

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
MARINA DA SILVA PALMIERI

ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO
Razões, métodos e investigações

Brasília – Distrito Federal
2019

MARINA DA SILVA PALMIERI

ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

Razões, métodos e investigações

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília

Brasília, 6 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Anna Beatriz Baptista de Mello
Universidade de Brasília
Departamento de Artes visuais

Profº Mestre Daniel Fernandes Batista de Oliveira
Universidade de Brasília
Departamento de Artes Visuais

Profª Drª Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira
Universidade de Brasília
Departamento de Artes Visuais

Sumário

- 1. Introdução**
- 2. Arte Sequencial e quadrinhos**
 - 2.1 Elementos Gráficos**
 - 2.2 Elementos Cognitivos**
- 3. Panorama histórico**
- 4. Quadrinhos como recurso didático – por quê?**
- 5. Quadrinhos como recurso didático – como?**
- 6. Oficina de Arte Sequencial e quadrinhos**
 - 6.1 Planejamento**
 - 6.2 Aplicação**
 - 6.3 Resultados**
- 7. Considerações finais**
- 8. Referências**
- 9. Anexos**

1. INTRODUÇÃO

Após trabalhar alguns anos com quadrinhos e ilustração, percebi durante as aulas de estágio que, ao ministrar conteúdo e propor discussões partindo da área de interesse dos alunos, o processo de ensino é encarado com menos resistência e o rendimento da aula melhora. Qualquer professor pode empregar esses métodos e atividades em suas aulas: adolescentes e crianças já consomem esse tipo de conteúdo e se interessam por ele. Então, quão melhor soubermos orientar, recomendar e ajudar a formar consumidores críticos, melhor.

Este trabalho se propõe a analisar a relevância do ensino da arte sequencial e do emprego de obras de quadrinhos como objetos e recursos de aprendizagem, tendo como base observações feitas durante as disciplinas Estágio Supervisionado em Artes Plásticas 2 e 3. As análises também são baseadas na bibliografia consultada, a partir de autores clássicos como Scott McCloud e Will Eisner, e pesquisadores brasileiros como Waldomiro Vergueiro e Moacyr Cirne. Os planos de aula e exercícios foram testados durante um curso em formato de oficina ministrado em 2019 para alunos de Ensino Médio, mas suas atividades poderiam facilmente ser adaptadas para aulas tradicionais e projetos interdisciplinares, inclusive de outros segmentos.

A oficina foi pensada de modo a trabalhar os quadrinhos e a arte sequencial de três diferentes maneiras: base para fomentar discussões, sua relação com outras linguagens e áreas de conhecimento e o próprio estudo da arte sequencial como linguagem artística própria, de forma prática e teórica.

Durante o trabalho, antes de propriamente abordar HQs em sala de aula, com seus motivos, meios e a didática envolvida, contextualizo os elementos que compõem a arte sequencial e a linguagem dos quadrinhos e traço um panorama histórico dos quadrinhos no mundo e no Brasil e apresento como está o cenário de produção atualmente, com o objetivo de compreender o processo de produção de quadrinhos no mundo e sua aceitação como manifestação cultural.

12. ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS

Toda linguagem artística tem seus elementos: o desenho possui o ponto e a linha, pintura possui a mancha, o filme é feito de frames, a música de sons e silêncios, o quadrinho é feito de arte sequencial. Através da repetição de imagens e símbolos conhecidos para expressar uma mesma ideia, esses elementos tornam-se uma linguagem (EISNER, 1985, p. 8). A Arte Sequencial é a linguagem usada para se produzir quadrinhos, manuais, fotonovelas, e qualquer organização de “imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLLOUD, 2005, p. 9).



Figura 1: F. Sergi. *Grande Hotel Mensal - Tristão e Isolda*. 1970. São Paulo, Editora Vecchi.

Antes de discutir a relevância da Arte Sequencial e do quadrinho na educação, é preciso conhecer seus códigos e componentes, para então interpretá-los. Além de ser um exemplo de Arte Sequencial, o quadrinho apresenta mais uma série de elementos fundamentais que o definem. Uma fotonovela é um exemplo de obra de Arte Sequencial, mas não de quadrinho. Ambos estruturalmente compartilham elementos visuais como balões de fala e o espaço entre os quadros, chamado de sarjeta ou calha. No entanto, na fotonovela não é feito uso de grafismos ou onomatopeias, característicos dos quadrinhos.

A seguir serão descritos esses elementos, separados em Elementos Gráficos, que podem ser vistos e observados na página, e Elementos Cognitivos, os que estão implícitos e só podem ser percebidos através da interpretação.

1 O termo “Pantomime Comics”, é descrito em *British Pantomime Performance* por Millie Taylor, publicado em 2017.

2.1 Elementos Gráficos

A Arte Sequencial é construída essencialmente pela justaposição de imagens. É possível haver obras sem texto ou palavras, como quadrinhos mudos ou quadrinhos pantomima, mas não há Arte Sequencial, e conseqüentemente quadrinhos, sem imagens. Para haver compreensão, é necessário um repertório em comum entre artista sequencial e leitor, da mesma forma quando se diz algo a alguém é necessário que emissor e receptor dominem a linguagem da mensagem.



Figura 2: Ileana Sarducan, *The Umbrella*, 2010. Disponível em <<https://www.behance.net/gallery/580916/Silent-Comics>>, acesso em 25/11/2019

A produção de um quadrinho é um processo variável que permite muita experimentação. O roteiro pode ser trabalhado antes da arte em si em formato de texto, similar a um roteiro cinematográfico, onde são descritos os cenários, personagens, ações e enquadramento, ou em formato de miniaturas, ou *thumbnails*, para facilitar o planejamento de composição, valores, design, iluminação e cores. É possível ainda haver uma combinação de ambas formas. Eisner defende em *Quadrinhos e Arte Sequencial* que o processo de roteiro e arte deveria ser feito por uma pessoa só, mas é comum também haver parcerias de roteiristas com desenhistas, arte-finalistas e tipógrafos, como é o caso dos gibis escritos por Stan Lee: *Quarteto Fantástico* e *Homem-Aranha*, publicadas pela Marvel, com arte de Jack Kirby e Steve Ditko, respectivamente. Ainda que o trabalho seja dividido, é ideal que todas as partes envolvidas dominem na medida do possível os fundamentos necessários, a fim de otimizar o processo e trabalhar arte e texto de forma integrada.

2.1.1 Material e traço

A partir do roteiro e tendo em mente o público que se deseja alcançar, é necessário fazer uma série de escolhas para definir a identidade visual dessa obra no geral. Materiais usados, ti-

pografia, o próprio traço do desenho, uso ou não de cores. Todos esses elementos têm influência sobre quadrinho e, por consequência, sobre a experiência do leitor.

Ao longo da história dos quadrinhos, ainda que prevaleça o uso da tinta nanquim com pincel ou caneta, autores e coletivos desenvolveram diversos tipos de experimentação conceitual e instrumental, desde o italiano Alberto Breccia com suas lâminas de barbear encharcadas de nanquim e coloridas páginas de tinta acrílica até quadrinhos experimentais como *Métal Hurlant* do coletivo Bazoooka, uma mistura de colagem, pintura, desenho e escrita.

A forma de exibição também afeta a obra. Uma webcomic, por exemplo, permite explorar sons e o uso literal de movimento através de imagens em formato Graphics Interchange Format (GIF), e arquivos de áudio incorporados à página. O site de publicações online de quadrinhos *Tapas* (antigo *Tapastic*) conta hoje aproximadamente 8,5 milhões de acessos de cerca de 250 países.²



Figura 3: Bianca Pinheiro. *Bear*. p. 5. 2014. Disponível em <<https://tapas.io/episode/38313>>, acesso em 29/11/2019

Bear é um quadrinho nacional publicado por Bianca Pinheiro a partir de 2014 pela editora Nemo. Antes de sua publicação física, o quadrinho já era publicado online pela plataforma do *Tapas*, que disponibiliza esses recursos aos autores.

No fragmento de *Bear* (Figura 3), o urso Dimas afirma que os desenhos estão se mexendo. Na página impressa esse fenômeno fica a cargo da imaginação do leitor, porém na versão online a página foi publicada em formato GIF e os desenhos de Raven de fato se movem na página.

2 Dados de acesso à plataforma do *Tapas*, referentes até o período de junho de 2019. Fonte: **Similarweb**, disponível em <<https://www.similarweb.com/pt/website/tapas.io>>, acesso em 15/11/2019.

2.1.2 Quadro

O quadro funciona como a célula do quadrinho: o recorte de espaço e tempo escolhido pelo autor para compor a página. Na linguagem cinematográfica, a iluminação, ângulo de câmera e enquadramento são pensados ao se planejar uma cena. O autor de quadrinhos também leva esses quesitos em conta e ainda precisa fazer uma série de escolhas como formato e tamanho dos quadros, composição da página, fluxo de leitura e uso de texto e onomatopeias. Uma cena longa pode igualmente ser retratada com uma série de quadros pequenos ou um grande quadro que ocupe uma área maior, depende do ritmo de leitura planejado pelo autor.



Figura 4: Minna Sundberg, *Stand Still Stay Silent*. 2013. Disponível em <<http://www.sssscomic.com>>, acesso em 25/11/2019

Na Figura 4, página retirada da obra *Stand Still Stay Silent* da autora sueca Minna Sundberg, pode-se observar como os quadros foram desenhados sem a linha do requadro. Por ser uma cena ambientada na água, em vez de uma formato retangular tradicional, os quadros adquirem um formato irregular mais orgânico e fluido, tal qual uma pincelada.

2.1.3 Requadro

O requadro pode ser definido como a linha que contorna cada quadro e contem a ação representada no quadro. Parte importante da linguagem não verbal do quadrinho, pode modificar seu conteúdo ao alterar sua forma, sua espessura, ou simplesmente por existir ou não. O requadro pode contribuir com a ambientação da cena, fornecer clima, passagem de tempo ou mesmo indicar um espaço ilimitado e atemporal quando deixa de ser representado. O requadro também define o posicionamento do leitor em relação à cena. É possível evidenciar um elemento importante, retratar personagens ou objetos extrapolando a linha do requadro, de modo a conferir um grau a mais de dinamicidade à cena ou mesmo representar um personagem ou objeto comum a todas as cenas para evitar a repetição desse elemento.

