



Adriana Demite Stephani  
(Organizadora)

# Educação: Uma Nova Agenda para a Emancipação

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Chefe: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Natália Sandrini  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Faria – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie di Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí  
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
E24	<p>Educação [recurso eletrônico] : uma nova agenda para a emancipação / Organizadora Adriana Demite Stephani. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Educação. Uma Nova Agenda para a Emancipação; v. 1)</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-738-3 DOI 10.22533/at.ed.383192310</p> <p>1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais. 3. Educação – Inclusão social. I. Stephani, Adriana Demite. II. Série.</p> <p style="text-align: right;">CDD 370.71</p>
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## PROPOSTA DE OFICINA DE QUADRINHOS: O APRENDIZADO DE UMA LINGUAGEM MULTIMÍDIA

**Eduardo Elisalde Toledo**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul,  
Instituto de Letras  
Porto Alegre – Rio Grande do Sul

**Marcelo Magalhães Foohs**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul,  
Faculdade de Educação  
Porto Alegre – Rio Grande do Sul

**RESUMO:** Neste relato descreve-se uma oficina de histórias em quadrinhos realizada numa escola municipal de ensino fundamental, em Porto Alegre. Esta experiência fundamenta-se na definição de Mayer (2009) para a linguagem multimídia; além disso, utilizam-se princípios da linguagem dos quadrinhos conforme Eisner (1985, 1996), McCloud (1995) e Cohn (2013, 2018). Essa base teórica sustenta a análise dos conteúdos oferecidos na oficina, a recepção dos alunos às técnicas de desenho e roteirização aplicadas às histórias em quadrinhos, e as produções finais dos participantes, comparando suas produções iniciais com o projeto final: uma produção autoral de quatro páginas. Percebe-se que, por meio do aprendizado da linguagem multimídia dos quadrinhos, os alunos puderam estabelecer relações entre palavras e imagens para apresentar narrativas, apropriando-se de técnicas de desenho, roteirização, linguagem dos quadrinhos e colorização, que serviram

como instrumentos para ampliar e qualificar a comunicação de ideias, fruto do repertório como leitor/espectador/ouvinte das mais diversas mídias a que cada um está exposto (quadrinhos, cinema, música, séries etc.).

**PALAVRAS-CHAVE:** histórias em quadrinhos; educação básica; linguagem multimídia.

### PROPOSAL OF A COMICS WORKSHOP: LEARNING A MULTIMEDIA LANGUAGE

**ABSTRACT:** This report describes a comics workshop held at a municipal elementary school in Porto Alegre. This research is based on the definition of Mayer (2009) for the multimedia language; in addition, comic book principles are used according to Eisner (1985, 1996), McCloud (1995) and Cohn (2013, 2018). This theoretical basis supports the analysis of the contents offered in the workshop, the reception of the students to the techniques of drawing and script applied to the comics, and the final productions of the participants, comparing their initial productions with the final project: a four-page authoring production. Through learning the multimedia language of comics, students were able to establish relationships between words and images to present narratives, appropriating techniques of drawing, scriptwriting, comic language and colorization, which served as instruments to expand and qualify the

communication of ideas, a result of the repertoire as a reader/spectator/listener of the most diverse media to which each one is exposed (comics, cinema, music, tv shows etc.).

**KEYWORDS:** comic books. basic education. multimedia language.

## 1 | INTRODUÇÃO

Diante da dificuldade em se formarem novos leitores nas escolas, seja por falta de hábito ou por desinteresse dos alunos, cabe ao professor de língua portuguesa, e até mesmo de outras disciplinas (já que todas necessitam de leitores proficientes para que a aprendizagem seja realizada de forma plena), buscar alternativas para conquistar novos leitores.

A geração atual necessita de ferramentas que permitam um consumo mais crítico dos diversos conteúdos que estão a sua disposição (séries, filmes, videoclipes, quadrinhos, músicas etc.). Já que os jovens atualmente estão imersos na simultaneidade e hipertextualidade do mundo digital, em que texto e imagem se entrelaçam e constituem novas formas de expressão e comunicação, cabe ao professor oferecer orientações sobre as melhores “trilhas” nessa “selva de informações”.

