

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

EDUARDO ELISALDE TOLEDO

**Oficina de História em Quadrinhos: o
aprendizado de uma linguagem multimodal**

**Porto Alegre
2018**

EDUARDO ELISALDE TOLEDO

**OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS:
O APRENDIZADO DE UMA LINGUAGEM
MULTIMODAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador:
Prof. Dr. Marcelo Magalhães Foohs**

**Porto Alegre
2018**

CIP - Catalogação na Publicação

Toledo, Eduardo Elisalde

Oficina de História em Quadrinhos: o aprendizado
de uma linguagem multimodal / Eduardo Elisalde
Toledo. -- 2018.

84 f.

Orientador: Marcelo Magalhães Foohs.

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, BR-RS, 2018.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Educação Básica. 3.
Linguagem Multimodal. I. Foohs, Marcelo Magalhães,
orient. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Profa. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

A Danielle Nery Matheus, a mulher que povoa meus sonhos e que me acompanha em cada passo dessa grande aventura da vida e da imaginação, e que me ensinou a abraçar o caos.

A meus pais, Elena Maria Elisalde Toledo e Elói Toledo dos Santos, e minha irmã, Estela Elisalde Toledo, que sempre me apoiaram e me fizeram acreditar que os livros e os quadrinhos eram paixões que mereciam ser cultivadas.

Ao meu cunhado e amigo. Guilherme Nery Matheus, que me mantém conectado à criança que um dia eu já fui (mas que insisto em esquecer de ter sido) e por ser o irmão que eu nunca tive.

Aos meus sogros, Edilene Aparecida Nery Matheus e Gilberto Oliveira Matheus, por terem me acolhido com tanto carinho e cuidado e por me fazerem sentir parte dessa grande família.

À tutora Liége Freitas Barbosa, pelo olhar atento durante as revisões da monografia.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Marcelo Magalhães Foohs, por orientar este trabalho com atenção e prontidão, sempre com sugestões e contribuições que qualificaram minha pesquisa.

A todos os professores e tutores do curso Mídias na Educação pelo auxílio e esforços para tornar este curso uma experiência muito valiosa para minha vida acadêmica e profissional.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul por todas as oportunidades de crescimento e aprendizagem que já me foram oferecidas.

RESUMO

Neste estudo descreve-se uma oficina de histórias em quadrinhos realizada numa escola municipal de ensino fundamental, em Porto Alegre. Esta pesquisa 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. Conforme a classificação de transições de quadros proposta por McCloud (1995), pode-se observar 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. Percebe-se, assim, 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.).

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Educação Básica. Linguagem Multimodal.

Comic Book Workshop: learning a multimodal language

ABSTRACT

This study describes a comic book 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 author production . According to the classification of transitions proposed by McCloud (1995), it is possible to observe that students combine the most frequent (action-to-action) transitions of comics, North American comics with the characterization and thematic (oval face and large eyes; robot fights and alien invasions) typical of manga, Japanese comics. Thus, through learning the multimodal 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. Multimodal Language.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 3.1 - M. Vieux Bois (1827) | 15 |
| Figura 3.2 - The Yellow Kid | 15 |
| Figura 3.3 - Famous Funnies | 16 |
| Figura 3.4 - Action Comics número 1 (1938) | 16 |
| Figura 3.5 - “Sedução dos Inocentes” | 17 |
| Figura 3.6 - Fredric Wertham | 18 |
| Figura 3.7 - Tales from the Crypt | 18 |
| Figura 3.8 - A Era de Prata dos Quadrinhos em 3 momentos: (à esquerda) primeira aparição do Flash, em Showcase número 4 (1956); (ao centro) a primeira edição do Quarteto Fantástico (1961); (à direita) a primeira aparição do Homem-Aranha, em Amazing Fantasy número 15 | 19 |
| Figura 3.9 - A Era de Bronze em três momentos: (à esquerda) Maus; (ao centro) O Cavaleiro das Trevas; (à direita) Watchmen | 20 |
| Figura 3.10 - A Era de Ferro em três momentos: (à esquerda) Spawn número 1 (1992); (ao centro) Hellboy número 1 (1994); (à direita) Sandman número 1 (1989)..... | 21 |
| Figura 6.1 - Exemplo de letreiramento expressivo..... | 26 |
| Figura 6.2 - A “conclusão”: o papel ativo do leitor..... | 27 |
| Figura 6.3 - A leitura da “sarjeta”: o leitor como “cúmplice” | 27 |
| Figura 6.4 - Os seis tipos de transição propostos por McCloud | 28 |
| Figura 6.5 - Estrutura da linguagem visual nos quadrinhos | 29 |
| Figura 8.1 Introdução e produção de quadrinhos coletivos..... | 34 |
| Figura 8.2 - Figura humana (proporção e enquadramento)..... | 35 |
| Figura 8.3 - Figura em movimento | 36 |
| Figura 8.4 - Rosto e expressões | 37 |
| Figura 8.5 - Mãos e gestos..... | 37 |
| Figura 8.6 - Perspectiva | 38 |
| Figura 8.7 - Primeira página de quadrinhos | 39 |
| Figura 8.8 - Noções básicas de roteiro | 39 |
| Figura 8.9 - A criação de personagens | 40 |
| Figura 8.10 - O formato do roteiro | 41 |
| Figura 8.11 - Thumbnails e storyboard - parte 1 | 41 |
| Figura 8.12 - Thumbnails e storyboard - parte 2 | 42 |
| Figura 8.13 - Balões | 43 |
| Figura 8.14 - Letreiramento e onomatopeia | 44 |
| Figura 8.15 - Layout da página - parte 1 | 44 |
| Figura 8.16 - Layout da página - parte 2 | 45 |
| Figura 8.17 - Composição de uma página de quadrinhos..... | 46 |
| Figura 8.18 - Hachuras e texturas | 47 |
| Figuras 8.19 - Luz e sombra | 48 |
| Figura 8.20 - Cores | 49 |
| Figura 8.21 - Cores (parte 1.1) | 50 |
| Figura 8.22 - Cores (parte 2) | 51 |
| Figura 8.23 - Composição de uma página de quadrinhos colorida | 51 |
| Figura 8.24 - Produções do Aluno A..... | 52 |
| Figura 8.25 - Primeira página do Aluno A | 54 |
| Figura 8.26 - Segunda página do Aluno A | 55 |
| Figura 8.27 - Terceira página do Aluno A..... | 56 |

| | |
|--|----|
| Figura 8.28 - Quarta página do Aluno A | 57 |
| Figura 8.29 - Produções do Aluno B | 58 |
| Figura 8.30 - Primeira página do Aluno B | 60 |
| Figura 8.32 - Terceira página do Aluno B..... | 62 |
| Figura 8.33 - Quarta página do Aluno B | 63 |
| Figura 8.34 - Produções do Aluno C | 64 |
| Figura 8.35 - Primeira página do Aluno C | 66 |
| Figura 8.36 - Segunda página do Aluno C | 67 |
| Figura 8.37 - Terceira página do Aluno C..... | 68 |
| Figura 8.38 - Quarta página do Aluno C | 69 |
| Figura 8.39 - Produções do Aluno D..... | 70 |
| Figura 8.40 - Primeira página do Aluno D | 72 |
| Figura 8.41 - Segunda página do Aluno D | 73 |
| Figura 8.42 - Terceira página do Aluno A..... | 74 |
| Figura 8.43 - Quarta página do Aluno A | 75 |

LISTA DE QUADROS E TABELAS

| | |
|--|----|
| Quadro 6.1 - Organização do Módulo 1 | 30 |
| Quadro 6.2 - Organização do Módulo 2 | 31 |
| Quadro 6.3 - Organização do Módulo 3 | 31 |
| Quadro 6.4 - Organização do Módulo 4 | 32 |
| Figura 6.5 - Organização do Módulo 5 | 33 |
| Tabela 7.1 - Frequência de quadros por página..... | 77 |
| Tabela 7.2 - Frequência dos seis tipos de transições | 77 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|--------------------------------|
| BNCC | Base Nacional Comum Curricular |
| DC | Detective Comics |
| EC | Educational Comics |
| EUA | Estados Unidos da América |
| VLT | Visual Language Theory |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 12 |
| 2 OBJETIVOS..... | 14 |
| 2.1 Objetivo geral..... | 14 |
| 2.2 Objetivos específicos | 14 |
| 3 BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS | 15 |
| 4 A LINGUAGEM MULTIMÍDIA: MAYER (2009)..... | 22 |
| 5 QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO | 24 |
| 6 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS | 26 |
| 7 METODOLOGIA: PLANEJAMENTO DA OFICINA | 30 |
| 8 ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DOS ALUNOS..... | 34 |
| 8.1 Módulo 01 - Noções básicas de desenho para quadrinhos | 34 |
| 8.1.1 Aula 01: Introdução e produção de quadrinhos coletivos | 34 |
| 8.1.2 Aula 02: Figura humana (proporção e enquadramento) | 35 |
| 8.1.3 Aula 03: Figura em movimento | 35 |
| 8.1.4 Aula 04: Rosto e expressões | 36 |
| 8.1.5 Aula 05: Mãos e gestos | 37 |
| 8.1.6 Aula 06: Perspectiva | 38 |
| 8.1.7 Aula 07: Primeira página de quadrinhos..... | 38 |
| 8.2 Módulo 02 – Noções básicas de roteiro | 39 |
| 8.2.1 Aula 01: A forma da narrativa (ideia e argumento) | 39 |
| 8.2.2 Aula 02: A criação de personagens..... | 40 |
| 8.2.3 Aula 03: O formato do roteiro | 40 |
| 8.2.4 Aula 04: Thumbnails e storyboard - parte 1 | 41 |
| 8.2.5 Aula 05: Thumbnails e storyboard - parte 2 | 42 |
| 8.3 Módulo 03 – A linguagem dos quadrinhos | 42 |
| 8.3.1 Aula 01: Balões..... | 42 |
| 8.3.2 Aula 02: Letreiramento e onomatopeia..... | 43 |
| 8.3.3 Aula 03: Layout de página - parte 1 | 44 |
| 8.3.4 Aula 04: Layout de página - parte 2 | 45 |
| 8.3.5 Aula 05: Composição de uma página de quadrinhos..... | 45 |
| 8.4 Módulo 04 – Arte-final e Colorização | 46 |
| 8.4.1 Aula 01: Hachuras e texturas | 46 |

| | |
|---|-----------|
| 8.4.2 Aula 02: Luz e sombra..... | 47 |
| 8.4.3 Aula 03: Cores | 48 |
| 8.4.4 Aula 04: Cores (parte 1.1)..... | 49 |
| 8.4.5 Aula 05: Cores (parte 2)..... | 50 |
| 8.4.6 Aula 06: Composição de uma página de quadrinhos colorida..... | 51 |
| 8.2 Análise das produções dos alunos (projeto final)..... | 52 |
| 8.2.1 Elementos em análise..... | 52 |
| 8.2.2 Análise das produções do Aluno A..... | 52 |
| 8.2.3 Análise das produções do Aluno B..... | 58 |
| 8.2.4 Análise das produções do Aluno C..... | 64 |
| 8.2.5 Análise das produções do Aluno D..... | 70 |
| 8.3 Análise das transições de quadro | 76 |
| 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 79 |
| REFERÊNCIAS..... | 81 |

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 multimodal (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 etc.

