiana.fernandes@foa.org.br
<p>Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumpro os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo.</p>			
Data: ____ / ____ / ____		Assinatura: _____	
<b>INSTITUIÇÃO PROPONENTE</b>			
12. Nome: FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA		13. CNPJ: 32.504.995/0001-14	14. Unidade/Órgão:
15. Telefone: (24) 3340-8400		16. Outro Telefone:	
<p>Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumpro os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução.</p>			
Responsável: _____		CPF: _____	
Cargo/Função: _____			
Data: ____ / ____ / ____		Assinatura: _____	
<b>PATROCINADOR PRINCIPAL</b>			
Não se aplica.			

## Apêndice 11.4. Informações básicas do projeto



MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP

PROJETO DE PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

Projeto de Pesquisa: Contribuições de Design e quadrinhos para a educação básica

**Informações Preliminares**

**Responsável Principal**

CPF/Documento: 041.809.267-25	Nome: Cristiana de Almeida Fernandes
Telefone: (24) 3347-3306	E-mail: cristiana.fernandes@foa.org.br

**Instituição Proponente**

CNPJ: 32.504.995/0001-14	Nome da Instituição: FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
--------------------------	--

É um estudo internacional? Não

■ **Assistentes**

CPF/Documento	Nome
090.466.577-10	Jader Mattos de Aguiar

**Área de Estudo**

**Grandes Áreas do Conhecimento (CNPq)**

- Grande Área 8. Linguística, Letras e Artes

**Título Público da Pesquisa:** Contribuições de Design e quadrinhos para a educação básica

**Contato Público**

CPF/Documento	Nome	Telefone	E-mail
041.809.267-25	Cristiana de Almeida Fernandes	(24) 3347-3306	cristiana.fernandes@foa.org.br

**Contato** Cristiana de Almeida Fernandes

Data de Submissão do Projeto: 07/02/2017
Nome do Arquivo: PS\_INFORMAÇÕES\_BÁSICAS\_DO\_PROJETO\_833740.pdf
Versão do Projeto: 1

Página 1 de 4

# Desenho de Estudo / Apoio Financeiro

## Desenho:

Os quadrynhos, que são previstos nas LDBs da educação básica como materiais de apoio à melhoria do ensino, pouco são conhecidos pelos professores. Tal fato se constata nos inúmeros relatos dados por esses docentes sobre uma ausência de instrumentalização sistemática com o uso desse gênero literário. Nesse sentido, o Design, como sendo uma linguagem, pode auxiliar os professores na busca das competências transversais, utilizando o meio quadrynhizado como instrumento.

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores dos cursos de licenciatura do UniFOA, em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. Após essas referências, deverá ocorrer um treinamento com os alunos envolvidos, envolvendo os colaboradores voluntários citados, para que eles criem um método de uso de quadrynhos em salas de aula, metalinguístico, utilizando quadrynhos. Com esse material em mãos, aplicam-se os primeiros testes com os alunos das licenciaturas. Os documentos gerados, servirão para publicações científicas nas áreas de Ciências Biológicas e Educação Física, podendo também auxiliar no Mestrado de Ensino em Ciências da Saúde e Meio Ambiente.

## Apoio Financeiro

CNPJ	Nome	E-mail	Telefone	Tipo
				Financiamento Próprio

## Palavra Chave

Palavra-chave
quadrynhos
ensino
design

## Detalhamento do Estudo

### Resumo:

Os quadrynhos, que são previstos nas LDBs da educação básica como materiais de apoio à melhoria do ensino, pouco são conhecidos pelos professores. Tal fato se constata nos inúmeros relatos dados por esses docentes sobre uma ausência de instrumentalização sistemática com o uso desse gênero literário. Nesse sentido, o Design, como sendo uma linguagem, pode auxiliar os professores na busca das competências transversais, utilizando o meio quadrynhizado como instrumento. Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores dos cursos de licenciatura do UniFOA, em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. Após essas referências, deverá ocorrer um treinamento com os alunos envolvidos, envolvendo os colaboradores voluntários citados, para que eles criem um método de uso de quadrynhos em salas de aula, metalinguístico, utilizando quadrynhos. Com esse material em mãos, aplicam-se os primeiros testes com os alunos das licenciaturas. Os documentos gerados, servirão para publicações científicas nas áreas de Ciências Biológicas e Educação Física, podendo também auxiliar no Mestrado de Ensino em Ciências da Saúde e Meio Ambiente.