Desse modo, propõe-se o uso das histórias em quadrinhos nas salas de aula para incentivar a leitura e oferecer a aprendizagem de uma linguagem multimídia (texto e imagem), que testemunha um período de explosão criativa no mercado editorial e de crescente interesse acadêmico por pesquisadores das áreas de comunicação, literatura, linguística, psicologia, filosofia, entre outras.

A presença dos quadrinhos no cotidiano dos alunos já não pode ser ignorada. Assim como o cinema vem recebendo uma atenção especial por parte dos órgãos governamentais, com até mesmo leis que promovem a exibição e análise de filmes nas escolas (por exemplo, a lei 13.006, que torna obrigatória a exibição de filmes nacionais nas escolas públicas), a linguagem dos quadrinhos deve receber esse mesmo cuidado pedagógico, permitindo a alunos pouco familiarizados com essa mídia a oportunidade de conhecer de forma mais aprofundada este objeto cultural que mobiliza tantas paixões entre leitores e amantes da nona arte.

Neste relato são apresentadas as experiências vivenciadas numa oficina de histórias em quadrinhos realizada numa escola municipal de ensino fundamental, em que participaram alunos de sexto a nono ano. Os participantes dessa oficina eram adolescentes entre 13 e 15 anos, interessados em animes, mangás, filmes de super-heróis e games. Em média, frequentavam a oficina oito a dez alunos por encontro, em sua maioria do gênero masculino. Com base nessas experiências, pretende-se analisar quais conteúdos e habilidades vistos na oficina permitiram, no contexto da Educação Básica, aos alunos se apropriar de uma linguagem multimídia.

## 2 | A LINGUAGEM MULTIMÍDIA

Neste estudo, toma-se como fundamento para definição de “multimídia” (ou mídia que se utiliza de uma linguagem multimodal) as palavras de Mayer (2009, p. 5):

Eu defino o ensino multimídia como a apresentação de material usando palavras e imagens, com a intenção de promover a aprendizagem. Por palavras, quero dizer que o material é apresentado em forma verbal - usando texto impresso ou falado, por exemplo. Por imagens, quero dizer que o material é apresentado em forma pictórica, incluindo o uso de gráficos estáticos, como ilustrações, gráficos, fotos ou mapas, ou gráficos dinâmicos, como animações ou vídeos.

A linguagem dos quadrinhos, desse modo, constitui um artefato multimídia, pois combina palavras e imagens. A escolha dessa multimídia fundamenta-se na seguinte ideia defendida por Mayer (2009, p. 6):

O caso da aprendizagem multimídia é baseado na idéia de que as mensagens instrucionais devem ser projetadas à luz de como a mente humana trabalha. Suponhamos que os humanos tenham dois sistemas de processamento de informações - um para material verbal e outro para material visual. Vamos também reconhecer que o formato principal para apresentar material instrucional é verbal. A justificativa para apresentações multimídia - isto é, apresentar material em palavras e imagens - é que ela tira proveito da capacidade total dos seres humanos para processar informações. Quando apresentamos o material apenas no modo verbal, estamos ignorando a contribuição potencial de nossa capacidade de processar material no modo visual também.

Por isso, o aprendizado dos mecanismos que constituem essa mídia pode desenvolver habilidades comunicativas que transcendem a linguagem dos quadrinhos como, por exemplo, a linguagem publicitária e os *memes* da internet. Conforme Mayer (2009, p. 7), “no processo de tentar construir conexões entre palavras e imagens, os aprendizes são capazes de criar uma compreensão mais profunda do que poderiam a partir de palavras ou imagens”.

Enquanto Mayer centra sua análise na percepção de material multimídia por parte dos alunos e em superioridade para aprendizagem em relação a materiais puramente verbais ou visuais, este estudo busca oferecer aos participantes da oficina a oportunidade de se colocar no papel de produtores de material multimídia, especificamente, histórias em quadrinhos.

## 3 | A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Tomando como ponto de partida a indagação proposta por McCloud (1995, p. 4), “‘Quadrinhos’ é um termo que merece ser definido, porque se refere não a um objeto específico como ‘revista’ ou ‘gibi’. Todos podem visualizar um gibi, mas o que são ‘quadrinhos?’”. Entende-se que, somente estabelecendo as particularidades que definem essa mídia, é possível começar a compreender como aplicar a linguagem dos quadrinhos ao contexto escolar. Há dois grandes pioneiros que se debruçaram

sobre os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos: Will Eisner (1985, 1996) e Scott McCloud (1995, 2000, 2006).