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 estudo relatam-se 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. Com base neste relato, pretende-se analisar quais conteúdos e habilidades vistos na oficina permitiram, no contexto da Educação Básica, aos alunos se apropriar de uma linguagem multimodal que combina aspectos da linguagem verbal e da linguagem visual. Para isso, inicialmente, no Capítulo 2, apresentam-se os objetivos geral e específicos deste estudo.

No Capítulo 3, é apresentada uma breve história das histórias em quadrinhos, de sua origem nas tiras dominicais norte-americanas ao advento (e consecutivo monopólio) dos super-heróis, que ainda ocupam o imaginário popular mesmo depois de oitenta anos.

No Capítulo 4, é feita uma breve revisão do conceito de linguagem multimídia, que fundamenta a escolha das histórias em quadrinhos como objeto de análise deste estudo, segundo a proposta de Mayer (2009).

Além disso, no Capítulo 5, há uma reflexão sobre o papel dos quadrinhos na educação, suas aplicações na sala de aula e sua abordagem na Base Comum Curricular Nacional.

No Capítulo 6, apresenta-se uma síntese das três principais perspectivas sobre o estudo dos quadrinhos como uma linguagem autônoma, representadas por Will Eisner, que é responsável por ter popularizado o termo *graphic novel*; Scott McCloud, que apresenta uma discussão sobre os elementos que definem essa mídia no formato de quadrinhos; e Neil Cohn, estudioso que aplica conhecimentos da Linguística para a descrição e explicação da linguagem visual dos quadrinhos.

No Capítulo 7, tem-se uma descrição de como foi planejada a oficina de quadrinhos, quais conteúdos e habilidades que seriam trabalhados conforme o cronograma e quais objetivos que constituíram a seleção e a organização desses elementos.

No Capítulo 8, analisam-se a produção diária dos alunos, sua recepção ao conteúdos vistos na oficina e como a produção final de quatro dos participantes reflete uma apropriação dos elementos da linguagem dos quadrinhos trabalhados na oficina.

No Capítulo 9, são apresentadas considerações finais deste estudo, seguidas das Referências que serviram de base para esta análise.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Este estudo tem como objetivo geral:

- Analisar a prática de uma oficina de história em quadrinhos numa escola de educação básica da rede municipal de Porto Alegre.

2.2 Objetivos específicos

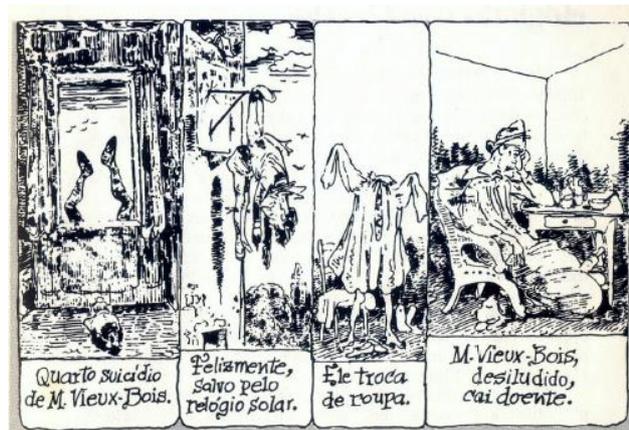
Este estudo tem como objetivos específicos:

- Analisar quais conteúdos oferecidos na oficina foram utilizados pelos alunos em suas produções;
- Identificar como os alunos se utilizaram da linguagem em quadrinhos de modo autoral, por meio de recursos específicos dessa mídia.

3 BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Conforme Moya (1986, p. 12), um dos pioneiros dos quadrinhos foi Rudolph Töpffer (1799-1846), “professor suíço que foi um dos precursores da ‘literatura em estampas’” (MOYA, 1986, p. 11). Uma de suas obras mais conhecidas é *M. Vieux Bois* (1827), que pode ser vista na Figura 3.1.

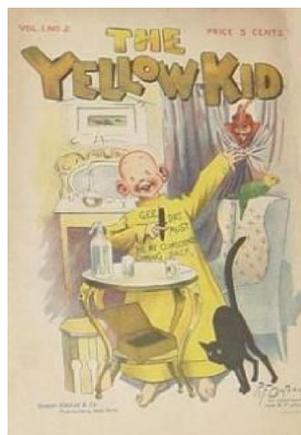
Figura 3.1 - *M. Vieux Bois* (1827)



Fonte: Moya, 1986

Dentre as primeiras manifestações das histórias em quadrinhos no universo da imprensa, historiadores (MOYA, 1986, p. 23) costumam considerar como marco inicial dessa mídia as tiras do personagem norte-americano *Yellow Kid* (Figura 3.2), publicado de 1895 a 1898, que trazia mensagens escritas em seu pijama amarelo, artifício que pode ter originado os balões de fala.

Figura 3.2 - *The Yellow Kid*

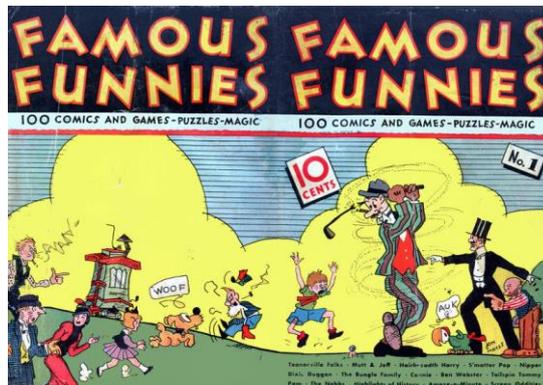


Fonte: The Grand Comics Database¹

¹ <https://www.comics.org/issue/205848/cover/4/>

Devido ao sucesso das tiras dominicais, que apresentaram ao público personagens marcantes e ainda presentes na cultura pop como *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Mandrake*, *Little Nemo in Slumberland* e *Fantasma*, várias dessas tiras foram reimpressas na primeira revista em quadrinhos, *Famous Funnies* (Figura 3.3), em 1933, nos EUA.

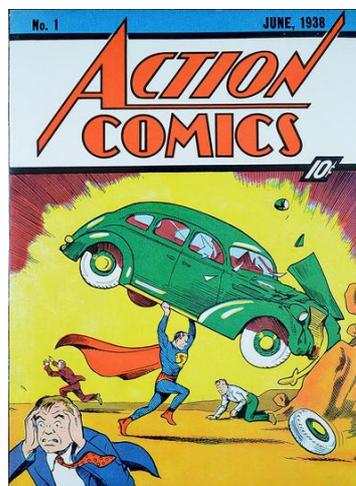
Figura 3.3 - *Famous Funnies*



Fonte: The Grand Comics Database²

Porém, é inegável que o momento definidor dos quadrinhos como o conhecemos hoje, ou seja, uma mídia dominada pelos super-heróis, ocorreu com a primeira aparição do icônico personagem *Super-Homem*, em 1938, em *Action Comics* número 1 (Figura 3.4).

Figura 3.4 - *Action Comics* número 1 (1938)



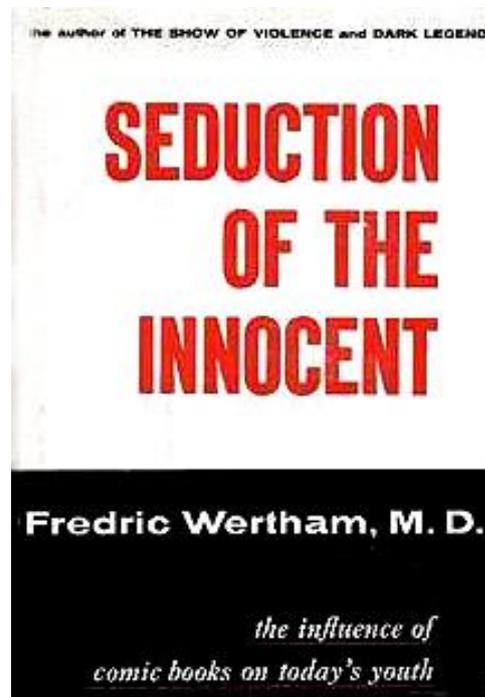
Fonte: The Grand Comics Database³

² <https://www.comics.org/issue/77/cover/4/>

³ <https://www.comics.org/issue/293/cover/4/>

A partir desse momento os super-heróis dominaram o universo dos quadrinhos, num prolongado e ainda vigente embate editorial entre as gigantes Marvel e DC Comics. Certamente houve percalços nessa jornada, que significaram uma queda no consumo de quadrinhos, nos períodos pós-Segunda Guerra e durante a década de 90 (devido principalmente à especulação de colecionadores que criaram uma “bolha econômica” que quase levou à falência a editora Marvel), o surgimento de outros gêneros como histórias de romance, guerra, policial e terror, a censura e paranóia oriunda da recepção do livro *Sedução dos Inocentes* (Figura 3.5), do psiquiatra Fredric Wertham (Figura 3.6), em 1954 (que responsabilizava a leitura dos quadrinhos como corruptora de crianças e adolescentes) que resultou numa queda geral da venda de quadrinhos nos EUA nos anos 50.

Figura 3.5 - *Sedução dos Inocentes*



Fonte: Wikipedia⁴

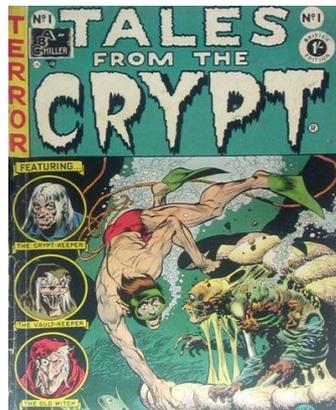
⁴ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/22/Seduction_of_the_Innocent.jpg

Figura 3.5 - Fredric Wertham



Fonte: Wikipedia⁵

Segundo historiadores dos quadrinhos, os super-heróis passaram por quatro estágios: a *era de ouro*, a *era de prata*, a *era de bronze* e a *era de ferro*. A *era de ouro* tem como marco inicial a publicação de *Action Comics #1* e a primeira aparição de *Super-Homem*. Esse período segue até o final dos anos 40, alinhado ao crescente interesse por esse gênero durante a Segunda Guerra Mundial. Com o fim da Guerra, o público masculino volta da guerra traumatizado e prefere consumir as histórias de horror da EC Comics (Figura 3.7), provocando uma queda imensa nas vendas de quadrinhos de heróis. Antes da *era de prata*, os quadrinhos sofreram com a censura e a queda das vendas devido ao Código dos Quadrinhos, série de normas que limitaram o conteúdo dos quadrinhos a histórias simplistas.