### Introdução:

Desenvolver uma pesquisa com os professores das licenciaturas do UniFOA, que também atuam na educação básica, para que eles forneçam conhecimentos acerca do uso das histórias em quadrynhos em salas de aula, para que posteriormente, seja desenvolvido um instrumento de apoio e aplicado nas classes de didática nesses cursos.

### Hipótese:

Os quadrynhos, que são previstos nas LDBs da educação básica como materiais de apoio à melhoria do ensino, pouco são conhecidos pelos professores. Tal fato se constata nos inúmeros relatos dados por esses docentes sobre uma ausência de instrumentalização sistemática com o uso desse gênero literário. Nesse sentido, o Design, como sendo uma linguagem, pode auxiliar os professores na busca das competências transversais, utilizando o meio quadrynhizado como instrumento.

### Objetivo Primário:

Desenvolver uma pesquisa com os professores das licenciaturas do UniFOA, que também atuam na educação básica, para que eles forneçam conhecimentos acerca do uso das histórias em quadrynhos em salas de aula, para que posteriormente, seja desenvolvido um instrumento de apoio e aplicado nas classes de didática nesses cursos.

### Objetivo Secundário:

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores dos cursos de licenciatura do UniFOA, em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. Após essas referências, deverá ocorrer um treinamento com os alunos envolvidos, envolvendo os colaboradores voluntários citados, para que eles criem um método de uso de quadrynhos em salas de aula, metalinguístico, utilizando quadrynhos. Com esse material em mãos, aplicam-se os primeiros testes com os alunos das licenciaturas. Os documentos gerados, servirão para publicações científicas nas áreas de Ciências Biológicas e Educação Física, podendo também auxiliar no Mestrado de Ensino em Ciências da Saúde e Meio Ambiente.

### Metodologia Proposta:

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores dos cursos de licenciatura do UniFOA, em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. Após essas referências, deverá ocorrer um treinamento com os alunos envolvidos, envolvendo os colaboradores voluntários citados, para que eles criem um método de uso de quadrynhos em salas de aula, metalinguístico, utilizando

Data de Submissão do Projeto: 07/02/2017

Nome do Arquivo: PS\_INFORMATIONES\_BASICAS\_DO\_PROJETO\_833740.pdf

Versão do Projeto: 1

quadrinhos. Com esse material em mãos, aplicam-se os primeiros testes com os alunos das licenciaturas. Os documentos gerados, servem para publicações científicas nas áreas de Ciências Biológicas e Educação Física, podendo também auxiliar no Mestrado de Ensino em Ciências da Saúde e Meio Ambiente.

**Riscos:**

Não há

**Benefícios:**

Os quadrinhos, por serem criações autorais, de cunho sociocultural, se bem administrados como recurso paradigmático, oferecem mecanismos diversificados no trabalho com os temas transversais em salas de aula. É muito comum que eles já sejam utilizados pelos professores, até porque está prevista sua inclusão em diversos programas educacionais governamentais. Os materiais gerados poderão ser utilizados não só pelo corpo docente das licenciaturas, como também pelos professores do Mestrado.

**Metodologia de Análise de Dados:**

Análise de conteúdo

**Desfecho Primário:**

Não há ainda

Tamanho da Amostra no Brasil: 22

**Países de Recrutamento**

Pais de Origem do Estudo	Pais	Nº de participantes da pesquisa
Sim	BRASIL	22

**Outras Informações**

Haverá uso de fontes secundárias de dados (prontuários, dados demográficos, etc)?

Não

Informe o número de indivíduos abordados pessoalmente, recrutados, ou que sofrerão algum tipo de intervenção neste centro de pesquisa:

22

Grupos em que serão divididos os participantes da pesquisa neste centro

ID Grupo	Nº de Indivíduos	Intervenções a serem realizadas
Professores	22	Entrevista semi-estruturada

O Estudo é Multicêntrico no Brasil?

Não

Propõe dispensa do TCLE?

Não

Haverá retenção de amostras para armazenamento em banco?

Não

**Cronograma de Execução**

Identificação da Etapa	Início (DD/MM/AAAA)	Término (DD/MM/AAAA)
Pesquisa etnográfica	01/02/2017	31/03/2017

**Orçamento Financeiro**

Identificação de Orçamento	Tipo	Valor em Reais (R\$)
Nada a declarar	Outros	R\$ 0,00
Total em R\$		R\$ 0,00

**Bibliografia:**

BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tólio; RAMA, ANGELA; VERGUEIRO Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2014. BONINO, Rachel. Onomatopéia, imagem e ação. Revista Carta Capital 4 Set. 2013 4 Ed. 79. /revistaeducacao.uol.com.br/textos/144/artigo234570-1.aspx. Visto em: 15/05/2014. BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes curriculares nacionais gerais da educação básica/ Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 4. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. 542p. CALAZANS, Flávio. Histórias em quadrinhos na escola. 3 ed. São Paulo: Paulus, 2008. 47p. CIRNE, Moacyr; MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio; AIZEN, Naumim. (org.) Literatura em quadrinhos no Brasil.