Eisner (1985, 1996) cunhou o termo “arte sequencial” para definir a mídia dos quadrinhos. O autor considera essa arte “como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1985, p. 5).

McCloud (1995, p. 9) expande o escopo do termo cunhado por Eisner, definindo histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Para o autor (McCLOUD, 1995, p. 63), a leitura dos quadrinhos prevê um papel ativo do leitor, que preenche as elipses entre os painéis (conhecidas como gutters, ‘sarjetas’ em inglês) e participa da elaboração da narrativa, experienciando o fenômeno de “conclusão”.

McCloud (1995, p. 71-73), ao dar uma atenção especial à transição quadro a quadro, estabelece seis tipos de transição:

(i) momento-a-momento: em que se produz um efeito em “câmera lenta”, e é reservado para cenas mais dramáticas em que cada gesto adquire importância;

(ii) ação-a-ação: um grau mais rápido que o anterior, mais comum em sequências de ação em comics americanos, mostra o progresso numa sequência focada em um tema único;

(iii) tema-a-tema: permanece dentro de uma cena ou tema, fornecendo vários elementos para que o leitor componha a cena em sua imaginação;

(iv) cena-a-cena: exige mais participação do leitor, pois o conduz por distâncias temporais ou espaciais;

(v) aspecto-a-aspecto: mais comum nos *mangás*, mantém uma relação subjetiva entre os quadros, exigindo um investimento emocional por parte do leitor;

(vi) non-sequitur: não há uma relação lógica entre os quadros, produzindo um efeito de *non sense*.

## 4 | OS QUADRINHOS NA ESCOLA

No contexto da educação, os quadrinhos vêm conquistando legitimidade nos últimos anos. Conforme Ramos (2009, p. 13),

Vê-se uma relação entre quadrinhos e educação bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

A linguagem dessa mídia, que alia texto e imagem, “consegue tornar mais claros, para a criança, conceitos que continuariam abstratos se confinados unicamente à



palavra” (SANTOS, 2001, p. 48). Quadrinhos podem ser aplicados às mais diversas áreas do conhecimento: a leitura dos quadrinhos importados no aprendizado de línguas estrangeiras, o primeiro contato com clássicos da literatura universal por meio de adaptações em quadrinhos, o uso de técnicas artísticas e os diversos estilos de artistas consagrados como Jack Kirby e Frank Miller nas aulas de artes, noções de história e geografia associados a diversos momentos da história dessa mídia e suas particularidades locais (fumetti italianos, mangás japoneses, bandas desenhadas portuguesas, historietas espanholas, comics americanos, bandés dessinées francesas), princípios científicos que subjazem à ciência dos super-heróis nos quadrinhos (SANTOS, VERGUEIRO, 2012).

Consultando a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), encontra-se, para os anos finais do ensino fundamental, a referência aos quadrinhos em duas habilidades: EF67LP28 e EF67LP30. A primeira refere-se à prática da leitura:

Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.

**A segunda refere-se à prática de produção textual:**

Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

Na habilidade referente à leitura, pode-se perceber como os termos “histórias em quadrinhos” e “mangá” são considerados no mesmo patamar de gêneros e suportes como romances, contos, mitos, crônicas etc. Há um aspecto positivo, a legitimação dos quadrinhos como um objeto cultural de valor comparável a gêneros literários como poemas e contos. Por outro lado, temos o equívoco de considerar os quadrinhos como um gênero e não como uma mídia, o que parece expressar um entendimento confuso (e ainda muito difundido) sobre os quadrinhos como um gênero literário. Na verdade, quadrinhos não são literatura, mesmo que se utilizem da linguagem verbal; quadrinhos possuem sua própria linguagem, que mescla elementos da linguagem verbal e da linguagem não-verbal (EISNER, 1985; MCCLOUD, 1995). Portanto, os gêneros literários podem ser apresentados por meio dessa mídia. O ideal seria se houvesse na BNCC a previsão de uma habilidade específica da linguagem dos quadrinhos, abrangendo suas particularidades de uma forma que os estudantes pudessem experienciar uma verdadeira “alfabetização” nesta mídia verbo-visual,

assim como a lei 13.006, que prevê a obrigação de exibição de filmes nacionais nas escolas públicas.