Figura 3.7 - *Tales from the Crypt*

Fonte: The Grand Comics Database⁶

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Fredric_Wertham

⁶ <https://www.comics.org/issue/503829/cover/4/>

A *era de prata* representa um renascimento dos quadrinhos de super-heróis e o nascimento de um grande número de heróis que até hoje mantêm sua popularidade não só nos quadrinhos como no cinema, TV e games. Com a revista *Showcase #4* (Figura 3.8), temos o primeiro herói dessa era: o *Flash*, reformulação de um conceito utilizado nos anos 40 com o personagem Jay Garrick. A principal característica dos personagens dessa época eram os poderes baseados em conhecimentos científicos: por exemplo, o *Flash* é banhado por uma mistura de produtos químicos atingidos por um raio. Seguindo essa tendência, a editora Marvel capitaneada pelo editor Stan Lee apresentou a seus leitores um grande número de novos heróis, produto de acidentes com experiências científicas (Figura 3.8).

Figura 3.8 - A *era de prata* dos quadrinhos em 3 momentos: (à esquerda) primeira aparição do *Flash*, em *Showcase* número 4 (1956); (ao centro) a primeira edição do *Quarteto Fantástico* (1961); (à direita) a primeira aparição do *Homem-Aranha*, em *Amazing Fantasy* número 15



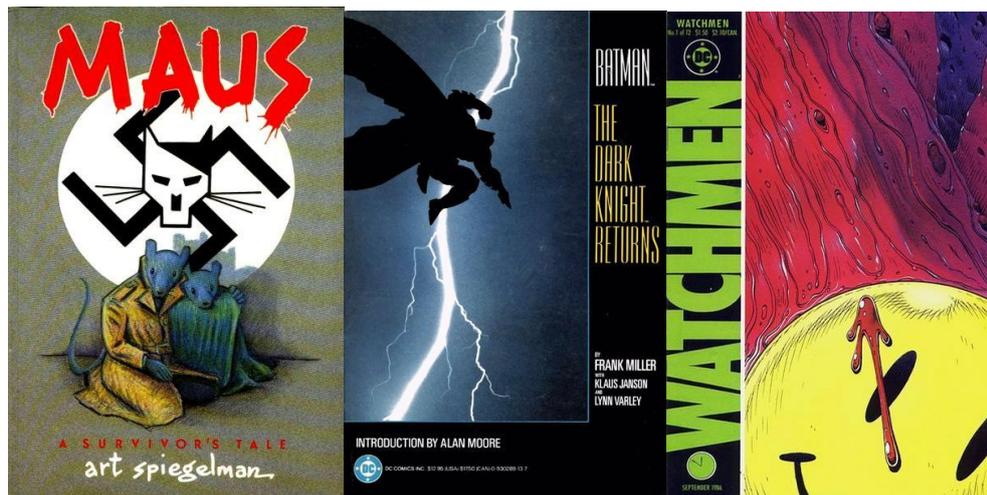
Fonte: The Grand Comics Database⁷

A *era de bronze* teve três edições históricas que revolucionaram a percepção dos quadrinhos para o grande público: em 1986, foram lançados *Maus*, *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. *Maus* (Figura 3.9) retrata as experiências do pai do autor, Art Spiegelman, de origem judia, durante a ocupação nazista. *O Cavaleiro das Trevas* (Figura 3.9) definiu, graças ao talento de Frank Miller, a imagem que temos hoje do Batman como um vigilante sombrio, traumatizado pela perda brutal dos pais em um assalto. *Watchmen*, dos três casos, é o mais emblemático dessa mudança da recepção dos quadrinhos pelo grande público; edições como essa passaram a ser classificadas como novelas gráficas (*graphic novels*), ganhando

⁷ <https://www.comics.org/issue/13042/cover/4/>; <https://www.comics.org/issue/16556/cover/4/>; <https://www.comics.org/issue/17099/cover/4/>

reconhecimento da crítica e da cultura erudita. *Watchmen* (Figura 3.9) entrou na “Lista dos 100 melhores romances da revista Times”. As edições dessa época se caracterizavam pela realismo na construção de personagens e enredos, e na pretensão literária de suas narrativas, que se utilizavam de inovações de forma como o leiaute da página e uma linguagem visual e verbal mais elaborada.

Figura 3.9 - A era de bronze em três momentos: (à esquerda) *Maus*; (ao centro) *O Cavaleiro das Trevas*; (à direita) *Watchmen*

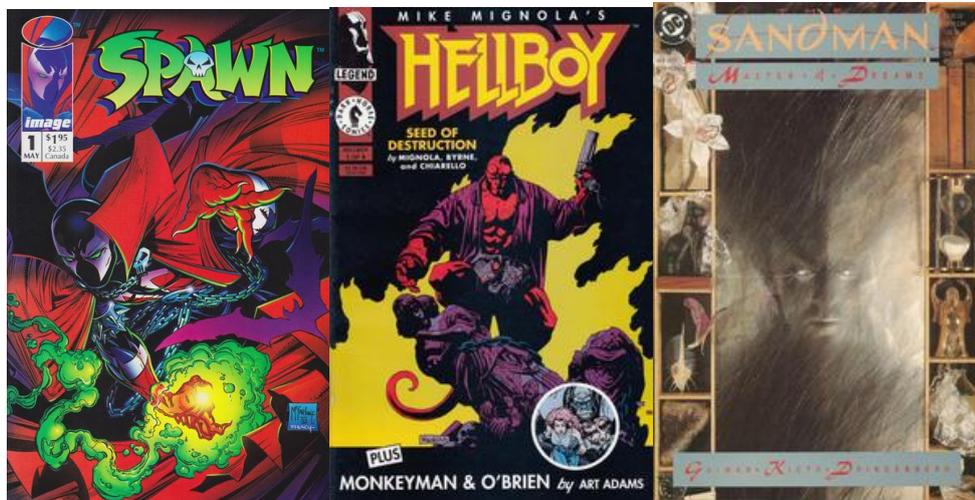


Fonte: The Grand Comics Database⁸

A *era de ferro* ou *era moderna* representa os quadrinhos do fim dos anos 80 até os dias atuais. Consequência do sucesso de uma vertente mais visceral e explícita liderada por nomes como Frank Miller, Todd McFarlane, Rob Liefeld, as histórias em quadrinhos ganham mais adeptos e vão aos poucos conquistando outras mídias como a televisão, o cinema e os *games*. O nascimento de novas editoras como Image Comics, Dynamite, Boom!, IDW aumentou, muitas vezes, a competitividade e a qualidade das produções, mesmo que em alguns casos a ênfase na replicação visual de um estilo de exagero na musculatura dos heróis e na violência de suas ações tenha se sobreposto à qualidade narrativa e linguística dos roteiros, que nos anos 80 acompanhavam esse estilo mais sombrio de caracterização de personagens e cenários (Figura 3.10).

⁸ <https://www.comics.org/issue/40905/cover/4/>; <https://www.comics.org/issue/43816/cover/4/>; <https://www.comics.org/issue/41815/cover/4/>

Figura 3.10 - A era de ferro em três momentos: (à esquerda) *Spawn* número 1 (1992); (ao centro) *Hellboy* número 1 (1994); (à direita) *Sandman* número 1 (1989)



Fonte: The Grand Comics Database⁹

⁹<https://www.comics.org/issue/51236/cover/4/>; <https://www.comics.org/issue/54669/cover/4/>;
<https://www.comics.org/issue/45708/cover/4/>

4 A LINGUAGEM MULTIMÍDIA: MAYER (2009)

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.¹⁰

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.¹¹

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

¹⁰ I define multimedia instruction as the presentation of material using both words and pictures, with the intention of promoting learning. By words, I mean that the material is presented in verbal form – using printed or spoken text, for example. By pictures, I mean that the material is presented in pictorial form, including using static graphics such as illustrations, graphs, photos, or maps, or dynamic graphics such as animations or video. (MAYER, 2009, p. 5)

¹¹ The case for multimedia learning is based on the idea that instructional messages should be designed in light of how the human mind works. Let’s assume that humans have two information processing systems – one for verbal material and one for visual material. Let’s also acknowledge that the major format for presenting instructional material is verbal. The rationale for multimedia presentations – that is, presenting material in words and pictures – is that it takes advantage of the full capacity of humans for processing information. When we present material only in the verbal mode, we are ignoring the potential contribution of our capacity to process material in the visual mode as well. (MAYER, 2009, p. 6)

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”¹².

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.

¹² In the process of trying to build connections between words and pictures, learners are able to create a deeper understanding than they could from words or pictures alone. (MAYER, 2009, p. 7)

5 QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

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). 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 variedades 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.

6 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, nas obras *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1985) e *Narrativas Gráficas* (1996), e Scott McCloud, nas obras *Desvendando Quadrinhos* (1995), *Reinventando Quadrinhos* (2000) e *Desenhando Quadrinhos* (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). Conforme Eisner (1985, p. 11), até mesmo o letreiramento tem uma função expressiva na narrativa visual dos quadrinhos (conforme exemplo da Figura 6.1).

Figura 6.1 - Exemplo de letreiramento expressivo



Fonte: Eisner (1996, p. 12)

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” (Figura 6.2).

Figura 6.2 - A “conclusão”: o papel ativo do leitor



Fonte: McCloud (1995, p. 63)

Para McCloud (1995, p. 68), cada “sarjeta” é preenchida por um “cúmplice silencioso”, o leitor (Figura 6.3).

Figura 6.3 - A leitura da “sarjeta”: o leitor como “cúmplice”



Fonte: McCloud (1995, p. 68)

McCloud, ao dar uma atenção especial à transição quadro a quadro, estabelece seis tipos de transição: (i) momento-a-momento; (ii) ação-a-ação; (iii) tema-a-tema; (iv) cena-a-cena; (v) aspecto-a-aspecto; (vi) non-sequitur.