2.1.4 Sarjeta ou Calha

Se quadro e requadro são a presença de elementos que o autor decidiu representar na página, a sarjeta é a ausência. Quando dois quadros são desenhados em uma página sobra um espaço entre eles, chamado de sarjeta ou calha. A maior parte dos elementos visuais dos quadrinhos são representações gráficas de algo imaterial. Da mesma forma que balões de fala representam sons, grafismos representam sensações e onomatopeias podem fazer ambos, a sarjeta é a representação visual do Espaço de Conclusão (MCCLLOUD, 2005, p. 63).

Esse talvez seja um dos elementos mais importantes das histórias em quadrinhos, pois é na sarjeta que a história se completa na cabeça do leitor e é construída a relação entre quadros. O quadrinho é uma constante relação de cumplicidade, de acordo com a bagagem que os dois possuem em comum, entre o que o autor decidiu representar e o que o leitor interpreta e essa relação tem seu ápice na sarjeta e no espaço de conclusão. Quanto maior o tempo decorrido dentro da sarjeta, mais a interpretação do leitor é requerida e, portanto, maior sua participação dentro da história. Por outro lado, se o quadrinho exige esforço demais do leitor, o ritmo de leitura pode ser perdido por fadiga. O equilíbrio entre espaços de conclusão grandes e pequenos dita o ritmo de leitura da história, portanto saber construir uma harmonia ideal entre os dois é a diferença entre envolver o leitor ou não.

A sarjeta pode também modificar a história ao alterar a linearidade da narrativa ou fornecer informação sobre o ambiente. É comum em mangás a sarjeta ser pintada de preto durante um *flashback* ou recordação. Quando o autor quer amplificar a sensação de imersão na cena ele tem também a opção de extrapolar a cena para a sarjeta, ocupando as margens da página.

2.1.5 Balão

O balão de fala é um dos elementos mais característicos das histórias em quadrinhos. Em italiano, tanto os balões de fala quanto as histórias em quadrinhos em si são chamadas *fumetti*, ou fumacinha. Ainda que seja um elemento presente há muito tempo na história da Arte Sequencial e como recurso gráfico, seu aparecimento mais recente nos quadrinhos foi no século XX.

Há registros de desenhos antigos, relevos e gravuras que já apresentavam essa solução. O fragmento de *Le Bois Protat* (Figura 6), xilogravura do século XIV, onde um centurião diz a dois soldados “*Vere filius Dei erat iste*”³. Sua fala está circunscrita em uma faixa de pergaminho que sai de sua boca. Essa solução se assemelha à forma que os quadrinhos modernos resolvem a questão da fala: para indicar o emissor da fala, os balões tem seu rabicho apontando para a boca da personagem.

3 “Era verdadeiramente filho de Deus”. Fonte: **Bíblia**, Marcos 15:39. Disponível em < <https://www.bibliaonline.com.br/acf/mc/15>> acesso em 17/12/2019.



Figura 6: Fragmento da gravura *Le Bois Protat*. Século XIV. Disponível em: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bois_Protat#/media/Fichier:Le_bois_Protat.jpg>, acesso em 03/11/2019

Nos quadrinhos, porém, o balão de fala é um recurso relativamente recentes. Antes da fala ser representada dentro do quadro, próxima aos personagens, o texto era escrito em formato de legenda, abaixo ou acima das dos quadros. De acordo com Cirne (1974), suas aparições mais recentes datam de 1900 em diante, porém as tirinhas de jornal de Richard F. Outlcaoult, em especial as da personagem *Yellow Kid* já apresentavam o uso de balões. As falas de outras personagens são contidas por balões de fala e as do garoto amarelo são representadas dentro de sua camisola.

Eisner se refere a balões de fala como um “recurso extremo” usado para representar visualmente não só a fala em si, mas o tempo decorrido, o que influencia diretamente o timing do quadro (EISNER, 1985, p. 26). Tal como o requadro, os balões podem ter sua forma arredondada alterada para servir a diferentes propósitos.

O texto escrito dentro do balão pode ter seu conteúdo modificado pelo formato o próprio balão. A fala pode adquirir um tom de neutralidade, grito, lamento ou sussuro ao alterar forma física do balão. Pode assumir um formato grande, pequeno, arredondado, quadrado, com

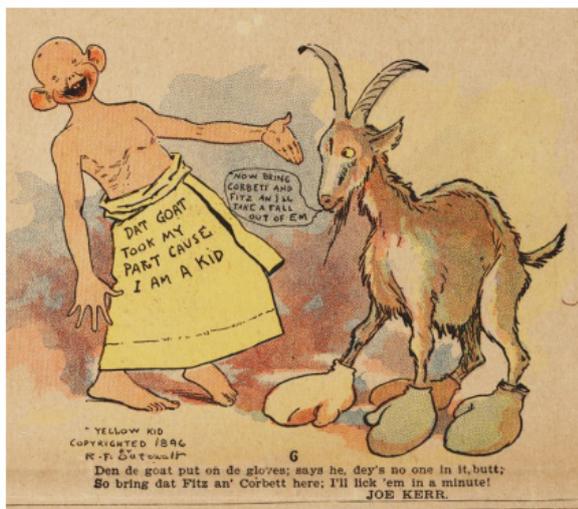


Figura 6: Exemplos do uso de balões e contenção gráfica de fala em *Yellow Kid*. Fonte: Richard Outcault. *Yellow Kid*. New York Journal. 1896 e 1897, respectivamente.

pontas, etc..Assim como os demais elementos dos quadrinhos, não existe regra fixa para o uso de balões e a forma como cada quadrinista emprega esse elemento em sua obra é extremamente subjetiva. Há quadrinistas que sequer usam balões de fala, somente linhas ligando o texto à boca do personagem.

O uso também varia conforme o país de origem, *Comics* americanas, ao estilo DC e Marvel, há uma tendência recente de se adicionar o balão, falas e às vezes até onomatopeias posteriormente durante a edição digital da página. No Japão, os balões dos mangás são planejados desde o planejamento inicial do quadro e desenhados durante a arte-final, junto com os demais elementos da página⁴

2.1.6 Grafismos

Um desafio em comum entre todas as formas de comunicação é representar o inefável. Sentimentos e sensações são fenômenos impossíveis de se compartilhar diretamente com uso de palavras ou imagens e a forma como o autor ou artista lida com essa questão é extremamente subjetiva e pessoal. Da mesma forma que as pinceladas de Van Gogh deixam transparecer seu estado de espírito e a abordagem caricata de Munch denunciava o desespero, angústia e sofrimento em sua forma mais sincera e honesta (GOMBRICH, 1987), os grafismos nas histórias em quadrinhos são um recurso para emular uma sensação, movimento ou conceito e torná-los visíveis na medida do possível.

McCloud trata dessas representações no capítulo Linhas e Traços de *Desvendando os Quadrinhos* (2005. p. 118) . Os autores Roberto Elísio dos Santos e Elydio dos Santos Neto em seu artigo *Narrativas Gráficas como Expressões do Ser Humano*, apresentam conceitos semelhante: o de metáforas visuais, “imagens que ganham novos significados”, e linhas cinéticas, “linhas que representam movimentos”. Alexandra Presser se refere a essas representações em seus vídeos sobre elementos dos quadrinhos como grafismos, que foi o termo adotado para este trabalho por ser um meio termo ideal entre abrangente e genérico.

Com a subjetividade tão marcante, grafismos estão sujeitos, mais do que qualquer outro elemento de quadrinhos, a influências socioculturais. Uma mesma situação pode ser representada de inúmeros jeitos diferentes e está ligada diretamente ao caráter da obra e contexto do quadrinista: sua idade, nacionalidade, contexto social, ao gênero literário da história sendo contada, público-alvo, etc.. Exemplos de grafismo comuns à produção de quadrinhos na maioria dos países são linhas desenhadas próximo aos personagens e veículos para indicar movimento, gotinhas de nervosismo na testa e no rosto, ou quando o fundo do quadro deixa de retratar o cenário e se torna uma representação visual do que se passa na mente da personagem.

Os quadrinhos japoneses possuem um repertório característico de grafismos e onomatopeias. Com o fenômeno da popularização mundial do mangá, sua influência chegou aos

4 PRESSER, Alexandra. **Vamos falar sobre Balões de Quadrinhos!** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nh8EMtpvsjc&>>, acesso em 17/12/2019.



Figura 7: Exemplos do uso do mesmo elemento, proveniente dos quadrinhos, em diferente contextos. Esquerda: H. Schumman, L. Cangussu. *Flyp*. 2018. Disponível em <<https://tapas.io/series/Flyp>> acesso em 18/11/2019. Direita superior: Bryan Lee O'Malley. *Scott Pilgrim Contra o Mundo*. 2004. Disponível em <https://hqdragon.com/leitor/Scott_Pilgrim/C01> acesso em 18/11/2019. Direita Inferior: *One Piece Strong World*. Direção de Munehisa Sakai. Japão, Toei Animation Complanly, 2009. DVD, 113 min.

estrelas amarelas em forma de losango nos olhos das personagens para indicar determinação e motivação fortes. Com a adaptação de mangás para animações e novelas, muitas cenas conservam ainda grafismos e onomatopeias dos quadros de onde vieram. No caso específico dessa estrela, não só desenhos animados, quadrinhos e filmes *live-action*, mas até jogos incorporaram o símbolo. No jogo eletrônico *Undertale*, o ponto onde o jogador salva o progresso do jogo é uma dessas estrelas (de quatro pontas e amarela). Ao salvar, é aberto um quadro de texto sempre dizendo que algum elemento do cenário ou acontecimento recente enche o jogador de determinação. Esse grafismo específico já existe como conceito independente, sem a necessidade de ser incorporado a uma personagem ou situação específica.

Os grafismos são, portanto, um dos elementos mais característicos dos quadrinhos. No entanto, nem toda obra de Arte Sequencial emprega esse recurso. Em narrativas visuais como fotonovelas, por exemplo, as fotografias são justapostas formando uma sequência narrativa, mas sem um nível tão grande de intervenção visual do autor. Mesmo em quadrinhos seu uso fica sempre a critério do que o autor considera pertinente à história.

quadrinhos ocidentais e hoje não é difícil encontrar autores de outros países que empreguem elementos de mangás e quadrinhos japoneses em suas obras. Ao consumir esse conteúdo e reproduzir no próprio trabalho, o autor confia que seu leitor também está familiarizado com esse conteúdo e compreenderá a mensagem ao reconhecer o código usado.

Um exemplo de grafismo que começou nos quadrinhos japoneses e com o passar do tempo foi incorporado à produção cultural geral é a representação de



Figura 8: Toby Fox. *Undertale*. 1ª Edição. 2015. Jogo eletrônico.