Para a habilidade referente à produção textual, novamente há uma comprovação da legitimação dos quadrinhos no ambiente educacional; aqui também se estabelece uma relação de igualdade entre gêneros literários como contos de mistério e contos de humor. Mas, como na habilidade de leitura, ocorre o equívoco de considerar os quadrinhos um gênero em vez de uma mídia, como a literatura, o cinema etc. A apropriação por parte dos alunos da linguagem dos quadrinhos implica um caminho diverso daquele da linguagem literária; além disso, reduzir a linguagem dos quadrinhos aos gêneros narrativos não é justo em relação à imensa variedade de gêneros que constituem essa mídia (quadrinhos instrucionais ou poéticos, por exemplo). Para produzir quadrinhos, mesmo quadrinhos narrativos, é necessário considerar os diferentes elementos linguísticos dessa mídia e sua relação com a expressão de ideias por meio de imagens e palavras.

## 5 | UMA PROPOSTA DE OFICINA DE QUADRINHOS

A oficina está organizada em cinco módulos:

1. Noções básicas de desenho para quadrinhos;
2. Noções básicas de roteiro aplicado aos quadrinhos;
3. A linguagem dos quadrinhos;
4. Arte-final e colorização;
5. Projeto autoral.

No Módulo 1, são oferecidas noções de desenho da anatomia humana em estilo realista e cartunesco, fazendo referências a artistas reconhecidos da nona arte, como Jack Kirby e Osamu Tezuka. Proporção da figura humana, do rosto e desenho das mãos são os conteúdos que são apresentados, com atividades que visam fixar modelos de construção de personagens baseados em figuras geométricas e linhas-guia. A intersecção com as Artes Visuais será muito frequente neste módulo.

No Módulo 2, apresentam-se as principais etapas que constituem a elaboração textual que precede a confecção das páginas de quadrinhos. Da ideia ao storyboard, passando pelo argumento e pelo roteiro, experiencia-se o processo de concepção de uma narrativa e sua composição em elementos básicos da “gramática” dos quadrinhos: texto e imagem.

No Módulo 3, retoma-se o binômio texto-imagem, reconhecendo os fundamentos da linguagem dos quadrinhos que já se apresentam como parte do imaginário relacionado aos quadrinhos: recordatório, balões, onomatopeias, desenhos, fluxo de leitura, design de página etc.

No Módulo 4, espera-se que o contato com técnicas de arte-final e uso de

cores permita que os alunos percebam o processo em “camadas” que resulta na página de seus quadrinhos favoritos. A intenção é demonstrar como o desenho já finalizado passa por um processo inicial de planejamento, esboço, sombreamento, arte-finalização e colorização.

No quinto e último módulo, pretende-se organizar e aplicar todos os conhecimentos com que os alunos entraram em contato durante a oficina, tanto as técnicas de desenho como de escrita, conjugando as duas linguagens que fundamentam essa arte, visual e verbal, para que produzam um projeto gráfico de quadrinhos em quatro páginas.

## 6 | ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DOS ALUNOS

Para avaliar o quanto as produções dos alunos refletem as técnicas vistas na oficina de quadrinhos, foram estabelecidos quatro critérios:

1. FIGURA: proporção da figura humana, construção da face, expressão dos gestos, figura em movimento;
2. PERSPECTIVA: técnica de um ou dois pontos de fuga;
3. NARRATIVA: estrutura narrativa composta de apresentação, complicação, clímax e desfecho;
4. LINGUAGEM VISUAL: recordatórios, onomatopeias, balões, leiaute da página, sombreamento e cores.

### Análise da produção do Aluno A

1. FIGURA: há variedade de enquadramentos da figura do protagonista, porém quase sempre numa mesma posição (de frente, como se conversasse com o leitor), há algumas expressões faciais que procuram demonstrar emoções do protagonista.

2. PERSPECTIVA: há vários painéis dedicados a compor o cenário, passando uma ideia de primeiro e segundo plano, e o uso de variação nas dimensões de figuras e objetos busca representar a relação entre os personagens e os objetos dentro do cenário.

3. NARRATIVA: a narrativa usa a técnica de *in media res*, e depois segue linearmente, sem *flashbacks* e com um final em aberto.

4. LINGUAGEM VISUAL: utiliza-se de balões de fala, recordatórios com e sem contorno, onomatopeia, leiaute de página tradicional que varia entre 7 e 11 painéis por página, há utilização bastante qualificada de técnica de sombreamento e não há uso de cores, apenas de preto e branco.