Figura 6.4 - Os seis tipos de transição propostos por McCloud



Fonte: McCloud (1995, p. 71 - 73)

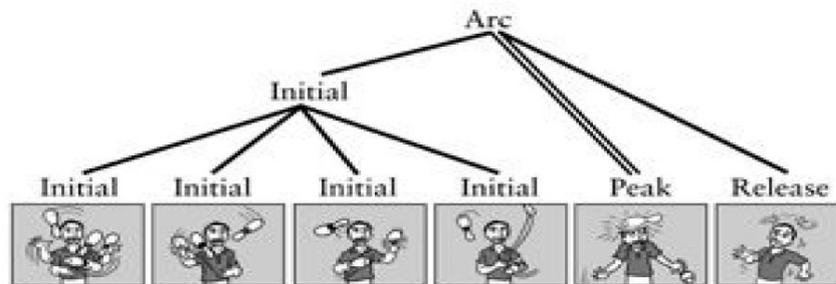
Ademais há o trabalho recente de Neil Cohn (2013), que propõe a *Teoria da Linguagem Visual* (VLT, *Visual Language Theory*), aplicando princípios e conceitos da Linguística para analisar a estrutura dos quadrinhos do ponto de vista cognitivo. Para o autor, os quadrinhos refletem o uso de uma gramática visual, que apresenta traços universais e particularidades “idiomáticas” - diferenças entre quadrinhos norte-americanos (*comics*), quadrinhos franceses (*bande dessinée*), quadrinhos japoneses (*mangá*), quadrinhos italianos (*fumetti*) etc. Conforme Cohn (2018, p. 2),

A VLT argumenta que os desenhos usam princípios estruturais e cognitivos semelhantes aos da linguagem (Cohn, 2013b). Isso envolve a codificação em mapeamentos sistemáticos de memória entre forma (sons, gráficos) e significado para criar “itens lexicais” (palavras, imagens), que são ordenados sequencialmente usando um sistema gramatical (sintaxe, narrativa). Essa idéia geral é guiada pela suposição de “equivalência” de que a mente / cérebro usa estruturas e princípios semelhantes entre os domínios, exceto aqueles motivados pelas diferenças nas próprias modalidades. Assim, enquanto sons sequenciais sistemáticos formam línguas faladas no mundo, imagens sequenciais sistemáticas estruturadas se manifestam em linguagens visuais do mundo.¹³

¹³ VLT argues that drawings use similar structural and cognitive principles as language (Cohn, 2013b). This involves encoding into memory systematic mappings between form (sounds, graphics) and meaning to create “lexical items” (words, images), which are then sequentially ordered using a grammatical system (syntax, narrative). This overall idea is guided by the assumption of “equivalence” that the mind/brain uses similar structures and principles across domains, except for those motivated from the differences in modalities

Para Cohn (2013), a linguagem visual expressa nos quadrinhos obedece, com variações, uma estrutura tripartite chamada de “arco” (*arc*) que contém uma situação inicial (*initial*), um “pico” (*peak*) e um desfecho (*release*), conforme ilustrado abaixo.

Figura 6.5 - Estrutura da linguagem visual nos quadrinhos



Fonte: Cohn (2013, p. 78)

7 METODOLOGIA: PLANEJAMENTO DA OFICINA

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 (Quadro 7.1).

Quadro 7.1 - Organização do Módulo 1

| | |
|---------|--|
| Aula 01 | <i>Quadrinhos coletivos + observação de páginas de quadrinhos</i> |
| Aula 02 | <i>Figura humana (proporção) + enquadramento</i> |
| Aula 03 | <i>Figura em movimento + princípios do movimento no desenho animado</i> |
| Aula 04 | <i>Expressões do rosto + composição de sequências de expressões</i> |
| Aula 05 | <i>Mãos (estrutura e gestos) + composição de sequências de gestos</i> |
| Aula 06 | <i>Perspectiva (1 ponto de fuga) + composição de cenário</i> |
| Aula 07 | <i>Perspectiva (2 pontos de fuga) + composição de cenários</i> |
| Aula 08 | <i>1 página de quadrinhos (aplicação de todas as noções vistas no Módulo 01)</i> |

Fonte: Toledo (2018)

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 (Quadro 7.2).

Quadro 7.2 - Organização do Módulo 2

| | |
|---------|---|
| Aula 01 | <i>A forma da narrativa (12 passos; 3 atos; 4 partes etc.) + os gêneros de quadrinhos</i> |
| Aula 02 | <i>O argumento + a criação dos personagens</i> |
| Aula 03 | <i>A forma do roteiro em quadrinhos + exemplos de roteiros</i> |
| Aula 04 | <i>Adaptação de texto literário em 1 página de quadrinhos</i> |
| Aula 05 | <i>Criação de roteiro original</i> |
| Aula 06 | <i>1 página de quadrinhos a partir de roteiro original</i> |

Fonte: Toledo (2018)

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.

Quadro 7.3 - Organização do Módulo 3

| | |
|---------|---------------------------------------|
| Aula 01 | <i>Os balões de fala e pensamento</i> |
| Aula 02 | <i>O recordatório</i> |
| Aula 03 | <i>A onomatopeia + tipografia</i> |

| | |
|---------|--|
| Aula 04 | <i>O enquadramento</i> |
| Aula 05 | <i>As metáforas visuais</i> |
| Aula 06 | <i>1 página de quadrinhos (aplicação de todas as noções vistas no Módulo 03)</i> |

Fonte: Toledo (2018)

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.

Quadro 7.4 - Organização do Módulo 4

| | |
|---------|--|
| Aula 01 | <i>Linha clara + linha com volume</i> |
| Aula 02 | <i>Distinção de planos</i> |
| Aula 03 | <i>Texturas</i> |
| Aula 04 | <i>Cores (harmonia + psicologia)</i> |
| Aula 05 | <i>Cores: técnica com lápis de cor</i> |
| Aula 06 | <i>1 página de quadrinhos (aplicação de todas as noções vistas no Módulo 04)</i> |

Fonte: Toledo (2018)

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.

Figura 7.5 - Organização do Módulo 5

| | |
|---------|---|
| Aula 01 | <i>Argumento + roteiro</i> |
| Aula 02 | <i>Planejamento e elaboração das páginas</i> |
| Aula 03 | <i>Planejamento e elaboração das páginas</i> |
| Aula 04 | <i>Arte Final + colorização</i> |
| Aula 05 | <i>Arte Final + colorização</i> |
| Aula 06 | <i>Elaboração da capa + montagem das HQ's</i> |

Fonte: Toledo (2018)

8 ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DOS ALUNOS

Neste capítulo são analisadas as produções dos alunos durante a oficina, que ocorreu de abril a dezembro de 2017, numa escola da rede municipal de Porto Alegre, semanalmente, nas tardes de quarta-feira, com duração de duas horas por encontro.

8.1 Módulo 01 - Noções básicas de desenho para quadrinhos

8.1.1 Aula 01: Introdução e produção de quadrinhos coletivos

Nesta primeira aula, os alunos manusearam revistas em quadrinhos de gêneros diversos e observaram as principais características da linguagem dos quadrinhos (balões, recordatórios, painéis, página etc.). Em seguida foram orientados para a realização da seguinte tarefa: construir uma página de quadrinhos coletivamente. Cada um deveria preencher um painel por vez em uma folha em branco e passar para o colega ao lado. Assim cada aluno continuaria a história iniciada pelo colega do lado. Havia nove alunos presentes nessa aula.

Figura 8.1 Introdução e produção de quadrinhos coletivos



Fonte: Toledo (2018)

8.1.2 Aula 02: Figura humana (proporção e enquadramento)

Nesta aula, os alunos foram apresentados ao modelo acadêmico da figura humana em que, para que haja proporção realista deve se tomar a cabeça como medida (oito cabeças de altura). Em seguida, os alunos receberam a tarefa de, utilizando uma página com seis painéis, aplicar o modelo de “oito cabeças” para criar um efeito de *zoom* na sequência de seis painéis, em que a cada quadrinho haveria o efeito de aproximar-se da figura humana (do ponto de vista do leitor), ampliando-a até chegar ao ponto de desenhá-la no último painel só da linha dos ombros para cima. Havia cinco alunos presentes nessa aula.

Figura 8.2 - Figura humana (proporção e enquadramento)



Fonte: Toledo (2018)

8.1.3 Aula 03: Figura em movimento

No início desta aula, foram apresentados aos alunos esboços de figuras humanas em posições que expressavam movimento. Em seguida os alunos receberam uma folha reproduzindo uma página (26) de *Advanced Animation*, de Preston Blair, em que há sequências de figuras em movimento (correr, andar, pular, saltar etc.) com base na página entregue anteriormente. Em seguida, os alunos folhearam quadrinhos variados em busca de figuras em movimento para tentar extrair o esquema visto no quadro-negro e desenhá-lo em uma folha.

Por fim, os alunos receberam a tarefa de, na já familiar página de seis painéis, desenhar um personagem numa sequência de movimento, respeitando o fluxo de leitura em "Z". Havia oito alunos presentes nessa aula.

Figura 8.3 - Figura em movimento



Fonte: Toledo (2018)

8.1.4 Aula 04: Rosto e expressões

Nesta aula, primeiramente, os alunos conheceram os princípios do desenho do rosto humano: a proporção entre olhos, nariz e boca; o formato oval da cabeça etc. Em seguida os alunos receberam uma folha contendo diferentes ângulos da cabeça e a tarefa de escolher alguns ângulos para esboçar uma sequência. Em seguida, os alunos receberam uma folha contendo sequências de expressões humanas e tiveram que escolher algumas emoções para desenhá-las numa sequência. Por fim, os alunos receberam uma folha de seis painéis e tiveram que realizar uma sequência coerente, que contasse uma história apenas com o rosto humano expressando emoções diversas. Havia nove alunos presentes nesta aula.

Figura 8.4 - Rosto e expressões



Fonte: Toledo (2018)

8.1.5 Aula 05: Mãos e gestos

Nesta aula, inicialmente, os alunos conheceram os princípios do desenho das mãos. Em seguida, receberam uma folha contendo diferentes gestos da mão, expressando diferentes ideias, e a tarefa de escolher alguns ângulos para esboçar uma sequência. Por fim, os alunos receberam a já familiar folha de seis painéis e tiveram que realizar uma sequência coerente, que contasse uma história apenas com os gestos das mãos expressando ideias diversas. Havia dez alunos presentes nesta aula.