2.1.7 Letramento, tipografia

Uma obra não precisa de texto para ser classificada com quadrinho, mas a grande maioria das dos quadrinistas emprega textos em suas obras como recurso para indicar falas, narrações, sons, ou mesmo na escrita dos títulos.

O texto no quadrinho possui caráter ambivalente. A palavra escrita, seja no balão, no texto narrativo, no título, na onomatopeia ou incorporada ao quadro, pode funcionar como somente um significante, como informação gráfica incorporada ao quadro ou ambos. Para Eisner, “O tratamento visual das palavras como formas de arte gráfica é parte do vocabulário” (EISNER, 1989. p. 122)

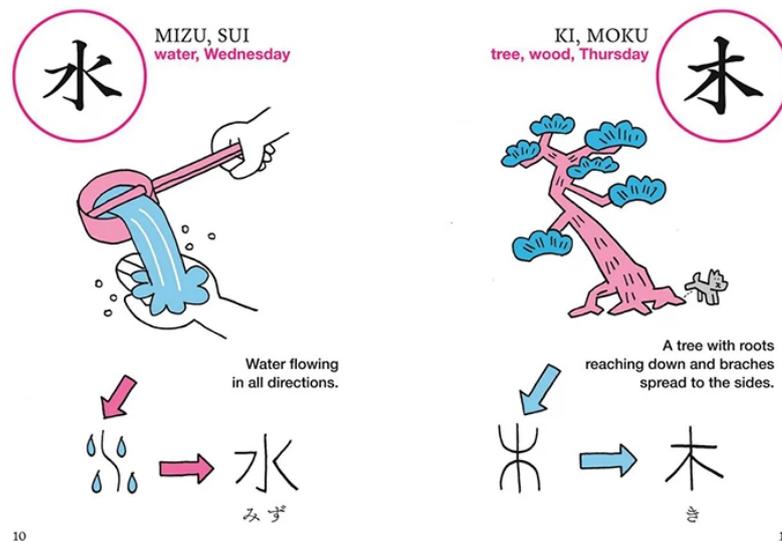


Figura 9: **Origem de ideogramas e suas pronúncias na língua japonesa.** Disponível em <<https://omgjapan.com/collections/japanese-language-books>>, acesso em 27/11/2019

A maior parte dos idiomas utilizados no mundo possuem uma escrita fonográfica. Seja em forma de alfabeto como cirílico, silabário como katakana ou trácico como hangul, são compostos de uma série de caracteres que representam sons e fonemas. Quando combinados, formam palavras, ou morfemas, que remetem a um significado. Por outro lado existem também a escritas logográficas, como hieróglifos egípcios e escrita maia. Alguns idiomas como o cantonês, mandarim e japonês conservaram a escrita logográfica, isto é, seus caracteres remetem não a sons ou fonemas, mas diretamente ao significado.⁵

O texto no quadrinho pode se comportar como os dois casos. Em balões de fala sem alteração e narrações, que representam a maior parte das ocorrências, a tendência é que ele atue da mesma forma que alfabetos fonéticos: quando a palavra atua somente como significante, principalmente se o autor opta por digitar seus textos em vez de fazer o letramento manual.

5 AGER, Simon. **Alphabets and writing systems.** Disponível em <<https://www.omniglot.com/writing/index.htm>>, acesso em 17/12/2019.

2.1.8 Onomatopeias

Assim como grafismos e balões de fala, onomatopeias são uma tentativa de emular uma sensação ou um som. O termo deriva do grego *onomatopoiía*, e significa “criação de palavras”. Por definição onomatopeia significa “palavra que imita o som natural da coisa significada”. Inicialmente, o som dos quadrinhos ficava fora dos quadros. Da mesma forma que balões de fala eram escritos em forma de legenda, não havia onomatopeias ou indicações de som circunscrito nos quadros até o século XIX.

A história dos quadrinhos caminha paralelamente à história do cinema. No final do século XIX os irmãos Lumière construíram o cinematógrafo na França e exibiram cerca de dez filmes curtos no Salon Indien. Por trinta anos, o silêncio era parte das produções até que a narração e diálogos passaram a ser exibidos em intertítulos.

À medida que os filmes e desenhos animados adquiriam som, as onomatopeias eram cada vez mais incorporadas à linguagem dos quadrinhos e dessa forma tornando a comunicação com o leitor mais efetiva e clara (LUYTEN, 2008).

Apesar de ser um dos elementos mais marcantes de histórias em quadrinhos, o uso de onomatopeias não é mandatório. Obras como Tarzan e Flash Gordon não apresentavam o uso de efeitos sonoros quando títulos coetâneos já se utilizavam desse recurso

O texto onomatopeico carrega a intenção gráfica responsável por converter a informação sonora em visual, dessa forma então, se comporta como imagem e não mais como um significante somente. Sons e barulhos variam em timbre, volume, duração e tom, é tarefa do autor representar esses parâmetros, alterando o tamanho, tridimensionalidade e forma do grafema de acordo com o som, para o leitor interpretá-los e fornecer a ambientação necessária à cena de forma acurada.

Com a grande exportação de quadrinhos estadunidenses, o uso de onomatopeias inglesas acabam se tornando próximas de um conceito universal, porém diferentes países ainda conservam seus próprios termos em diferentes graus. Há uma diferença grande no uso de onomatopeias em diferentes países. Quadrinhos estadunidenses e japoneses incorporam esse recurso com muito mais intensidade que na produção europeia, por exemplo. Luyten aponta a ligação disso com a própria linguagem e a forma como a onomatopeia e a mimesis estão incorporadas ao modo de falar em ambos idiomas.

No Japão, no entanto, esse recurso extrapola barreiras sonoras e é utilizado como mimese de sensações ou fenômenos visuais, também de modo incorporado à linguagem. Em mangás e demais quadrinhos Japoneses, essa categoria de palavras é classificadas de acordo com a qualidade que representam. Expressões que representam a voz ou sons de seres vivos são chamadas *giseigo* e sons de objetos inanimados são *giongo*. A grande diferença dos termos japoneses são os *gitaigo*: termos que não representam som ou barulho, mas uma sensação, aparência ou fenômeno. Alguns desses termos possuem seus correspondentes ocidentais, como *kira kira*, utilizado para indicar coisas reluzentes poderia ser aludido ao brasileiro *plim plim*, já outros termos

emulam conceitos mais abstratos como um sentimento de ansiedade ou inquietação (*fuan fuan*) ou o próprio silêncio (*shiin*).

Uma das consequências desse fenômeno é que em mangás as onomatopeias compõem os quadros desde sua concepção e fazem parte da ambientação da cena de forma tão integrada quanto a fala. Em adaptações animadas ou cenográficas de mangás também é comum aparecerem onomatopeias na cena mesmo com o uso do som.

2.2 Elementos cognitivos

Ao produzir um quadrinho, é necessário planejar que elementos valem a pena representar ou omitir, que cena é melhor encurtar ou estender para criar um ritmo de leitura condizente com a narrativa. Tanto o intervalo de tempo representado dentro do requadro quanto o tempo que se passa na sarjeta (ou calha) entre um quadro e outro influenciam a relação com o leitor, exigindo mais ou menos interpretação, e alteram a velocidade da cena como um todo. Existem também relações diferentes entre quadros e relações diferentes que as imagens podem assumir com o texto escrito.

2.2.1 Conclusão

Em *Desenhando Quadrinhos*, McCloud define cinco escolhas importantes para construir quadrinhos com clareza e fluidez: escolha de momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. Essas escolhas definem o quanto da história é fornecida pelo autor e quanto cabe a seu leitor imaginar e interpretar para ter o entendimento completo da cena. Esse grau de envolvimento do leitor é chamado de Conclusão, de forma que quanto maior o grau ou o espaço de conclusão, mais se exige do leitor. “Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada” (MCLOUD, 2005, p. 67).

Necessária não só em transições de quadros, a conclusão permeia o idioma do quadrinho e representa o conceito por trás do caráter interativo da Arte Sequencial: o fenômeno que possibilita diferentes significados e interpretações acerca da mesma cena, que dependem completamente do leitor. Esse fator é também responsável pelo som do quadrinho. Isto é, balões de fala e grafismos podem representá-lo graficamente, mas o som no quadrinho é formado unicamente na cabeça do leitor (a não ser que seja uma webcomic com realmente um arquivo de áudio incorporado).

2.2.2 Timing e tipos de transição entre quadros

Mais importante do que um desenho perfeitamente verossímil e bem resolvido ou um texto impecável em gramática, prosódia e enredo, é a dinâmica de interação entre os aspectos visuais e como o ritmo de leitura é construído para criar a sensação de movimento e narrativa.

Ao representar uma sequência de ações ou acontecimentos é preciso seccionar esse tempo e escolher quais momentos valem a pena ser retratados para chegar ao ritmo de leitura pretendido pelo quadrinista. “As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação, tem entre suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total” (EISNER, 1985, p. 28).

Um quadro contém em si não só a ação mostrada nele, mas o tempo que o leitor leva para lê-lo como um todo, texto e imagem. Um só requadro pode mostrar uma cena inteira com vários segundos de duração ou vários acontecimentos simultaneamente dependendo de como as imagens, balões e texto são organizados. Tendo em mente o conceito de Espaço de Conclusão, compreende-se que a representação interfere no *timing*. Um dos fatores que altera o ritmo de leitura é a forma como um quadro se relaciona com o quadro que o segue, em termos de deslocamento e passagem de tempo. Da mesma forma que no cinema existem transições entre cenas como corte seco, *fade* e *cross-cut*, nos quadrinhos também existem formas de um quadro se relacionar com o que o segue. Em *Desvendando os Quadrinhos* são identificados as transições: momento-a-momento, ação-a-ação, tema-a-tema⁶, cena-a-cena, aspecto-a-aspecto e non-sequitur (MCCLLOUD, 2008, p. 15).



Figura 10: Catharina Baltar, *Lacrimosa*. 2017. Brasília.

Quando se trata de um momento de suspense ou cena muito lenta, pode se fazer uso da transição momento-a-momento. Ao estender um acontecimento que poderia ser contada em dois quadros ou menos é dado tempo para o leitor se ambientar e prestar atenção a outros elementos da página. Ocorre fenômeno semelhante em filmes do diretor Hayao Miyazaki, como *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*. Cenas longas geralmente com trilha sonora marcante, sem nenhum acontecimento ou ação marcantes proporcionam um momento contemplativo para absorver os cenários, personagens, música e a ambientação do filme.

⁶ Em *Desenhando Quadrinhos* (2008), McCloud substitui a transição tema-a-tema por transição sujeito-a-sujeito, para este trabalho foi considerada a publicação mais recente.