Observando as produções do Aluno A, pode-se observar que desde o início ele já apresenta uma habilidade bastante desenvolvida em relação às técnicas de desenho que são trabalhadas na oficina. Há um estilo bastante marcado que remete

ao mangá (pelo qual o próprio aluno confessa ter bastante apreço). A característica mais marcante de sua produção final é o uso da técnica de sombreamento que dá profundidade ao seu desenho e mostra um cuidado na produção de cenários e objetos de cena. A divisão dos painéis nas quatro páginas é bastante tradicional e busca equilibrar o conteúdo e função narrativa de cada painel ao seu tamanho dentro da página. A narrativa é coerente e revela uma construção bastante autoral, que mescla com bastante equilíbrio as referências japonesas com a tradição visual do comics americano.

### **Análise da produção do Aluno B**

1. FIGURA: utiliza-se de uma figura popularmente conhecida como *stick figure*, ou boneco-palito, por esse motivo não há riqueza de detalhes na construção das faces nem do corpo das figuras representadas; em compensação há uma expressão bastante rica de movimento nos painéis, o que acrescenta dinamismo ao desenho;

2. PERSPECTIVA: a perspectiva é bastante rudimentar, com muitos personagens em duas dimensões e apenas pistas relacionadas ao tamanho relativo das figuras;

3. NARRATIVA: apresenta uma estrutura completa narrativa com início, meio e fim, de forma bem tradicional.

4. LINGUAGEM VISUAL: há recordatórios sem contorno, balões de fala e pensamento, leiaute da página com painéis com e sem contorno e uso de cores em alguns painéis (vermelho e amarelo).

Em relação às produções do Aluno B, desde seus primeiros desenhos já se observa o estilo boneco-palito que, mesmo depois das aulas sobre proporção da figura humana e do rosto, o aluno insistiu em manter por toda a sua produção na oficina. Por ser um aluno bastante inseguro em relação ao seu traço, mas com muitas ideias e uma noção bastante precisa de como expressar movimento e dinamismo em suas figuras, não se insistiu sobre a possibilidade de experimentar um outro estilo de desenho.

### **Análise da produção do Aluno C**

1. FIGURA: por ser protagonizada por robôs e ciborgues, sua produção não se dedica muito a reproduzir o aprendizado sobre a proporção da figura humana e do rosto; em compensação, as lições sobre movimento da figura são bastante aproveitadas para expressar o dinamismo da narrativa;

2. PERSPECTIVA: diante de tanta ação, há pouco espaço para cenários e objetos; há um sentido bem minimalista de profundidade induzido no leitor pela variação nas dimensões das figuras;

3. NARRATIVA: puramente visual, com pouco texto; há uma narrativa elíptica, em que eventos são apenas sugeridos e não apresentados explicitamente, que

lembra a ação frenética de um filme hollywoodiano;

4. LINGUAGEM VISUAL: há poucos recordatórios e balões, sobressai-se o uso das cores e o leiaute “caótico” que busca harmonizar a forma ao conteúdo, uma batalha entre os dois personagens.

Em suas produções, o Aluno C sempre se utilizou profusamente de uma paleta de cores que dão dinamismo e intensidade a seus desenhos. Suas narrativas em quadrinhos apresentavam desde suas primeiras produções um apelo visual muito forte em detrimento de recursos verbais como recordatórios e balões de fala. Há muita informação visual em seus painéis e a configuração das páginas conta uma narrativa cheia de ação e movimento, com variedade de enquadramentos e ângulos.

### **Análise da produção do Aluno D**

1. FIGURA: faz uso de várias técnicas praticadas na oficina, há muitas figuras humanas em diferentes poses, sempre buscando uma harmonia das proporções, há bastante figuras em movimento e gestos que buscam expressar emoções e pensamentos dos personagens;

2. PERSPECTIVA: em alguns painéis, ao início da narrativa, em que se utiliza de ângulos variados para expressar a sensação de espaço e orientação dentro do cenário; porém, em geral, prefere um uso mais minimalista do espaço, inserindo apenas informações visuais que tenham função na narrativa;

3. NARRATIVA: apresenta uma estrutura narrativa incompleta, com algumas elipses entre a apresentação e a complicação, deixando o final inconcluso, com mais apelo visual do que suporte da linguagem verbal;

4. LINGUAGEM VISUAL: há recordatórios, balões de fala e pensamento, leiaute da página com painéis com contorno e uso de cores em alguns painéis (apenas no início).