Figura 8.5 - Mãos e gestos

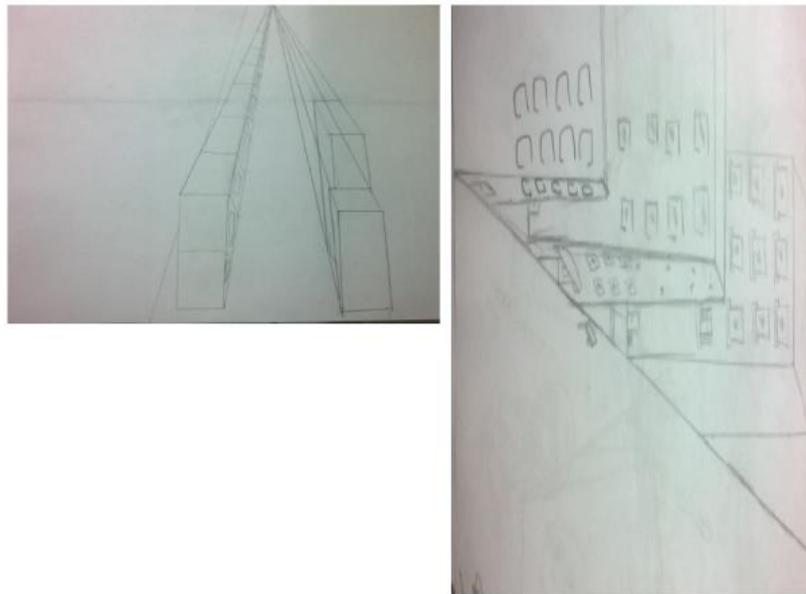


Fonte: Toledo (2018)

8.1.6 Aula 06: Perspectiva

Primeiramente, foi apresentado aos alunos o conceito de perspectiva em desenho, explicando sua função e efeito visual. Demonstrou-se também como construir o desenho de um cubo em perspectiva utilizando da técnica de "um ponto de fuga", com uso da linha do horizonte e de linhas-guias. Foi pedido que os alunos tentassem reproduzir o desenho do cubo em perspectiva em 3 posições: acima, abaixo e na linha do horizonte. Em seguida, foi proposta aos alunos a tarefa de desenhar uma rua com prédios em perspectiva, utilizando-se da técnica apresentada. Havia dez alunos presentes nessa aula.

Figura 8.6 - Perspectiva



Fonte: Toledo (2018)

8.1.7 Aula 07: Primeira página de quadrinhos

Primeiramente, os alunos tiveram a tarefa de aplicar todos os conhecimentos sobre desenho vistos nos encontros anteriores do Módulo 01 e criar uma página de quadrinhos no formato A3. Em seguida, foi sorteado um livro sobre desenho. Havia cinco alunos presentes nessa aula.

Figura 8.7 - Primeira página de quadrinhos



Fonte: Toledo (2018)

8.2 Módulo 02 – Noções básicas de roteiro

8.2.1 Aula 01: A forma da narrativa (ideia e argumento)

Num primeiro momento, os alunos tiveram a tarefa de elaborar uma ideia inicial da história que eles desejavam produzir em quadrinhos. Para isso responderam a algumas perguntas (quem?, onde?, quando?, como? etc.). Em seguida, esboçaram um argumento em 4 partes, orientados por algumas explicações sobre a função de cada pergunta para a história. Havia oito alunos presentes nessa aula.

Figura 8.8 - Noções básicas de roteiro

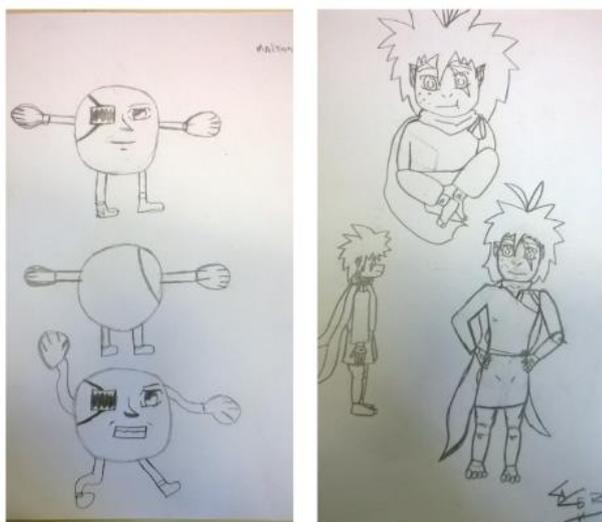
| MÓDULO 2: CRIAÇÃO DE ROTEIRO PARA QUADRINHOS – OS PRIMEIROS PASSOS | |
|--|--|
| PASSO 1: A IDEIA | |
| QUEM? | |
| ONDE? | |
| QUANDO? | |
| COMO? | |
| QUAL TIPO DE HISTÓRIA? | |
| PASSO 2: O ARGUMENTO | |
| Comece com um parágrafo curto que dê alguma informação de base que o leitor irá precisar. Esta pode ser uma breve descrição das circunstâncias dadas no início do quadrinho, que poderá incluir a descrição do protagonista, a descrição do local ou (no caso de uma cena de ação) a descrição do partido. | |
| [1] | |
| No parágrafo seguinte você apresenta o incidente instigante que joga o protagonista em ação. | |
| [2] | |
| O parágrafo três será o mais longo e descreverá os sofrimentos e as atribuições que o protagonista. | |
| [3] | |
| O parágrafo final irá descrever a ação da parte final, onde acontece o momento mais intenso do quadrinho, e onde descobrimos o que acontece com o protagonista. | |
| [4] | |

Fonte: Toledo (2018)

8.2.2 Aula 02: A criação de personagens

Primeiramente, os alunos receberam uma folha com a ficha descritiva dos personagens que deveria ser preenchida descrevendo suas criações em aspectos externos e internos, além da função dentro da narrativa e seus objetivos. Como segunda parte da criação de personagens, os alunos analisaram exemplos de *model sheets* (ficha-modelos) de personagens famosos, tomando contato com a utilidade desta ferramenta de "estudo do personagem", desenhando-o em diversas poses. Em seguida, construíram seus próprios *model sheets*. Havia oito alunos presentes nessa aula.

Figura 8.9 - A criação de personagens



Fonte: Toledo (2018)

8.2.3 Aula 03: O formato do roteiro

Inicialmente, os alunos conheceram dois formatos de elaboração de roteiros para quadrinhos: o estilo Marvel e o roteiro detalhado. Em seguida, os alunos receberam uma folha de roteiro (inspirada no modelo de roteiro detalhado), com quadros dividindo os elementos da linguagem dos quadrinhos: descrição das imagens, balões, recordatório e efeitos sonoros. O objetivo era que os alunos se acostumassem com a produção de roteiro, etapa que precedia a elaboração dos quadrinhos. Cada aluno deveria descrever os painéis de pelo menos uma página de sua história. Havia sete alunos presentes nessa aula.

Figura 8.10 - O formato do roteiro

| | | |
|-------------------------------|---------|-----------------|
| Página/Quadrinho ____/____ | IMAGENS | |
| RECORDATÓRIO | BALÕES | EFEITOS SONOROS |
| Página/Quadrinho ____/____ | IMAGENS | |
| RECORDATÓRIO | BALÕES | EFEITOS SONOROS |
| Página/Quadrinho ____/____ | IMAGENS | |
| RECORDATÓRIO | BALÕES | EFEITOS SONOROS |

Fonte: Toledo (2018)

8.2.4 Aula 04: Thumbnails e storyboard - parte 1

Os alunos compreenderam as noções de *thumbnails*, planos e transições. Tiveram acesso aos exemplos propostos por McCloud (1995, p. 71-73) para os seis tipos de transições nos quadrinhos. A seguir elaboraram uma sequência de *thumbnails* das cenas iniciais da história que criaram, alternando planos e ângulos. Os alunos não conseguiram terminar essa atividade e continuaram na semana seguinte. Havia quatro alunos presentes nessa aula.

Figura 8.11 - Thumbnails e storyboard - parte 1



Fonte: Toledo (2018)

8.2.5 Aula 05: Thumbnails e storyboard - parte 2

Os alunos continuaram a atividade de *thumbnails*. Houve o sorteio de um “kit de desenhista”. Havia seis alunos presentes.

Figura 8.12 - Thumbnails e storyboard - parte 2



Fonte: Toledo (2018)

8.3 Módulo 03 – A linguagem dos quadrinhos

8.3.1 Aula 01: Balões

Primeiramente, os alunos tiveram a tarefa de completar os balões de fala de uma página da novela gráfica *Bone* (Jeff Smith). Em seguida, tiveram que desenhar balões de fala, recortá-los e colá-los numa página da novela gráfica *Monstros* (Gustavo Duarte). Como última atividade, receberam a tarefa de criar uma tirinha de três painéis usando apenas balões de fala, tentando organizá-los numa história coerente. Havia oito alunos presentes nessa aula.

Figura 8.13 - Balões

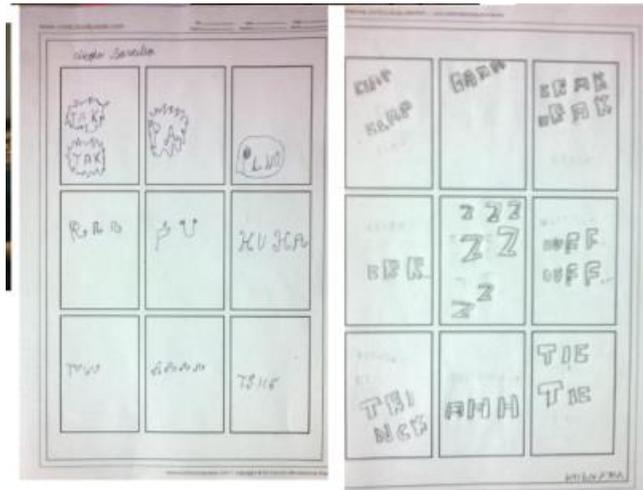


Fonte: Toledo (2018)

8.3.2 Aula 02: Letreiramento e onomatopeia

Inicialmente, os alunos tiveram a tarefa de criar um alfabeto personalizado, estilizando as letras de forma que se relacionassem com o tipo de história que eles queriam desenhar. Em seguida, os alunos tiveram que elaborar um logo do personagem que eles criaram, estilizando as letras do nome e acrescentando algum símbolo ou ícone que identificasse o personagem. Ao fim, os alunos receberam um leiaute de página de quadrinhos de nove painéis e tiveram que criar uma história usando apenas onomatopeias (cada painel estipulava um som específico que deveria ser representado). Para ambas as atividades de letreiramento e onomatopeia os alunos tiveram acesso a quadrinhos para analisar os tipos de fontes utilizadas e as onomatopeias mais comuns encontradas nessa mídia. Havia sete alunos presentes nessa aula.