Transições do tipo momento-a-momento exigem um grau de conclusão relativamente baixo e aparecem bastante em quadrinhos japoneses, não são tão utilizadas por quadrinhos ocidentais de modo geral. Essa transição pode ser observada na Figura 10. É possível observar umas das primeiras páginas de *Lacrimosa*, de Catharina Baltar, onde uma só ação é estendida por quatro quadros, de modo que o leitor percebe a cena de forma extremamente lenta. Ao manter um ritmo de leitura desacelerado nas primeiras páginas, a autora enfoca a apresentação da personagem principal para o seu leitor.



Figura 11: John Romita. *The Amazing Spiderman* #88. 1970. Marvel Comics.

Para levar a história adiante de forma rápida e manter um ritmo de leitura acelerado sem estendê-la desnecessariamente pode se fazer uso da transição ação-a-ação. Esse e o tipo de transição é o mais utilizado em geral. Nessa sequência retirada de *O Espetacular Homem-Aranha*, de John Romita, (Figura 11) vê-se a progressão rápida de acontecimentos

O próximo tipo de transição, sujeito-a-sujeito, é bastante comum para diálogos, geralmente com o enquadramento em close em quem fala, alterando o ângulo entre seus participantes à medida que conversam. Essa forma se assemelha muito à abordagem cinematográfica desse tipo de cena. Na próxima Figura 12, retirada de *Persépolis*, há um exemplo de transição

sujeito-a-sujeito sem o uso de closes ou alternância de enquadramentos. Em vez disso, a autora varia levemente a proporção entre as personagens que estão falando no momento e o espaço que ocupam na cena.



Figura 12: Marjane Satrapi. *Persépolis*. 2000. São Paulo. Companhia das Letras.



Figura 13: Cyril Pedrosa, *Três Sombras*. 2011. São Paulo. Companhia das Letras.

Para saltos maiores de lugar ou período de tempo, existe também a transição cena-a-cena. Ideal para omitir partes da história que, ao menos naquele momento, não são tão relevantes ou até representar linhas do tempo paralelas. Na Figura 13, retirada da novela gráfica *Três Sombras* de Cyril Pedrosa é possível ver a personagem Joaquim e seus pais em sua rotina típica no campo. Não há nada que indique que todos os quadros se passam no mesmo dia ou semana, tampouco é necessário descrever as cenas com palavras ou informar que se trata de uma representação de seu dia-a-dia.

A quinta transição possível descrita por McCloud, aspecto-a-aspecto, não necessariamente representa uma passagem de tempo, mas também pode indicar diferentes enquadramentos da mesma cena. Esse tipo de transição tem um efeito de ambientação imersiva e cria uma

atmosfera que envolve o leitor. O vazamento dos requadros para a sarjeta e a ausência de palavras fazem o leitor se colocar no lugar da personagem representada no quadro. Esse tipo de transição é amplamente utilizado em quadrinhos orientais como forma de compor uma cena e cria um senso de localidade.

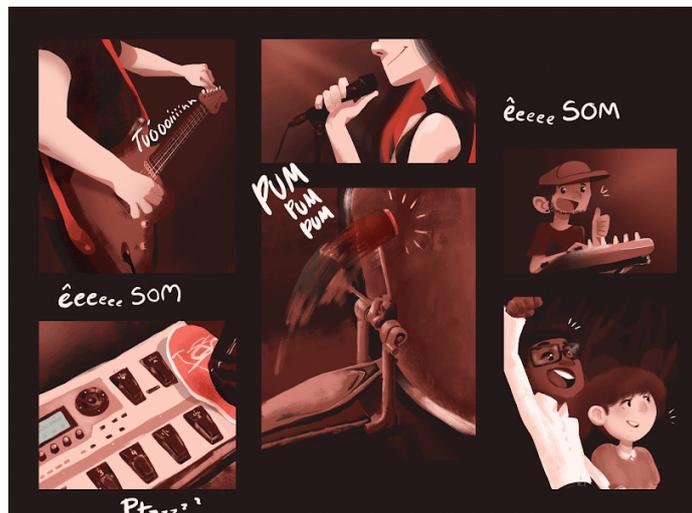


Figura 14: Acervo próprio.

Pode-se observar que na Figura 14 é narrada a passagem de som antes de um show. Ao posicionar as falas e onomatopeias na sarjeta é criada a sensação de paisagem sonora, como se o som estivesse presente em todos os quadros. As cenas dos quadros também podem estar acontecendo ao mesmo tempo a critério da interpretação do leitor.

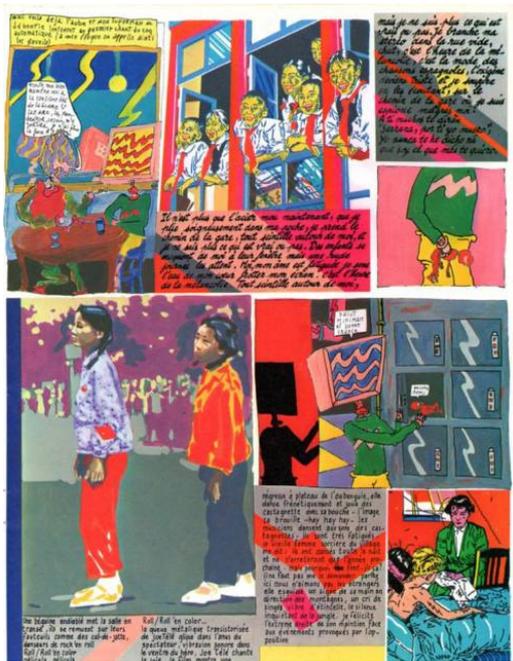


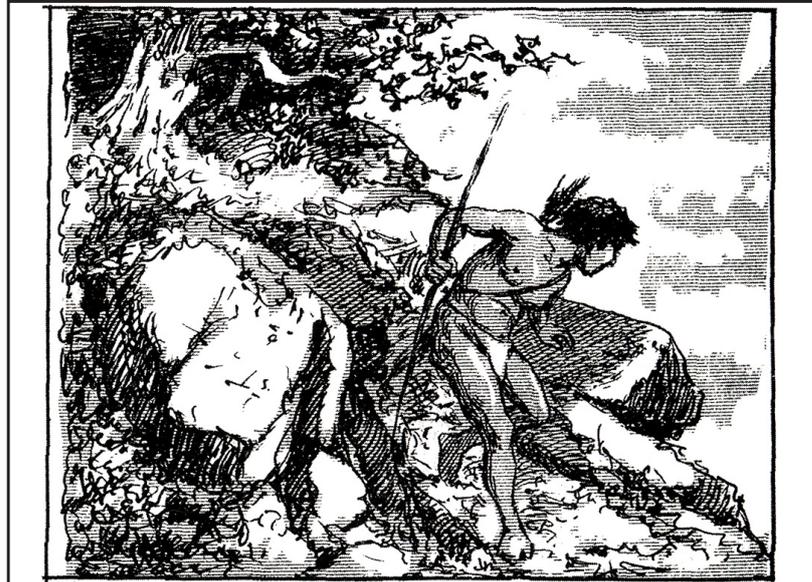
Figura 17: Bazoorka Group. *Métal Hurlant n°6*. 1977. França

O último tipo de transição mencionado é o non-sequitur, onde, ao menos à primeira vista, não há relação entre os quadros. Essa forma é muito explorada em quadrinhos experimentais, principalmente europeus da década de 1960 e 1970, como pode ser observado na Figura 17.

2.2.3 Relações entre palavra e imagem

Apesar de não mandatório, o uso do texto é objeto de estudo e análise por diversos autores. As diferentes combinações entre imagem e texto são identificadas por McCloud e classificadas em sete categorias diferentes⁷: Específica da Palavra, Específica da Imagem, Específica da Dupla, Interseccional, Interdependente, Paralela e Montagem.

A primeira é a relação Específica da Palavra, quando o texto é auto suficiente e a imagem adquire um aspecto ilustrativo ou especificador (MCLOUD, 2008, p. 131). Na Figura 15, se pode observar em uma cena do quadrinho brasileiro *Aventuras de Zé Caipora* como a imagem serve como especificadora para a cena descrita no recordatório.



A um dos seus gritos estridentes, chamando por Inaiá, pareceu-lhe ouvir alguma coisa parecida com a voz humana. Ficou atento.

Figura 15: Angelo Agostini. *Aventuras de Zé Caipora*. Rio de Janeiro. 1883. Disponível em <<https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>> acesso em 18/11/2019.

7 Aqui também há divergência entre as obras *Desvendando Quadrinhos* e *Desenhando Quadrinhos*, foi priorizada a obra mais recente.

Quando as imagens funcionam por conta própria e a palavra acentua ou reforça algum elemento em especial é chamado de relação Específica da Imagem (MCCLLOUD, 2008, p. 133). Neste fragmento retirado de *Quaisqualigundum*, a atenção de Leonor (o eu lírico da cena) está voltada para Cristina, que samba acompanhando os músicos à sua volta (Figura 16). Sendo assim a arte final da personagem está mais trabalhada do que o resto, destacando-a. O texto indicando a cantoria serve somente como pano de fundo e ambientação de cena.

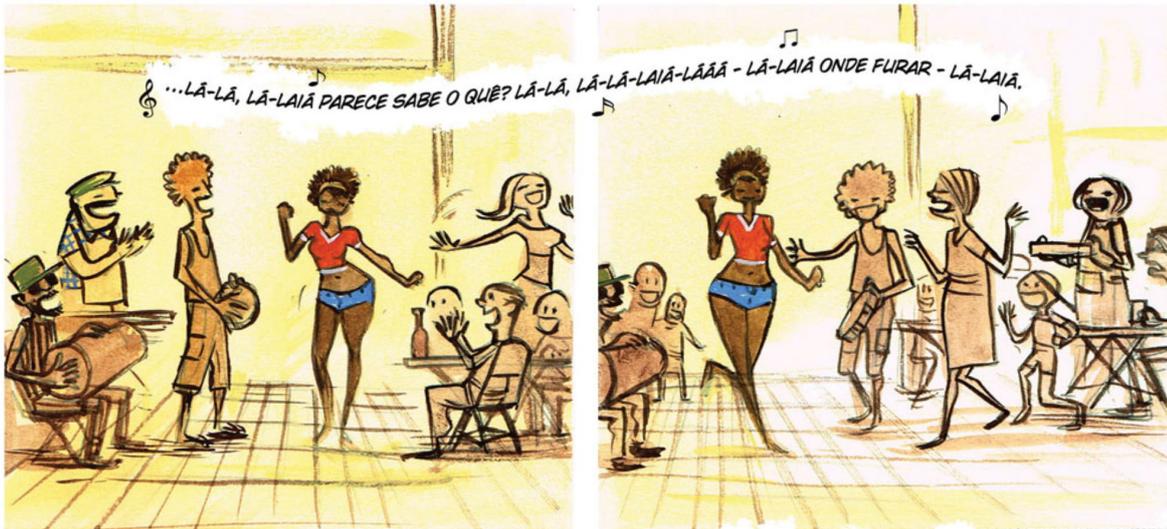


Figura 16: Davi Calil. Roger Cruz. *Quaisqualigundum*. 2ª Edição. São Paulo, Dead Hunter. 2019.