Data de Submissão do Projeto: 07/02/2017

Nome do Arquivo: RS - INFORMAÇÕES BÁSICAS DO PROJETO\_833740.pdf

Versão do Projeto: 1

Página 3 de 4

Rio de Janeiro: Nova Fronteira / Fundação Biblioteca Nacional, 2002. EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1995. \_\_\_\_\_, Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Martins Fontes, 2013. FARACO, Carlos. Trabalhando com narrativa. São Paulo: Ática, 1992. FERNANDES, C.A. O mito em Chico Bento e Papa-Capim. 2006. 165 p. Dissertação (Mestrado em Design) / Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ. MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍZIO, Ângela Paiva; MACHADO, Ana Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs) Gêneros textuais & ensino / 4a. Ed. - rio de Janeiro: Lucerna, 2005. MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron, 2005. 218p. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997. NOJIMA, Vera Lúcia. Design, comunicação e semiótica. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. 168p. PLAZA, Julio. Tradução interssemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003. VERGUEIRO, Waidomiro; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2013. 224 p.

#### Upload de Documentos

##### Arquivo Anexos:

Tipo	Arquivo
Folha de Rosto	folhaDeRosto.pdf
Brochura Pesquisa	pic.pdf
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	brochura.pdf
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	modelo_termo_consentimento_coeps_2007.pdf
Outros	planejamento_pesquisa.pdf
Declaração de Instituição e Infraestrutura	anuencia.pdf

##### Finalizar



Manter sigilo da íntegra do projeto de pesquisa: Não

Data de Submissão do Projeto: 07/02/2017

Nome do Arquivo: RS\_INFORMAÇÕES\_BÁSICAS\_DO\_PROJETO\_833740.pdf

Versão do Projeto: 1

## Apêndice 11.5. Anuência do Coordenador de Ciências Biológicas para entrevistar professores





**PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO**

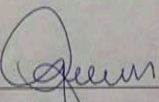
Venho por meio deste, solicitar autorização para a realização da pesquisa: **"CONTRIBUIÇÕES DE DESIGN E QUADRINHOS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA"**, sob minha responsabilidade, conforme folha de rosto para apresentação ao Comitê de Ética em Pesquisa, na empresa UniFOA, CNPJ 32.504.995/0001-14. O objetivo é Desenvolver uma pesquisa com os professores das licenciaturas do UniFOA, que também atuam na educação básica, para que eles forneçam conhecimentos acerca do uso das histórias em quadrinhos em salas de aula, para que posteriormente, seja desenvolvido um instrumento de apoio e aplicado nas classes de didática nesses cursos.

A coleta de dados será realizada pelos estudantes: Julia Rodrigues Lhano, Débora Cristina Silva Gomes, Thales Araujo do Nascimento e será feita através de Entrevista Semi-estruturada.

Atenciosamente,

  
 Pesquisador Responsável

De acordo em 01 / 02 /2017

  
 (Nome, cargo / carimbo)  
 Carlos Alberto Sanches Pereira  
 Coordenador do Curso de  
 Ciências Biológicas  
 UniFOA

## Apêndice 11.6. Modelo de entrevista semi-estruturada

etária.

Catálogo dos materiais com uso de quadrinhos  
Junho: com base no levantamento bibliográfico e material  
quadrinístico selecionado.

Agosto: Aplicação do projeto piloto

Setembro: Aplicação do projeto piloto

Outubro: Documentação/elaboração de artigos

Novembro: Aprimoramento com base a aplicação de testes.

Dezembro: Documentação/elaboração de artigos

Equipe: Serão necessários 3 alunos. Perfil: escrita, desenho e habilidades comunicativas.

---

### Modelo de entrevista semi estruturada

- 1- Onde leciona? Para quais séries e idades? Há quanto tempo? Particular ou Público?
- 2- Utiliza quais mecanismos pedagógicos além dos livros e apostilas indicados pelo governo? Quais? Como?
- 3- De que maneira essas práticas foram constituídas e implementadas? Como é a relação dos alunos e a mensuração dos resultados?
- 4- De cunho pessoal, conhece as histórias em quadrinhos? Quais? Quando leu? Ainda lê? Citar alguns títulos de seu conhecimento?
- 5- Qual é a relação dos quadrinhos com o ensino? Conhece alguma prática sua ou de um colega ou escola?
- 6- O que diferencia quadrinhos de outra literatura? Vê benefícios?
- 7- Desejaria utilizar quadrinhos para fins pedagógicos? Em que momento?