Figura 8.14 - Letreiramento e onomatopeia



Fonte: Toledo (2018)

8.3.3 Aula 03: Leiaute de página - parte 1

Primeiramente, os alunos tiveram a tarefa de, numa folha A4, elaborar uma história de quatro painéis usando os mais variados leiaute de página possíveis. Em seguida, começaram a elaborar uma história de nove painéis também buscando um leiaute bem criativo da página. Para essa segunda tarefa, foram utilizadas folhas A3. A tarefa não foi concluída nessa aula e, por isso, teve prosseguimento na semana seguinte. Havia oito alunos presentes nessa aula.

Figura 8.15 - Leiaute da página - parte 1

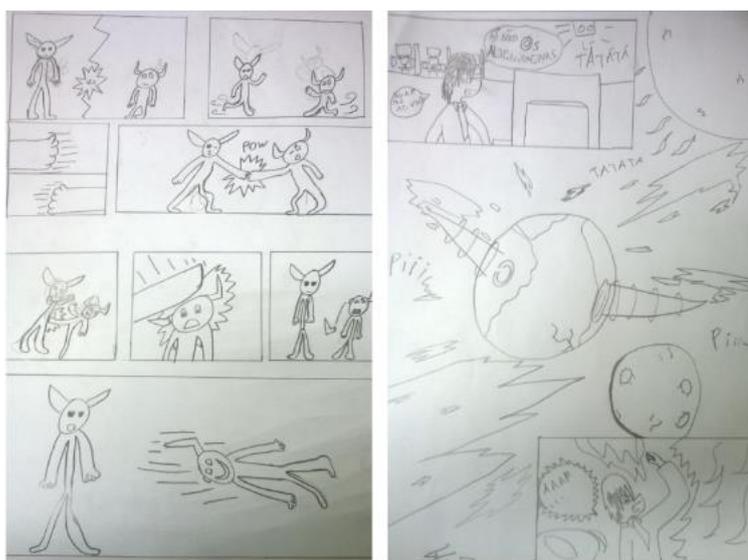


Fonte: Toledo (2018)

8.3.4 Aula 04: Leiaute de página - parte 2

Os alunos continuaram a produção da página de quadrinho de nove painéis. Em seguida, analisaram páginas de quadrinhos diversos em busca de uma página com layout interessante, que chamasse a sua atenção. Após isso, reproduziram o *layout* da página escolhida para criar uma história de uma página. Havia nove alunos presentes nessa aula.

Figura 8.16 - Leiaute da página - parte 2

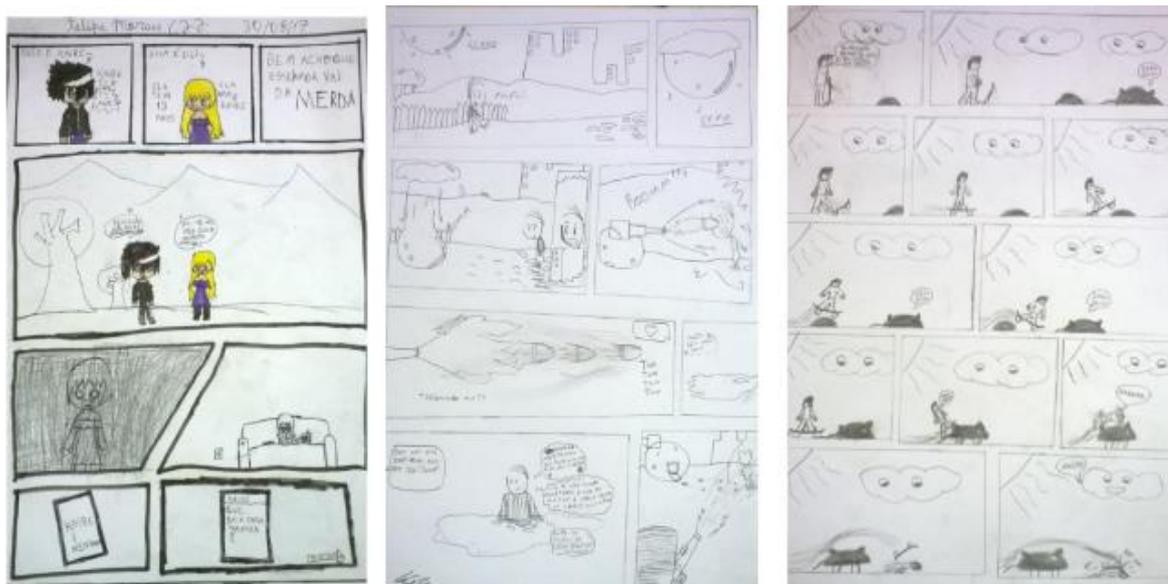


Fonte: Toledo (2018)

8.3.5 Aula 05: Composição de uma página de quadrinhos

Os alunos tinham como tarefa produzir uma página de quadrinhos em folha A3: uma história completa, aplicando os elementos da linguagem dos quadrinhos (balões, letreiramento, onomatopeias, *layout* de página). Ao final, houve o sorteio de “um kit de desenho” (sketchbook, lápis de cor, lápis, borracha, apontador, mangá (*One Piece* número 69)). Havia sete alunos presentes nessa aula.

Figura 8.17 - Composição de uma página de quadrinhos



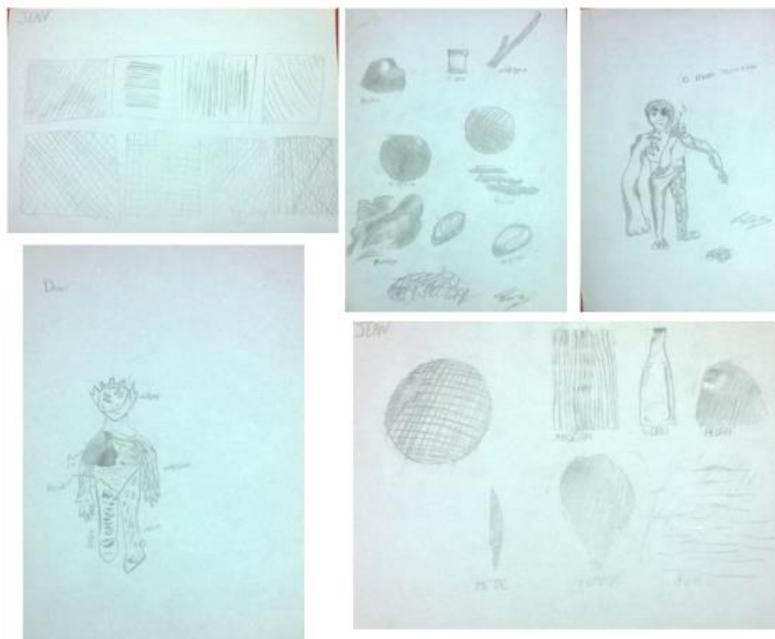
Fonte: Toledo (2018)

8.4 Módulo 04 – Arte-final e Colorização

8.4.1 Aula 01: Hachuras e texturas

Foram utilizados um projetor e uma tela. Houve uma apresentação de *slides* com explicações e exemplos de hachuras e texturas. Após isso, os alunos fizeram as seguintes atividades: quatro padrões de hachuras simples; quatro padrões de hachuras cruzadas; desenhos de objetos com as texturas de metal, pedra, madeira, vidro, fumaça e água; desenho de personagem com quatro texturas (metal, madeira, pedra e vidro). A sequência "frenética" de atividades contribuiu para um maior envolvimento dos alunos, que disseram preferir um número maior de atividades por aula. Havia nove alunos presentes nessa aula.

Figura 8.18 - Hachuras e texturas

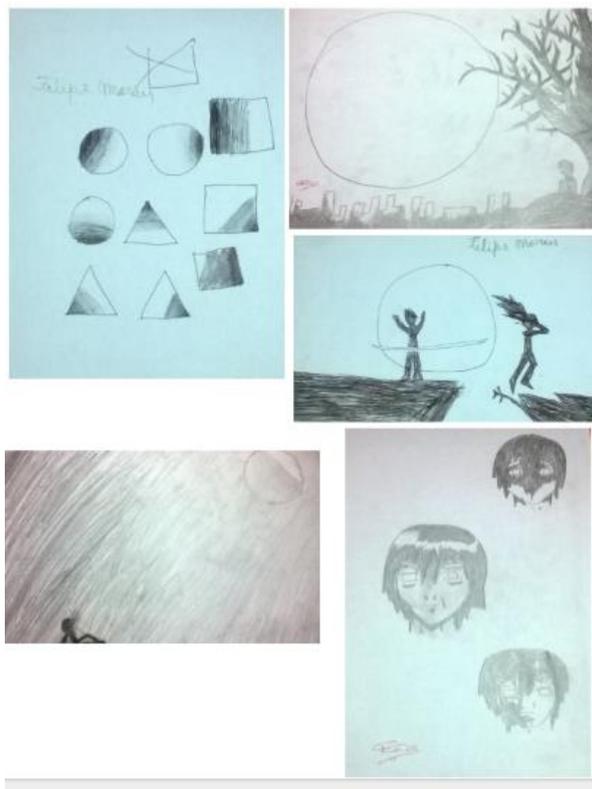


Fonte: Toledo (2018)

8.4.2 Aula 02: Luz e sombra

Foram utilizados um projetor e uma tela. Houve uma apresentação de *slides* com explicações e exemplos de luz e sombra. Após isso, os alunos fizeram as seguintes atividades: desenho de três objetos geométricos, sombreando-os de diferentes fontes de luz; desenho da silhueta de um objeto e de uma pessoa em movimento; desenho de uma silhueta humana inserido num cenário noturno; desenho de um rosto usando três fontes de luz. Havia sete alunos presentes nessa aula.

Figuras 8.19 - Luz e sombra



Fonte: Toledo (2018)

8.4.3 Aula 03: Cores

Foram utilizados um projetor e uma tela. Houve uma apresentação de *slides* com explicações e exemplos sobre o simbolismo das cores. Após isso, os alunos fizeram as seguintes atividades: desenhar uma página de quadrinhos com seis painéis apresentando uma luta entre dois personagens, cada um colorido com apenas uma cor; desenho de um personagem utilizando as cores segundo o simbolismo visto na apresentação de *slides*. Havia três alunos presentes nessa aula.