A relação Específica da Dupla ocorre quando imagens e palavras carregam o mesmo significado. Pode ser usada para enfatizar uma situação ou elemento ou em situações onde não há abertura para interpretação (MCCLLOUD, 2008, p. 135). Essa combinação é muito comum em manuais, livros didáticos e guias ilustrados, onde é preciso transmitir uma informação ou conceito de forma clara.



Figura 17: NESTI, Fido. *Os Lusíadas em quadrinhos*. 2006. São Paulo: Editora Peirópolis.
(a)

Um caso especial em que essa relação foi usada por quase toda a extensão da obra sem deixá-la redundante é o caso de *Os Lusíadas* em Quadrinhos, por Fido Nesti (Figura 17). Ao adaptar um texto rebuscado utilizando a imagem para transmitir a mesma mensagem que o texto, a imagem media o entendimento do leitor aproximando obra e público.

A Relação Interseccional se dá quando imagem e palavras carregam a informação necessária para passar a mensagem desejada, mas complementam mutuamente o sentido um do outro, ambas com alguma carga de informação independente ((MCCLLOUD, 2008, p. 136). Na figura ao lado, retirada da obra *Flyp* (Figura 18), pode-se ver a personagem aflita com um corte no rosto e o texto complementa a imagem de forma que informa o leitor o que se passa em sua cabeça além do que é possível deduzir pela imagem, no caso, que ao se ferir em conflito, ela perdeu um de seus bigodes.



Figura 18: H. Schumman, L. Cangussu. *FLYP*. 2018. Disponível em <<https://tapas.io/series/Flyp>> acesso em 18/11/2019.

Quando ambos imagem e texto são necessários para o entendimento completo da cena, há uma relação interdependente ((MCCLLOUD, 2008, p. 137). No quadro abaixo (Figura 19), parte da obra *Aventuras de Nhô Quim*, as informações contidas na imagem e no texto se fazem essenciais para a compreensão: Para fugir de um cachorro, Nhô Quim pula em cima de uma mesa e estilhaça as luminárias que lá estavam.

Sem a imagem, é impossível saber o motivo da ação da personagem, já o texto adianta a consequência dessa ação de forma que se houvesse um quadro a seguir, não seria necessário outro quadro para mostrar as luminárias quebradas. Esse tipo de relação exige um nível alto de interpretação do leitor, e, portanto, é possível dizer que tem um alto grau de conclusão.



pulou sobre a mesa, pondo tudo em estilhaços.

Figura 19: Ângelo Agostini. *As Aventuras de Nhô Quim*. Rio de Janeiro, *Jornal Vida Fluminense*. 1869.

O texto também pode não ter uma relação aparente com a imagem do quadro que faz parte: seja como suavizador de uma transição de cena, recordatório, narração de uma outra cena, experimentações estilísticas, ou mesmo se houver uma reconciliação de texto e imagem em quadros posteriores.

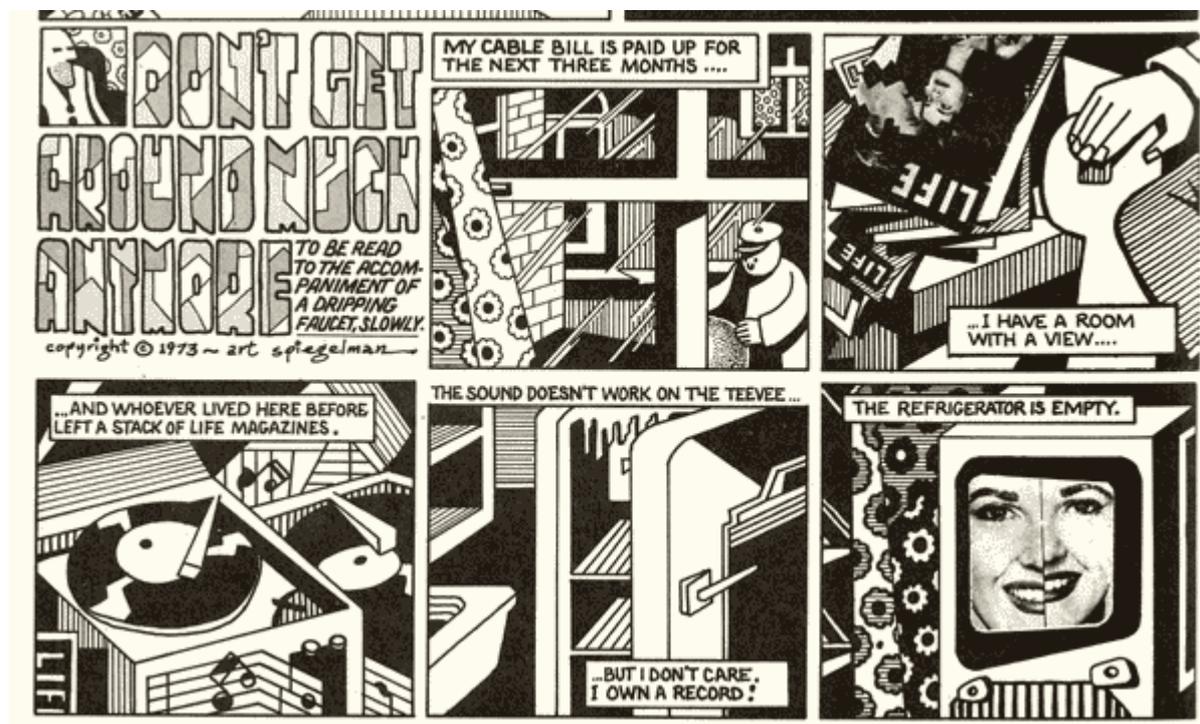


Figura 20: Art Spiegelman. *Don't Get Around Much Anymore*. 1973. Disponível em <<https://slate.com/culture/2011/10/art-spiegelman-before-maus.html>>, acesso em 25/11/2019.

As combinações paralelas podem ser também um recurso de distorção do tempo, nesse exemplo de Art Spiegelman, autor de cada fragmento de texto se refere ao quadro anterior, gerando uma breve desorientação no leitor (Figura 20). Ao conceder uma entrevista sobre a obra, Spiegelman afirma:

“Eu tinha me interessado pelo cinema de vanguarda dos anos 60, filmes sem narrativa de Ken Jacobs, Ernie Gehr e Stan Brakhage se tornaram importantes para mim. Eles me levaram a pensar: em que ponto imagens justapostas se tornam quadrinhos? E isso me levou a fazer uma página em 1973 chamada [Já não circulo muito]. (...)Tudo está fora de sincronia entre palavras e ilustração – elas não estão funcionando tanto como ilustrações, estão mais para puxões visuais que mantêm seu olho se movendo pela página, porém aprisionado dentro dela, inclusive acho que é o motivo da tirinha se intitular “Don't Get Around Much More”, inspirada na canção de Duke Ellington⁸”

8 No original: “I'd become interested in the avant-garde cinema of the '60s nonnarrative films by Ken Jacobs, Ernie Gehr, and Stan Brakhage became important to me. They led me to ask: at what point do juxtaposed pictures become comics? And that led me to do a page in 1973 called “Don't Get Around Much Anymore.(...) Everything's “out of sync” between the words and the illustrations—they're not functioning as illustrations so much as visual tugs that keep your eye moving around the page but trapped on it, which I guess is why the strip is titled, after the Duke Ellington song, “Don't Get Around Much Anymore.”. Disponível em <<https://slate.com/culture/2011/10/art-spiegelman-before-maus.html>>, acesso em 26/11/2019, tradução própria.

A última combinação descrita por McCloud é a Montagem, quando signos como palavras, letras e números adquirem um aspecto pictórico e se articulam com as imagens à sua volta com um grau maior de liberdade. Um exemplo desse uso são os efeitos sonoros, onomatopeias e mímese já descritas aqui, quando o morfema adquire uma característica visual de forma a emular seu significado ou ideia a qual se refere.

3. PANORAMA HISTÓRICO

Partindo da definição de Arte Sequencial, é possível encontrar diversas manifestações culturais de povos ao redor do mundo que se enquadram nas definições que hoje existem de Arte Sequencial e quadrinhos. Ao longo da história da Arte, frisos maias, gravuras japonesas, pinturas egípcias e obras medievais europeias, até a invenção da imprensa anos depois podem ser apontados como exemplos de soluções semelhantes às empregadas por autores ao longo da história dos quadrinhos.

Essas manifestações foram definidas por diferentes conceitos e características ao longo do tempo, e algumas dessas formas permaneceram como parte integrante do universo e da estética dos quadrinhos até hoje. Ao traçar um paralelo histórico linear, é possível apontar o surgimento dessas características como resultado de seus respectivos contextos de produção.

Nas produções imagéticas da América Pré-colombiana já apareciam elementos que hoje fazem parte do repertório dos quadrinhos, como balões e grafismos, além do emprego de imagens sequenciais narrando acontecimentos e histórias.