## Apêndice 11.7. Folha de rosto assinada

**Plataforma Brasil** MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP

**FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS**

1. Projeto de Pesquisa: Contribuições de Design e quaderninhos para a educação básica			
2. Número de Participantes da Pesquisa: 22			
3. Área Temática:			
4. Área do Conhecimento: Grande Área 8. Linguística, Letras e Artes			
<b>PESQUISADOR RESPONSÁVEL</b>			
5. Nome: Cristiana de Almeida Fernandes			
6. CPF: 041.809.267-25		7. Endereço (Rua, n.º): SAO GABRIEL NITEROI 371 202 VOLTA REDONDA RIO DE JANEIRO 27283230	
8. Nacionalidade: BRASILEIRO	9. Telefone: (24) 3347-3306	10. Outro Telefone:	11. Email: cristiana.fernandes@foa.org.br
<p>Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo.</p> <p>Data: <u>28.11.2016</u> Assinatura: </p>			
<b>INSTITUIÇÃO PROPONENTE</b>			
12. Nome: FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA		13. CNPJ: 32.504.995/0001-14	
14. Unidade/Orgão:		15. Telefone: (24) 3340-8400	
16. Outro Telefone:		17. Assinatura:	
<p>Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução.</p> <p>Responsável: <u>Doutor Paulo Roberto Aragão</u> CPF: <u>055.462.834-04</u></p> <p>Cargo/Função: <u>Presidente</u></p> <p>Data: <u>28.03.17</u> Assinatura: </p>			
<b>PATROCINADOR PRINCIPAL</b>			
<p>Não se aplica.</p> <p> Fundação Oswaldo Aranha Eduardo Prado Vice-Presidente 09/03/17</p>			

## Apêndice 11.8. Termo de Consentimento

### Modelo de Termo de Consentimento

#### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

<b>1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:</b>
Título do Projeto: <b>CONTRIBUIÇÕES DE DESIGN E QUADRINHOS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA</b>
Coordenador do Projeto: <b>Cristiana de Almeida Fernandes</b>
Telefones de contato do Coordenador do Projeto: <b>24 998421921</b>
Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: <b>Av. Paulo Ezequiel de Azevedo, 1325 – Três Poços – Volta Redonda, RJ</b>

#### 2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **Desenvolver uma pesquisa com os professores das licenciaturas do UniFOA, que também atuam na educação básica, para que eles forneçam conhecimentos acerca do uso das histórias em quadrinhos em salas de aula, para que posteriormente, seja desenvolvido um instrumento de apoio e aplicado nas classes de didática nesses cursos.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento:

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, necessitando uma averiguação com uma amostragem de professores dos cursos de licenciatura do UniFOA, em modalidade semi-estruturada. Além disso, deverá haver uma pesquisa bibliográfica para reconhecimento de métodos projetuais, processos criativos, relatos de experiências de professores, além do entendimento dos subgêneros existentes, processos e técnicas de construção e montagem. Após essas referências, deverá ocorrer um treinamento com os alunos envolvidos, envolvendo os colaboradores voluntários citados, para que eles criem um método de uso de quadrinhos em salas de aula, metalinguístico, utilizando quadrinhos. Com esse material em mãos, aplicam-se os primeiros testes com os alunos das licenciaturas. Os documentos gerados, servirão para publicações científicas nas áreas de Ciências Biológicas e Educação Física, podendo também auxiliar no Mestrado de Ensino em Ciências da Saúde e Meio Ambiente.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante a entrevista, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, ou a do menor pelo qual você é responsável, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa. ou menor.

(e) A sua participação ou a do menor sob sua responsabilidade poderá envolver os seguintes riscos: especificar os tipos de risco que poderão ocorrer.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante ou seu responsável o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometer-lo.