Figura 8.20 - Cores



Fonte: Toledo (2018)

8.4.4 Aula 04: Cores (parte 1.1)¹⁴

Foram utilizados um projetor e uma tela. Houve uma apresentação de slides com explicações e exemplos sobre o simbolismo das cores. Após isso, os alunos fizeram as seguintes atividades: desenho de uma página de quadrinhos com seis painéis apresentando uma luta entre dois personagens, cada um colorido com apenas uma cor; desenho de uma página de quadrinhos em que cada painel seja colorido de uma cor só; desenho de um personagem usando três cores para colori-lo. Havia seis alunos presentes nessa aula.

¹⁴ Devido ao número muito baixo de alunos da aula anterior (3) e a importância do tema da aula, houve uma duplicação dos conteúdos e atividades vistos na aula anterior.

Figura 8.21 - Cores (parte 1.1)



Fonte: Toledo (2018)

8.4.5 Aula 05: Cores (parte 2)

Foram utilizados um projetor e uma tela. Houve uma apresentação de *slides* com explicações e exemplos sobre a teoria das cores e suas possibilidades de combinação. Após isso, os alunos fizeram a seguinte atividade: uma página de quadrinhos com seis painéis escolhendo uma paleta de três cores. Havia quatro alunos presentes nessa aula.

Figura 8.22 - Cores (parte 2)



Fonte: Toledo (2018)

8.4.6 Aula 06: Composição de uma página de quadrinhos colorida

Os alunos tinham como tarefa produzir uma página de quadrinhos em folha A3: uma história completa, aplicando a teoria das cores e o simbolismo para combiná-las. Havia seis alunos presentes nessa aula.

Figura 8.23 - Composição de uma página de quadrinhos colorida



Fonte: Toledo (2018)

8.2 Análise das produções dos alunos (projeto final)

Nesta seção são analisadas as produções autorais dos alunos, que elaboraram uma história em quadrinhos em quatro páginas, aplicando todas as técnicas de desenho e escrita oferecidos durante a realização da oficina. Os alunos produziram uma página por encontro semanal, totalizando quatro encontros de duas horas cada.

8.2.1 Elementos em análise

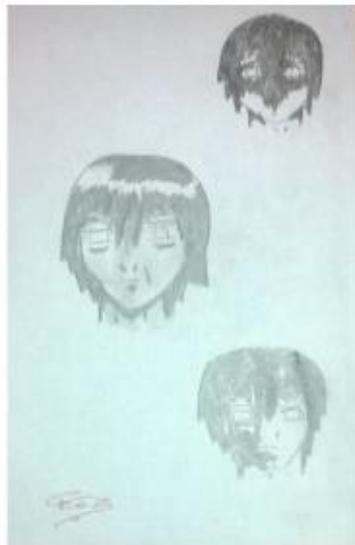
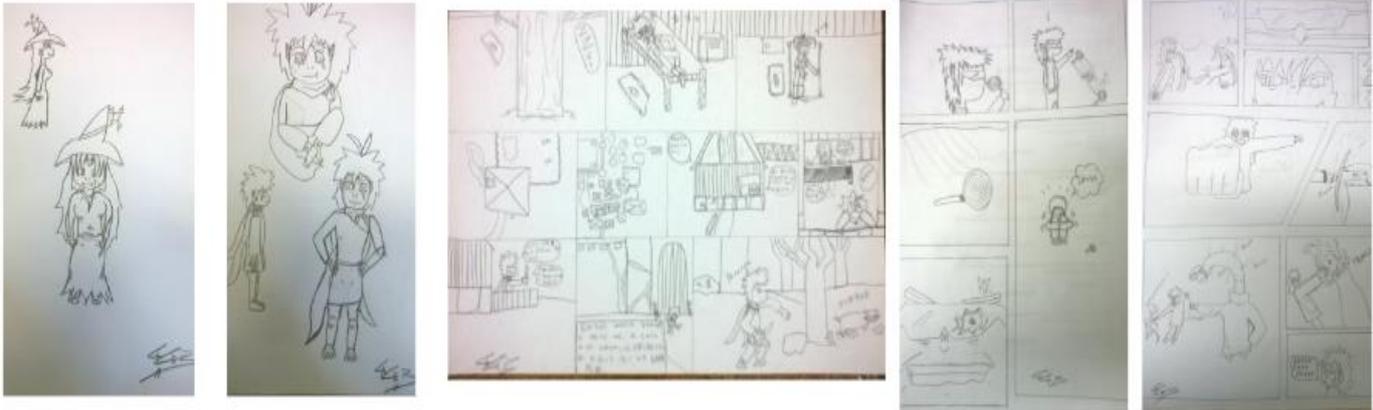
Para avaliar o quanto as produções dos alunos refletem as técnicas vistas na oficina de quadrinhos, foram estabelecidos quatro critérios:

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

8.2.2 Análise das produções do Aluno A

Figura 8.24 - Produções do Aluno A





Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.25 - Primeira página do Aluno A



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.26 - Segunda página do Aluno A



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.27 - Terceira página do Aluno A



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.28 - Quarta página do Aluno A



Fonte: Toledo (2018)

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.

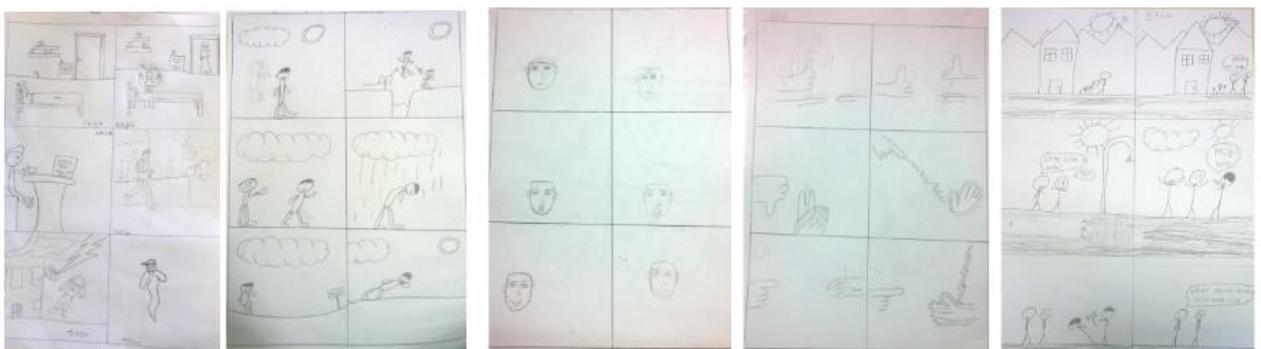
3. NARRATIVA: a narrativa usa a técnica de *in media res*, e depois segue linearmente, sem *flashbacks* e com um final em aberto.

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.

8.2.3 Análise das produções do Aluno B

Figura 8.29 - Produções do Aluno B





Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.30 - Primeira página do Aluno B



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.31 - Segunda página do Aluno B



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.32 - Terceira página do Aluno B



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.33 - Quarta página do Aluno B



Fonte: Toledo (2018)

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 dois dimensões e apenas pistas relacionadas ao tamanho relativo das figuras;

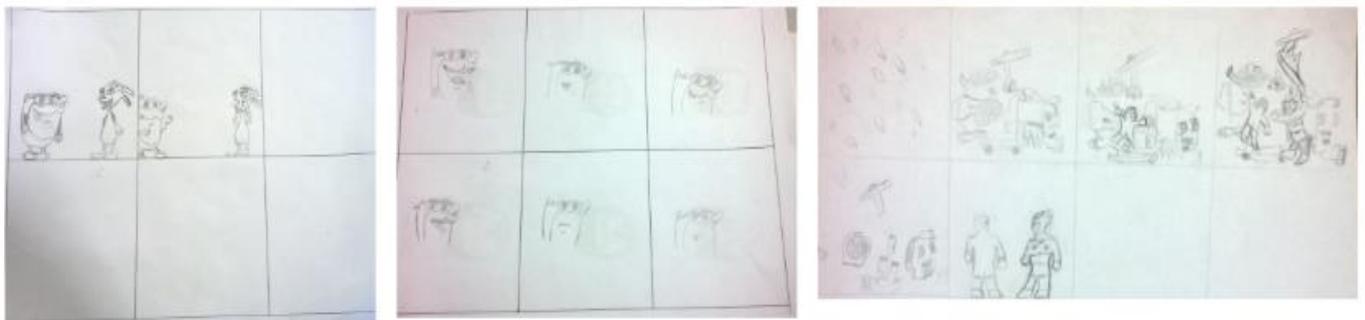
3. NARRATIVA: apresenta uma estrutura completa narrativa com início, meio e fim, de forma bem tradicional.

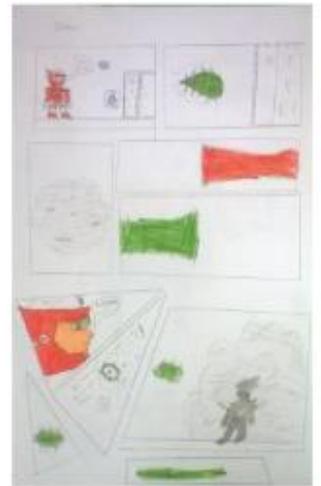
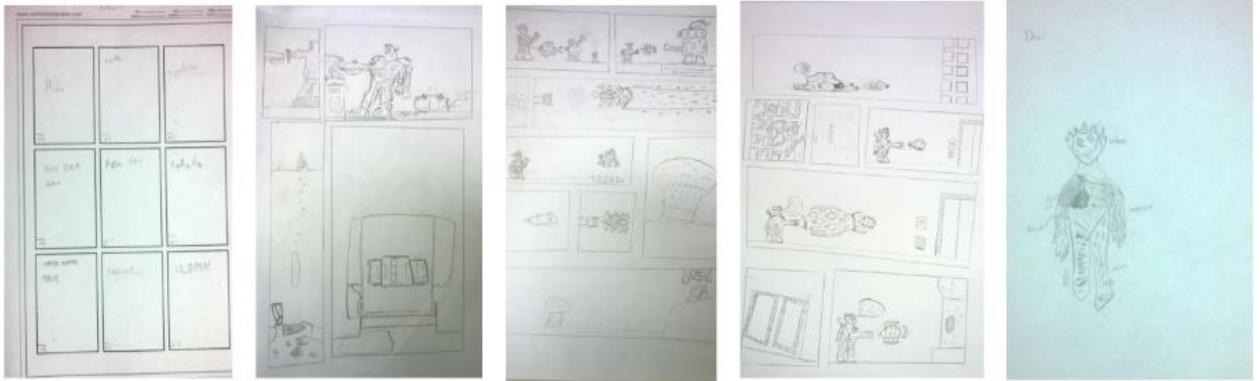
4. LINGUAGEM VISUAL: há recordatórios sem contorno, balões de fala e pensamento, leiaute da página com painéis com e sem contorno e uso de cores em alguns painéis (vermelho e amarelo).