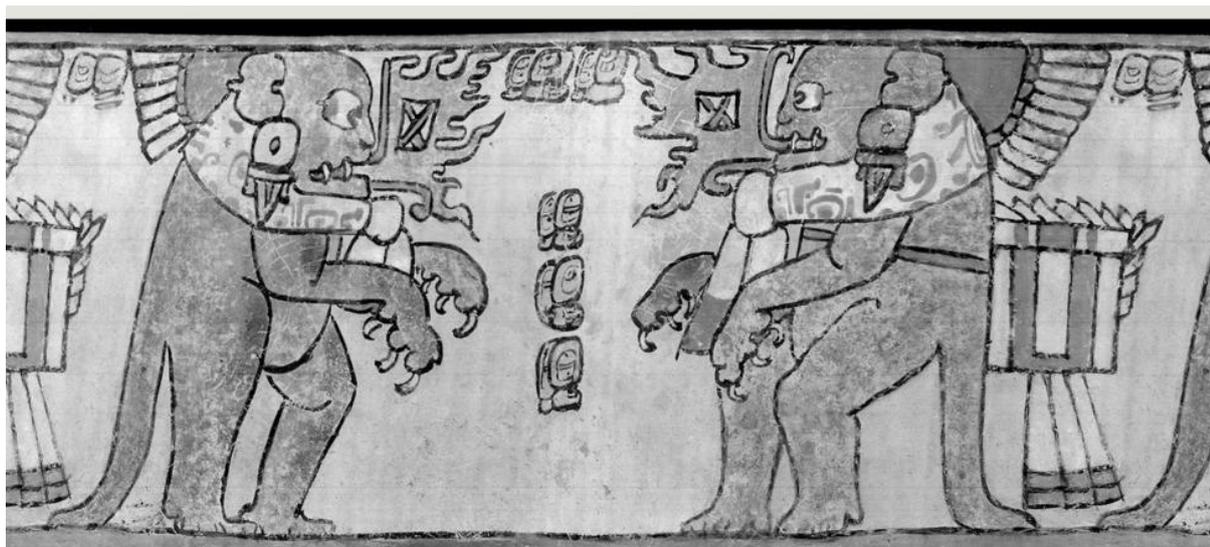


Figura 21: Foto de pintura maia tirada por Justin Kerr. Disponível em <<https://www.bbc.com/future/article/20160216-did-the-maya-create-the-first-comics>>, acesso em 21/11/2019.

Há registros de arte Maia datada de 600 a 900 d.C. no território que se estende da Guatemala ao México. Seus frisos e murais apresentam narrativas contadas por imagens em sequência usando também soluções visuais para indicar falas, ambientação e entonação. Peças de cerâmica como potes e vasilhames eram estampados com cenas curtas de acontecimentos, criaturas mitológicas e lendas, consideradas prêmios e moeda de troca em negociações políticas¹. Na Figura 21, vê-se dois seres antropomorfos conversando com chamadas saindo de suas

¹ Megan E. O'Neil. **The Inside Story: Seeing Maya Vessels in A New Light**. 2016. Disponível em <<https://unframed.lacma.org/2016/08/29/inside-story-seeing-maya-vessels-new-light>>, acesso em 21/11/2019.

bocas e um símbolo dentro indicando a fala. Na cultura Maia a raiva era associada ao fogo² então, é possível comparar esse elemento com balões de fala da forma como são empregados hoje pelos quadrinhos. Essa forma atua como grafismo, à medida que reproduz visualmente a fala com um tom de voz, um sentimento, uma sensação específicos, impossíveis de se retratar literalmente.

Na Europa medieval também é possível encontrar registros de Arte sequencial. A *Tapeçaria de Bayeux*, uma enorme faixa de setenta metros de comprimento feita de linho, bordada com lã tingida, conta em forma de Arte Sequencial a invasão da Inglaterra por povos normandos, em 1066. A narrativa conta como o duque William da Normandia conquista terras inglesas, governadas por Harold Godwinson, rei que recém-ocupara o trono³. Além do acontecimento principal, nas bordas do tecido é possível encontrar cenas corriqueiras de fazendeiros arando a terra, abatendo pássaros e personagens das fábulas de Esopo.



Figura 22: *Fragmento da Tapeçaria de Bayeux registrado em 2013*. Fonte: Wikipedia. Disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bayeux_Tapestry_scene1_Edward.jpg>, acesso em 30/11/2019.

Os bordados da faixa ilustram as personagens da trama em cenários como campos de batalha, igrejas e castelos. Há também a presença de textos indicando falas e narrações, que atuam da mesma forma como falas e recordatórios são empregados em quadrinhos hoje.

2 Neil Cohn, apud. David Robson. **Did the Maya create the first ‘comics’?**. 2016. BBC Future. Disponível em <<https://www.bbc.com/future/article/20160216-did-the-maya-create-the-first-comics>>, acesso em 21/11/2019.

3 Khan Academy. **BAYEUX TAPESTRY**. Disponível em <<https://www.khanacademy.org/humanities/medieval-world/romanesque1/v/the-animated-bayeux-tapestry>>. Acesso em 29/11/2019

No Japão, durante os séculos XII e XIII foram ilustrados uma série de quatro pergaminhos chamados *Choju-jinbutsu-giga* (*Caricaturas de Pessoas Animalescas*, em uma tradução literal), comumente abreviado para *Choju-giga*. (MATSUTANI, 2009). Aparentemente, mais de um artista foi responsável pela criação, visto que o traço dos desenhos varia ao longo da obra. Esses pergaminhos ilustram uma narrativa com começo meio e fim com coelhos, sapos e macacos antropomórficos. Seus desenhos precedem um estilo linear monocromático seguido posteriormente pelas pinturas japonesas. como por exemplo a forma de retratar as pernas de um personagem correndo para simular movimento. Esses grafismos não destoam do traço de mangás contemporâneos (MATSUTANI, 2009).



Figura 23: **Fragmento de Choju-Giga.** Disponível em <<http://www.dnp.co.jp/artscape/eng/ht/0712index.html>> acesso em 06/11/2019

Na Inglaterra do século XVIII desponta o trabalho de William Hogarth. Comumente considerado o “avô do cartum político” pela influência que teve posteriormente sobre Töpffer, Hogarth estava mais próximo de pintor e gravurista do que cartunista. Suas inspirações abarcavam pintores clássicos como Albrecht Dürer, Leonardo Da Vinci e Michelangelo. (KNUDE, 2019)

O fator que posiciona o trabalho de Hogarth entre o cartum e a pintura é seu uso de Arte Sequencial. Suas sátiras moralizantes compõem temas conceituais e narram histórias quando justapostas. Seus projetos maiores eram compostos de quatro a oito quadros por história e era possível identificar as mesmas personagens ao longo de toda a sequência. Ilustradores anteriores e coetâneos a Hogarth habitualmente contavam suas histórias através de uma só imagem, em vez de fragmentar suas ações em quadros separados. Suas gravuras em *Mascarados e Óperas* (1724) já apresentam também o uso de balões de fala. Essa prática pode ser ligada a seu emprego de ilustrador de livros na década de 1730. Nesses anos também começou suas obras mais famosas, dentre elas destacam-se *O Progresso da Meretriz* (1731), *O Progresso do Libertino* (1735), *Indústria e Ócio* (1747).

Suas narrativas caracterizam personagens criminosas e devassas que eventualmente sofrem as consequências de seus comportamentos imorais. É possível acompanhar a gradual perdição das personagens através de momentos chave escolhidos, representados em gravuras ou pinturas. Hogarth em suas andanças por Londres, esboçava pessoas comuns nas ruas e, posteriormente, as transformava em seus personagens originais. Suas narrativas são completamente autorais, baseadas em costumes, mas não em pessoas públicas reais, cenas bíblicas ou mitologia greco-romana, fugindo um pouco do padrão de produção da época. Seu trabalho representa um espelho social dos hábitos ingleses do século XVIII em toda sua extensão: desde a alta sociedade política, o sistema judiciário, teatros, moda até suas camadas marginalizadas sem ressalvas ou censuras: prostituição, alcoolismo, asilos manicomial e prisões. “Eu queria compor imagens em quadros similares a representações em palcos. Me empenhei para encarar meus temas como um dramaturgo; minha imagem é meu palco, homens e mulheres meus atores, que por meio de suas ações e porte apresentam um espetáculo patético”⁴

O *Progresso da Meretriz* descreve em seis painéis a ascensão social e ruína de uma jovem prostituta. As imagens mostram ela vendendo seu corpo por dinheiro, sendo presa por isso, sucumbindo à pobreza e, eventualmente, morrendo de sífilis aos 23 anos. Seu caixão é usado de balcão em uma taverna em meio a outras prostitutas e seus clientes, tornando a história cíclica. Com referências a artistas que inspiravam Hogarth, como Dürer e Da Vinci, a série foi posteriormente adaptada para peças de teatro, óperas e poemas. Em *Indústria e Ócio*, Hogarth separa o enredo em duas linhas narrativas separadas e opostas personificadas por seus protagonistas: uma linha boa e íntegra representando o nobre operário Francis e uma linha ruim com o imprestável perdulário Tom Idle⁵. Maniqueísta e moralizador como sempre, as doze gravuras advogam a favor do trabalho duro como único caminho possível de se obter sucesso na vida e como uma vida ociosa e cheia de vícios leva inevitavelmente à miséria.

Impressões de suas séries circularam por toda Europa tornando seu trabalho conhecido e possibilitando influenciar o trabalho de artistas posteriormente, como será explanado a seguir.

No começo do século XVIII na Suíça tem início a carreira de Rodolphe Töpffer. Devido a um problema de visão, foi levado a desenvolver um método de desenho possível de ser realizado por ele: desenhos eram simples, personagens e cenários estilizados e desenhados em preto e branco com uma caneta tinteiro. Publicou durante doze anos cerca de sete títulos, dentre eles *História de M. Jabot*, *Senhor Crépin*, *Os Amores de M. Vieuxbois* e *Senhor Lápis*. Posteriormente em seu livro, *Essais de Physiognomie*, Töpffer cita suas referências e inspirações: os caricaturistas ingleses William Hogarth e Thomas Rowlandson, explica sua técnica gráfica e defende seus quadrinhos.

4 No original “I wished to compose pictures on canvas, similar to representations on the stage. I have endeavoured to treat my subject as a dramatic writer; my picture is my stage, and men and women my players, who by means of certain actions and gestures are to exhibit a dumb show.”. Disponível em <https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm>, acesso em 30/11/2019. Tradução própria.

5 Há aqui um jogo de palavras: idle pode ser traduzido para “ocioso”, referenciando o nome original da obra *Industry and Iddleness*.

Esses trabalhos diferem de pinturas, cartuns políticos ou novelas ilustradas pois, assim como observado sobre gravuras de Hogarth, nenhuma das personagens eram diretamente baseados em políticos, santos ou figuras públicas, mas criação do próprio Töpffer. A narrativa era clara e construída ao longo de várias páginas. Os textos eram escritos abaixo das imagens em formato de legenda de modo interligado, tornando impossível compreendê-los separadamente.