O Aluno D demonstrou desde o início da oficina um interesse especial pela cultura japonesa, mangás e animes, sempre se utilizando dessas referências para compor suas histórias em quadrinhos. Há também muitos elementos da cultura *gamer*, que são apropriados pela narrativa de sua produção final. Por levar mais tempo para compor suas páginas - já que gostava de realizar um desenho repleto de detalhes - muitas de suas produções se apresentam incompletas e até mesmo seu projeto final apresenta um aspecto mais improvisado quando comparado com outros de seus desenhos iniciais, com um traço mais sofisticado e um uso mais harmônico das cores.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste estudo vê-se que a linguagem dos quadrinhos combina o potencial narrativo da linguagem visual com o potencial literário da linguagem verbal em uma

mídia que, quando explorada em sala de aula, permite aos alunos o acesso a um meio de comunicação rico em possibilidades expressivas. Para isso, o professor precisa familiarizar-se com a linguagem multimodal que subjaz à arte das histórias em quadrinhos.

Na oficina de quadrinhos, foram apresentadas aos participantes técnicas de desenho e roteiro, seguidas da execução de um projeto de quadrinhos autoral que permitiu aos alunos aplicar essas técnicas para narrar uma história em tema e estilo de sua preferência.

Ao analisar essas produções finais da oficina, pode-se observar que há uma grande influência dos mangás, quadrinhos japoneses, tanto na forma como no conteúdo das narrativas. Retomando as ideias propostas por McCloud (1995), vemos que os alunos combinam as transições mais frequentes (ação-a-ação) dos comics, quadrinhos norte-americanos, com a caracterização e as temáticas (rosto oval e olhos grandes; lutas de robôs e invasões alienígenas) típicas dos mangás, quadrinhos japoneses o que pode ser um indício de que o consumo da cultura japonesa se dá mais frequentemente por meio dos animes, animações japonesas, como *Naruto* e *Dragon Ball*, do que pelos próprios mangás que inspiraram essas produções.

Além disso, as composições, mesclando palavras e imagens, demonstram, por parte dos participantes da oficina, um domínio consciente das principais ferramentas comunicativas dessa mídia: há uso de onomatopeias para representar efeitos sonoros, de balões para expressar os diálogos e monólogos dos personagens, de enquadramentos para enfatizar a composição do cenário, a posição dos personagens e detalhes de cena, de alternância nos tipos de transições para sinalizar o progresso da narrativa.

Quanto às técnicas de desenho apresentadas na oficina, o que parece ter marcado mais os alunos foi a figura em movimento, que muitos aplicaram em suas páginas e que pode ser explicado também pelo fato de muitas das histórias reproduzirem cenas de ação. O uso das cores teve pouco papel nos quadrinhos dos alunos, mesmo que durante a apresentação desse conteúdo na oficina, muitos tenham ficado empolgados com as possibilidades de combinação das cores em paletas e do simbolismo que pode ser associado às cores.

Assim, percebe-se que, por meio do aprendizado da linguagem multimodal dos quadrinhos, os alunos puderam estabelecer relações entre palavras e imagens para apresentar narrativas, apropriando-se de técnicas de desenho, roteirização, linguagem dos quadrinhos e colorização, que serviram como instrumentos para ampliar e qualificar a comunicação de ideias, fruto do repertório como leitor/espectador/ouvinte das mais diversas mídias a que cada um está exposto (quadrinhos, cinema, música, séries etc.). Cada um dos participantes teve a oportunidade de combinar influências, criatividade e imaginação para expressar-se numa linguagem autoral, resultado da descoberta e desenvolvimento de uma “voz” própria durante a realização da oficina.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum: BNCC**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>>. Acesso em: 20 de Ago. 2018.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

MAYER, Richard E. **Multimedia Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

McCLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

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

SANTOS, R.E. Aplicações da história em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, n.22, p.46-51, 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995/39717>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

SANTOS, R. E. ; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. *Eccos Revista Científica*, v. 27, p. 81-95, 2012.

TOLEDO, Eduardo Elisalde. **Oficina de quadrinhos: o aprendizado de uma linguagem multimodal**. 84 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Curso de Especialização Mídias na Educação, Porto Alegre, 2018.