## Apêndice 11.9. Termo de autorização de uso de imagem e voz

**MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**

Paciente: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ às \_\_\_\_:\_\_\_\_:hs

Assinatura entrevistado

**Apêndice 11.10. Autorização de uso de imagem de Ricardo Leite**

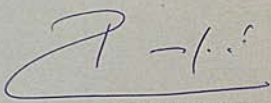
MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER

ENTREVISTADO: RICARDO DE SOUZA LEITE  
Paciente: \_\_\_\_\_

Endereço: RUA LOPES QUINHAS 390, APT 601 Bairro: JARDIM BOTÂNICO Tel: (21) 986042335

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:  
Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.  
A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado Rio RJ, 23/01/2018

  
Assinatura entrevistado

**Apêndice 11.11. Autorização de uso de imagem de Ivanete Oliveira**

**MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**

Paciente: Ivanete da Rosa Silva de Oliveira

Endereço: Bica São Vicente, 36 Bairro: Centro - Pinheiral - RJ Tel: (24) 99999-6902

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preço, por parte do designer.

Volta Redonda, RJ  
Cidade, Estado 2 / 8 / 2017 às 18 h 46

  
Assinatura entrevistado

**Apêndice 11.12. Autorização de uso de imagem de Darwin Motta**

**MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**

Paciente: Darwin Rodrigues Mota

Endereço: Av. G. Eduardo Arco, 410 Bairro: Vila Jany - Lorena Tel: (12) 3941-2134

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica, Exposição em congressos científicos, Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preço, por parte do designer.

Cidade, Estado \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ às \_\_\_\_ :hs

Lorena, SP 03/08/2017



**Scanned by CamScanner**

**Apêndice 11.13. Autorização de uso de imagem da pesquisa – Julia**

MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER

Paciente: Julia Rodrigues Lhamo

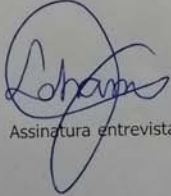
Endereço: Rua Frei da Oliveira Vianna Bairro: morada do Vale Tel: 21 981820048

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado 25 / 01 / 18 às 22:54 :hs

  
Assinatura entrevistado

# **Apêndice 11.14. Autorização de uso de imagem de Guilherme Parreira -Origem Produções**

## MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ PELO DESIGNER

Paciente: Guilherme Ramos Parreira

Endereço: R. sete de setembro, 463 Bairro: Centro Tel: 16 3623.8012

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado 25/01/18 às 11:00:hs

Ribeirão Preto, São Paulo

Guilherme Parreira  
Assinatura entrevistado

**Apêndice 11.15. Autorizações de uso de imagem dos demais professores entrevistados (representativo de 9 professores)**

**MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**

Paciente: DIHITRI RAMOS ALVES


Endereço: LUA 62-A, N° 85 Bairro: SESSALTA Tel: (24) 99929-1048

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado VOLTA REDONDA, RJ às 07/06/17 :hs

  
Assinatura entrevistado

### Apêndice 11.16. Autorização de uso de imagem de Adriana de Godoy

**MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**

Entrevistado  
Paciente: Adriana Cristina de Godoy

Endereço: Rua: Jose Urbano, 170 Bairro: Ja. Palmer Travassos Tel: (16) 99973-6747

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado 27/01/18 às 22 :hs

Adriana C. Godoy  
Assinatura entrevistado

### Apêndice 11.17. Autorização de uso de imagem de Thales Araujo

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Volta Redonda, 3<sup>o</sup> de JANEIRO de 2012.

Participante: Thais Ag

## Apêndice 11.18. Autorização de uso de imagem de Guilherme de Nigris

### MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ PELO DESIGNER

Paciente: Guilherme De Nigris Del Cistia  
 Endereço: Rua 4 N° 18 Bairro: Barra da Lagoa Tel: (24) 94495-5217

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica. Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Cidade, Estado 05 / 02 / 017 às 09:10 :hs

Assinatura entrevistado

Guilherme De Nigris

**Apêndice 11.19. Autorização de uso de imagem de Jader Mattos****MODELO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ  
PELO DESIGNER**Paciente: JADER MATTOS DE AGUIAREndereço: RIA TRINTEIROS, 256 Bairro: RECANTO FELIZ Tel: (24) 999893148

Autorizo, gratuita e espontaneamente, a utilização pelo Designer de minhas imagens e voz, para as finalidades descritas a seguir:

Publicação em revistas científica, Exposição em congressos científicos. Utilização para fins publicitários, veiculados pela televisão.

A utilização deste material não gera nenhum compromisso de ressarcimento, a qualquer preceito, por parte do designer.

Volta Redonda, RJ Cidade, Estado 05/02/17 às 20 :hs

Jader Mattos  
Assinatura entrevistado

**Apendice 11.20. Autorização de uso de imagem de Jorge Vicente**

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Caruaru, PE, 30 de Janeiro de 2018

Participante: Jorge Vicente da Paz Silva