Inicialmente, Töpffer criava narrativas e personagens apenas para o próprio divertimento, mas incentivado por Johann Wolfgang von Goethe, passou a publicar seus trabalhos em revistas e jornais europeus. Até então, a maioria das narrativas sequenciais eram apenas pinturas ou gravuras adquiridas por nobres ou clérigos, mas o trabalho de Töpffer era deliberadamente publicado para as massas e, portanto, aparecia em periódicos semanais e mensais populares, atestando a existência de um mercado popular pouco explorado até então. Suas histórias foram publicadas ao redor da Europa, traduzidas para alemão, holandês, inglês, norueguês, dinamarquês e sueco. Por essas razões, vários autores consideram Töpffer o primeiro quadrinista e suas publicações como os primeiros quadrinhos por definição.

Enquanto isso, na cidade de Katsushika, hoje província de Tokyo, havia um ilustrador, pintor e gravurista. Influenciado pela arte ocidental, durante sua carreira adaptou poemas, contos e romances para desenhos e gravura, posteriormente se especializou em cenários. Hokusai Katsushika, aos seus 50 anos começa então a trabalhar em uma série de desenhos compilados em quinze volumes encadernados, publicados de 1812 a 1878. A obra se chamava *Hokusai Manga (Desenhos divertidos de Hokusai)* e batizou o estilo de quadrinhos japonês produzidas dali em diante. (KNUDDE, 2019) No entanto, em *Manga no Rekishi*, o pesquisador Isao Shimizu define mangá essencialmente como uma mídia de massa popular. De acordo com essa definição, o primeiro trabalho em mangá seria então Toba Ehon, um livro ilustrado sobre o cotidiano de pessoas comuns durante o Período Edo comercializado por uma editora de Osaka no século XVIII (MATSUTANI, 2009).

No Brasil, a cultura do quadrinho tem como marco as publicações do imigrante italiano Angelo Agostini: *Aventuras de Nhô Quim* (1869) e *As Aventuras de Zé Caipora* (1883), impressas em páginas de jornal, seguindo a tendência mundial de sátiras, publicações humorísticas e obras direcionadas ao público infantojuvenil (GOMES, 2008).

A hegemonia cultural estadunidense teve sua origem com as tiras de jornal, com enfoque cômico e traços estilizados na maioria das vezes (DANNER, MAZUR. 2014). Através do syndicates, organizações de distribuição de conteúdo em massa, cinema e publicações impressas americanas eram distribuídas para o mundo. Ao fim da década de 1920, aparece o formato gibi, ou comic book, extremamente popular entre os leitores mais jovens, onde debutaram uma série de super-heróis até hoje famosos. Durante a Segunda Guerra esse tipo de conteúdo ganhou força e era consumido em massa, atingido tiragens e cifras sem precedentes.

Na América Latina dos anos 20, a produção de quadrinhos marca o mercado argentino, influenciada por artistas imigrantes europeus fugidos da guerra e regimes totalitários. Dois irmãos italianos e judeus, perseguidos do nazismo, se mudam para a América Latina e fundam

então a Editora Abril, em 1941 em Buenos Aires e em 1950 no Rio de Janeiro.

Em Buenos Aires, Breccia produzia seus quadrinhos sem nunca se contentar em termos de estilo. Do nanquim arranhado no papel à tinta acrílica em quadros quase cubistas, o autor nunca deixou de explorar possibilidades estilísticas com materiais diferentes. Depois que o roteirista parceiro de Breccia, Oesterheld, foi capturado pela ditadura argentina e desapareceu junto com boa parte de sua família, Breccia passou a trabalhar sozinho adaptando autores clássicos como Irmãos Grimm, H.P. Lovecraft e Edgar Allan Poe. (DANNER, MAZUR 2014)

No Brasil partir de 1933, com o início da publicação do Suplemento Juvenil, o quadrinho estrangeiro, especialmente o norte-americano, ganhou força no mercado brasileiro, introduzindo títulos como *Mandrake o Mágico*, *Pato Donald* e *Tarzan*. A revista pioneira iniciada por Adolfo Aizen, foi publicada por quatro anos sem concorrência direta até o aparecimento do Globo Juvenil, criado por Roberto Marinho e tendo Nelson Rodrigues como editor. Ambas dominavam o mercado com títulos estrangeiros negociados a um valor baixo, o que desestimulava a produção nacional. A publicação de material estrangeiro dominou o mercado até a década de 40 (GOMES, 2008).

Em um Japão devastado pós-guerra, ao fim da década de 40, se popularizou o formato *akahon*: acessível com encadernação feita de papelão, os livros vermelhos eram vendidos em lojas de doces e por ambulantes. Desse contexto surgiu Osamu Tezuka com sua obra Shin Takarajima, dinâmico nos traços e na narrativa. Tezuka logo chegou à indústria midiática de Tokyo, onde criou Tetsuan Atom. O estilo de suas obras definiram a estética do mangá por pelo menos dez anos até ser confrontado pelo movimento *gekiga* (imagem dramática, em contraste com mangá, imagem divertida) de Osaka. (DANNER, MAZUR 2014) Mirando em um público adolescente, os autores de *gekiga* escreviam histórias de suspense e mistério muito influenciadas pelo noir cinematográfico, bem balanceado também quanto os públicos masculino e feminino.

Com o fim da Segunda Guerra, o mercado estadunidense de comic books de heróis na guerra esfriou, o que possibilitou o desenvolvimento de novos gêneros nos quadrinhos. Os quadrinistas exploravam temas variados como romance, comédia, faroeste, terror e suspense, muito populares entre leitores adultos de ambos gêneros. Esse tipo de história, com traços extremamente naturalistas, ganhavam força também entre as gerações mais jovens, agora desamparada com a queda de seus super-heróis. Um clima de desconfiança e ansiedade, já instaurado pelo período de Guerra Fria, começou a pairar com relação às histórias em quadrinho.

Um psiquiatra alemão naturalizado nos Estados Unidos, baseado em conclusões generalistas sobre exemplos pontuais de seus pacientes, começa então a escrever uma série de artigos de caráter científico questionável, posteriormente reunidos em seu livro *A Sedução dos Inocentes*. Em seus artigos, palestras, entrevistas, Fredric Wertham pintava as histórias em quadrinho em sua totalidade como depravadoras da juventude. Dentre alguns absurdos, defendia a ideia que a relação entre Batman e Robin incentivava a homossexualidade entre as crianças, por representar o sonho de um casal de morar junto (VERGUEIRO, 2004).

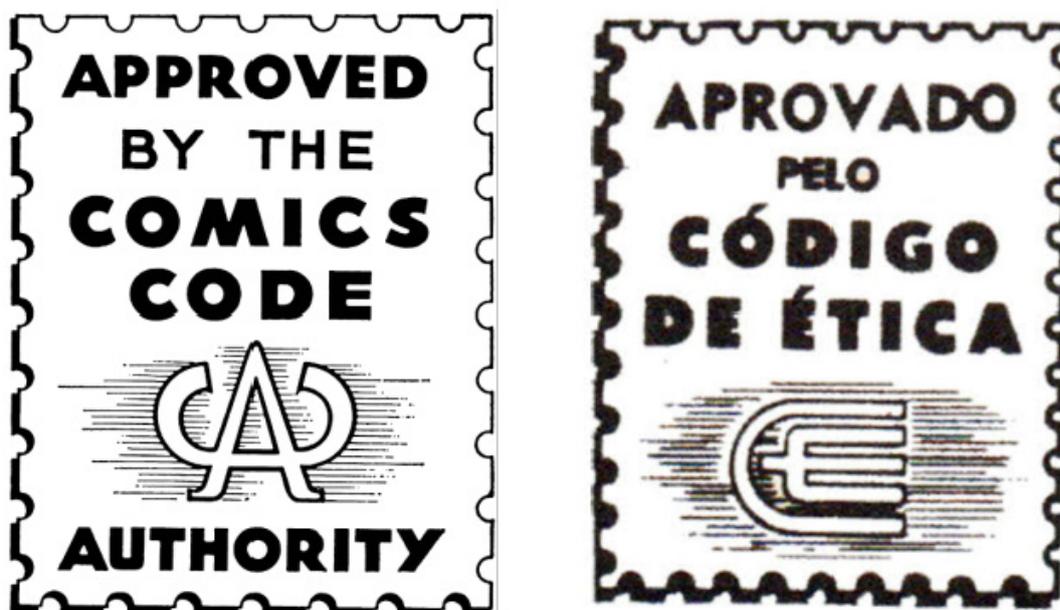


Figura 24: Selos de aprovação do código de ética, em sua versão original e brasileira. Disponível em <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-002-a-censura-nos-quadrinhos/>>, acesso em 29/11/2019

A crítica foi abraçada por um público estadunidense conservador já inflamado que demandava ações por parte das editoras e do governo. Após tentativas apaziguadoras sem sucesso, a Associação de Revistas em Quadrinhos da América elaborou, em 1954, o Código de Ética dos Quadrinhos, uma norma de conduta a ser seguida por autores que passou a vigorar para toda e qualquer publicação de quadrinhos. As capas das revistas deveriam exibir um selo de aprovação, garantindo que a obra em questão respeitava os valores morais e os bons costumes.

Essa decisão condenou por anos toda a produção ocidental de quadrinhos, à medida que foi aderida em toda a América Latina e Europa. O código tinha teor maniqueísta e minava a autonomia e senso críticos dos autores. No Brasil foi elaborada uma versão adaptada (ANEXO A) que também censurou publicações por anos. Em meio a um mercado dominado por conteúdo de fora, a revista Tico-tico desbravou o mercado de quadrinhos nacionais publicando autores como Ângelo Agostini, Luiz Sá e J. Carlos. Direcionada desde seu início ao público infantil, a revista conseguiu desviar dos ataques aos quadrinhos em moda na época.

Os gibis de super-heróis da DC Comics e Marvel aproveitaram o declínio forçado do mercado para reviver seus títulos antigos. A investida funcionou e por alguns anos o mercado de quadrinhos foi representado por histórias de super-heróis impedidas pela censura de exibir qualquer senso crítico. Como resultado, os quadrinhos tiveram sua imagem manchada e categorizados como uma mídia infantil, pérfida e emburrecedora, mancha que ainda hoje não foi totalmente limpa.

De volta ao Brasil, Aizen inicia o projeto das Edições Maravilhosas, adaptações de clássicos literários para quadrinhos semelhantes a livros ilustrados que recomendavam no próprio exemplar que o leitor adquirisse a obra original caso o leitor desejasse uma biblioteca “cult a

de bom gosto” (GOMES, apud. CIRNE 1990).

Eis que em 1960, tem início uma revista mensal de quadrinhos com produção centrada no cotidiano e no folclore brasileiro, êxodo rural em curso no país naquele momento, em defesa da infância e acontecimentos mundiais marcantes como Guerra Fria, Revolução Cubana e Copa do Mundo. A revista *Pererê*, de autoria de Ziraldo Alvez Pinto foi publicada até 1964.