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.

8.2.4 Análise das produções do Aluno C

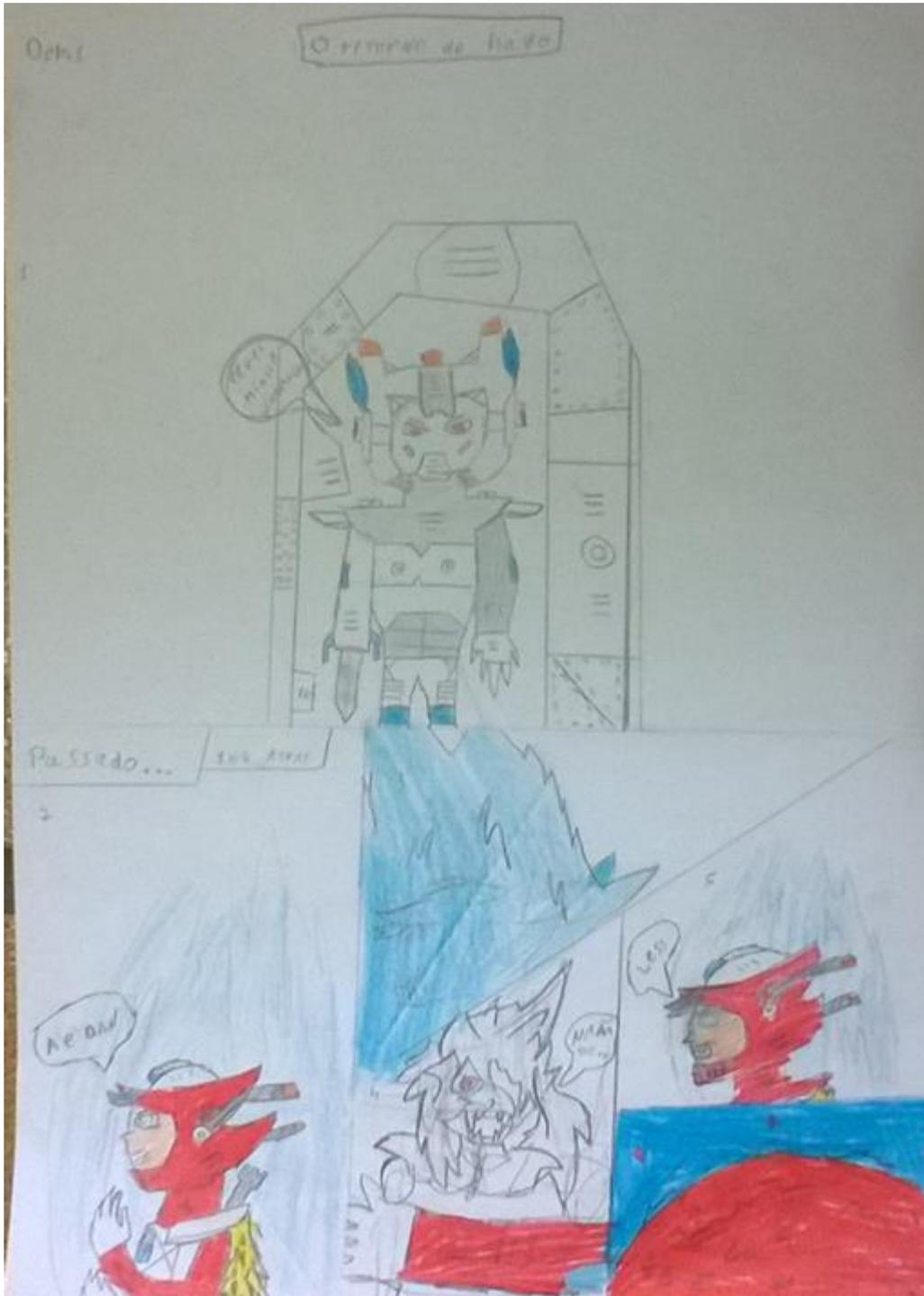
Figura 8.34 - Produções do Aluno C





Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.35 - Primeira página do Aluno C



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.36 - Segunda página do Aluno C



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.37 - Terceira página do Aluno C



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.38 - Quarta página do Aluno C



Fonte: Toledo (2018)

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;

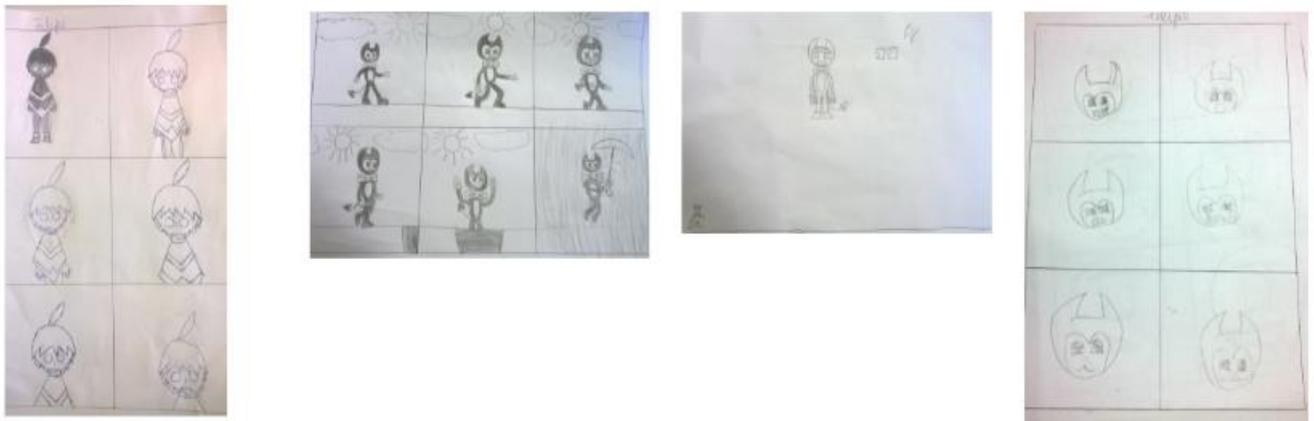
3. NARRATIVA: puramente visual, com pouco texto; há uma narrativa elíptica, cheia de *jump cuts*, que lembram a ação frenética de um filme hollywoodiano;

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.

8.2.5 Análise das produções do Aluno D

Figura 8.39 - Produções do Aluno D



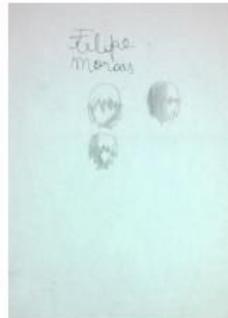
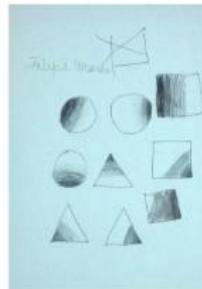


Figura 8.40 - Primeira página do Aluno D



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.41 - Segunda página do Aluno D



Fonte: Toledo (2018)

Figura 8.42 - Terceira página do Aluno A



Fonte: Toledo (2018)

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.

8.3 Análise das transições de quadro

Conforme McCloud (1995, p. 71-73), há seis tipos de transições (para mais detalhes, ver Capítulo 4): movimento-a-movimento; ação-a-ação; tema-a-tema; cena-a-cena; aspecto-a-aspecto e non-sequitur. Aqui pretende-se verificar quais são os tipos mais utilizados pelos alunos da oficina.

Em primeiro lugar, é analisada a distribuição de quadros pelas quatro páginas dos projetos finais (Tabela 8.1).

Tabela 8.1 - Frequência de quadros por página

| | Página 1 | Página 2 | Página 3 | Página 4 | Total |
|---------|----------|----------|----------|----------|-------|
| Aluno A | 7 | 7 | 10 | 11 | 35 |
| Aluno B | 10 | 9 | 8 | 10 | 37 |
| Aluno C | 6 | 3 | 10 | 21 | 40 |
| Aluno D | 8 | 9 | 7 | 11 | 35 |

Na Tabela 8.1 destaca-se a distribuição de quadros do Aluno D: enquanto na sua segunda página há apenas 3 quadros (menor frequência registrada), na sua quarta página são apresentados 21 quadros (maior frequência registrada). Em termos de criatividade no leiaute das páginas, este foi o aluno que mais se destacou. Há aqui um uso bastante controlado dos efeitos de dilatação da ação, e sua conseqüente aceleração, com o uso de muitos quadros numa página, e de compressão da ação, e sua conseqüente aceleração, com uso de poucos quadros numa página.

A seguir, observa-se qual é a frequência dos seis tipos de transições nos projetos finais dos alunos (Tabela 8.2).

Tabela 8.2 - Frequência dos seis tipos de transições

| | momento- a-momento | ação-a- ação | tema-a- tema | cena-a- cena | aspecto-a- aspecto | non- sequitur |
|---------|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------------|------------------|
| Aluno A | 0 | 17 | 15 | 2 | 0 | 0 |
| Aluno B | 2 | 20 | 9 | 5 | 0 | 0 |
| Aluno C | 0 | 5 | 32 | 6 | 0 | 0 |
| Aluno D | 0 | 12 | 9 | 12 | 1 | 0 |
| TOTAL | 2 | 54 | 65 | 25 | 1 | 0 |

Na Tabela (7.2) acima a transição tema-a-tema é apontada como a mais frequente (65 ocorrências). Esse resultado se deve principalmente ao grande volume de ocorrências que se verifica no projeto do Aluno C (32 ocorrências, quase metade do total observado). Para todos os outros projetos, há um número maior de transições do tipo ação-a-ação. O aluno D foi o único participante que se utilizou do tipo aspecto-a-aspecto (comum no *mangá*) e registrou o maior número do tipo cena-a-cena (muito mais frequente nos quadrinhos japoneses do que

nos americanos e europeus, segundo McCloud, 1995). Todos os alunos usaram os tipos ação-ação, tema-a-tema e cena-a-cena. A baixa frequência do tipo momento-a-momento pode ser explicada pelo efeito “câmera lenta”, que não pareceu ter uma função expressiva para as narrativas produzidas, em que prevaleceu a “velocidade” da ação e os cortes rápidos, que alternavam personagens e cenários.

9 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.
- CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.
- COHN, Neil. **The Visual Language of Comics**: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury, 2013.
- COHN, Neil. In defense of a “grammar” in the visual language of comics. **Journal of Pragmatics**. 127: 1-19. 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.
- MOYA, Álvaro. **A história da história em quadrinhos**. Porto Alegre : L&PM Editores S/A, 1986.
- 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.