No Brasil, o Código de Ética dos Quadrinhos foi adaptado coletivamente por editoras cariocas e passou a vigorar a partir de 1961. No mesmo ano, houve uma tentativa de criar uma cooperativa aos moldes dos sindicatos americanos: a Coopertiva Editora de Trabalhos de Porto Alegre (CETPA). Sua intenção era implantar um modelo de distribuição de HQs e produtos relacionados, mas o caráter regionalista e demasiado didático de suas publicações levou o órgão a encerrar suas atividades ao fim de 64 por dívidas e influência do golpe militar. Um ano antes do fim da CETPA, o presidente João Goulart elaborou um projeto de lei como forma de fomento à produção nacional de quadrinhos. Por protestos de editoras, ações judiciais e as mudanças políticas após o golpe a lei nunca foi aplicada conforme o planejado (GOMES, 2004).

Já do outro lado do mundo, os quadrinhos permaneciam sendo produzidos e publicados sem grandes conflitos. O mercado editorial de Tokyo tinha os quadrinhos infantis como seu carro-chefe, mas ao longo dos anos pós-ocupação estrangeira no Japão, de 1950 a 1970, um número cada vez maior e mais diverso de leitores de mangá se estabeleceu. A crescente economia japonesa elevou os níveis sociais da população e os baratos *akahon* perderam seu espaço para as investidas da mídia de massa de conquistar o público mais velho. Editoras de Tokyo recrutaram autores de *gekiga*, às custas de sua liberdade criativa, para trabalhar em estilos cada vez mais consolidados representados pelo *shounen*, narrativas de ação e aventura, e pelo emergente *shoujo*, que lidava com relações sociais, relacionamentos humanos e possuía uma linguagem e público próprios. Talvez por conta disso, o traço da produção de quadrinhos mainstream japonesa hoje se aproxima muito mais do *gekiga* do que do mangá em sua forma inicial, apesar do nome comum para “história em quadrinho” ter permanecido o mesmo. O conteúdo também sofreu alteração, histórias com certo grau de sexualidade e tramas psicológicas passaram a fazer parte do escopo temático dos quadrinhos japoneses. Ao mesmo tempo em que a liberdade dos quadrinistas agenciados por editoras japonesas permitia a exploração de outros temas e públicos, a continuidade dos títulos dependia sempre dos resultados das pesquisas semanais, acirrando a competição do mercado e cedendo espaço para produções de forte caráter comercial. (DAN, MAZUR, 2014).

Jornais e revistas japoneses no século XX publicavam tirinhas para conquistar mais leitores, porém a mais influente contribuição para o desenvolvimento do mangá da forma como se dá atualmente foram as revistas especializadas. Volumes publicados semanal e mensalmente emergiram nos anos 60 e a cada edição traziam ao público de dez a vinte capítulos de títulos.

Um dos primeiros usos registrados de quadrinhos como objeto de ensino foi em escolas japonesas que usavam a obra *Gin Pés Descalços* durante as aulas de história sobre o fim da Segunda Guerra e o terrorismo americano durante os bombardeios de Hiroshima e Nagasaki.

Ao fim da década de 60, no mercado estadunidense, já surgiam tentativas de histórias maiores com tramas mais complexas para públicos mais maduros. A sementinha do que iam se tornar as *graphic novels*, ou novelas gráficas, foram as publicações de Gil Kane. Com o uso incomum de fontes tipográficas em vez de preenchimento à mão de onomatopeias e textos, os volumes em preto e branco com encadernamento em brochura eram distribuídos para livrarias, e não bancas de jornal. A maioria das tentativas de *graphic novel* dessa época foram mal sucedidas pois era ainda preciso que os autores desconstruíssem a ideia do quadrinho como uma mídia de super-heróis para crianças, para si mesmos e para o público.

No começo dos anos 70, começa a aparecer uma nova geração de quadrinistas com novas ideias e metas. A geração do *baby boom*, que já cresceu sabendo quem eram Ditko, Kirby, Kane buscavam inspiração também em Mucha e pintores pré-rafaelitas. Os temas de suas produções envolviam terror, suspense e ficção científica. O artista Barry Smith, em sua adaptação de *Conan, O Barbáaro*, ao finalizar seus próprios trabalhos aproximou o quadrinho da gravura ao se distanciar das grandes massas uniformes de nanquim e buscar os meios tons das hachuras.

Na mesma década, sentindo a necessidade do quadrinho de crescer para outras direções, teve início uma rede de lojas especializadas em quadrinhos onde eram distribuídos especialmente títulos posicionados entre o *mainstream* da Marvel e DC e o cenário underground. A editora *Star Reach*, criada em 1974 por um ex editor da Marvel, se aproveitou desse novo nicho para publicar quadrinhos fora da zona de alcance do Comis Code, e foi pioneira também na importação de títulos japoneses. Os autores Mazur e Danner consideram também mérito da editora a publicação da primeira novela gráfica. Produzida de forma independente por Jack Katz, First Kingdom, buscou inspiração em quadrinistas clássicos como Hal Foster⁶ para construir sua fantasia pós-apocalíptica.

Uma das características mais marcantes dos quadrinhos, conforme aponta McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* é o uso a relação entre o quadro e o estado de espírito de suas personagens e transições momento-a-momento que permitem a ambientação do leitor e sua imersão na obra. A publicação *Nijishiki*, de Yoshiharu Tsuge, de caráter onírico e crítico às produções de mangá vigentes, batizou um novo sub-gênero: o mangá watakushi “que se caracteriza por narrativas altamente subjetivas em primeira pessoa, muitas vezes enfatizando sentimentos, pensamentos e desejos mais profundos e menos socialmente aceitáveis do autor” (DANNER, MAZUR. 2014). Até Osamu Tezuka, que desde o começo de sua carreira escrevia narrativas complexas cheias de desdobramentos para o público infantil, passava por uma fase depressiva de insegurança profissional ao tentar validar o mangá como leitura séria. Após se voltar para produção de animação, voltou seus quadrinhos para o gênero seinen, voltado para homens adultos, com caráter extremamente pessimista, traços menos amigáveis e cenas com iluminação e composição dramáticas.

6 Harold R. Foster, o quadrinista canadense. Não confundir com Harold Foss crítico de arte americano, ambos conhecidos pelo pseudônimo Hal Foster.

O cenário europeu de quadrinhos dos anos 70 foi marcado pela experimentação transgressora de coletivos como Bazooka Group e pela tentativa de editoras maiores de conquistar o público adulto já cativado pelos quadrinhos independentes e autores do underground produzidos em anos anteriores.

Nos Estados Unidos, principalmente no ambiente mainstream, os anos 80 e 90 foram marcados por produções especialmente sombrias. Autores com Alan Moore e Neil Gaiman, recrutados da Inglaterra, expandem o gênero das novelas gráficas, influenciando uma década de produção de quadrinhos, muitos inclusive adaptados para cinema.

O cenário nacional de produção de quadrinhos hoje é muito rico. O público brasileiro é consumidor de quadrinhos digitais⁷ e físicos. Além da divulgação online, eventos como a Bienal de Quadrinhos de Curitiba e o evento anual ComicCon Experience (CCXP) em São Paulo, convenções onde são publicados novos títulos de quadrinistas de todo Brasil em todas as edições. Esses eventos garantem não só uma produção constante, mas um intercâmbio cultural dos quadrinistas brasileiros que nos próximos anos pode ajudar a formar uma identidade para o quadrinho brasileiro.

Plataformas de financiamento coletivo, ou crowdfunding, como Catarse, IndieGogo e KickStarter podem ser comparadas hoje a um grande mecenato coletivo a nível mundial. Esses sites desempenham um papel importante no cenário de HQs, novelas gráficas e quadrinhos no geral. Através dessas plataformas, autores independentes podem financiar projetos grandes sem a necessidade de uma editora, e leitores podem adquirir obras de quadrinhos físicos e digitais por um valor muitas vezes abaixo do normal, o que impulsiona a quantidade de quadrinhos sendo produzidos e comercializados mundo afora.

7 O Brasil é hoje o quinto país com mais acessos por desktop à plataforma do *Tapas*. Dados de junho 2019. Fonte: Similarweb. Disponível em <<https://www.similarweb.com/pt>>, acesso em 15/11/2019.

4. QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO, POR QUÊ?

As histórias em quadrinhos são uma mídia quase bicentenária, se considerada a criação de *Os Amores de Vieuxboix* por Töpffer, em 1827, como marco. Contemporânea da fotografia, é uma mídia que há anos luta para se libertar de rótulos e provar seu valor. Tendo em mente conflitos passados como o Código de Ética dos Quadrinhos e boicotes por parte de grupos conservadores, é um grande avanço ter hoje quadrinhos presentes nos materiais didáticos e paradidáticos. Os quadrinhos têm seu potencial reconhecido por professores brasileiros e pelo Ministério da Educação desde 1998.

“A menção dos quadrinhos aparece nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN –, de língua portuguesa e arte nos anos finais do ensino fundamental II e no volume de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias do Ensino Médio. A partir de tais orientações, a leitura e compreensão textual dos quadrinhos no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) passaram a ser exigidas. Posteriormente, integram o PNBE (Programa Nacional Biblioteca na Escola), não mais só nos livros didáticos ou em avaliações, estabelecendo compras regulares de livros de HQs.” (YAMAGUTI, 2017)

O Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) selecionou HQs para compor o acervo de obras pela primeira vez no ano de 2006, quando foram adquiridos onze títulos pelo edital. É comum também encontrar tirinhas, páginas de quadrinhos, charges e cartuns em livros didáticos de todas as disciplinas escolares do Ensino Básico. Não são poucas também as adaptações de clássicos literários nacionais e estrangeiros.

ANO	TÍTULOS COMPRADOS	QUANTIDADE DE HQS	REPRESENTATIVIDADE
2006	225	11	4,8%
2008	153	7	4,5%
2009	593	21	3,5%
2010	350	11	3,1%
2011	300	30	10%
2012	250	7	2,8%
2013	225	31	13,7%
2014	100	8	8%
Total	2.196	126	5,7%

Tabela 1: *Porcentagem de títulos de quadrinhos adquiridos pelo PNBE. Fonte: YAMAGUTI, Vanessa. Os números do PNBE (2006-2014): a identificação dos quadrinhos nas escolas. 2017. USP.*

A Arte Sequencial e os quadrinhos têm potencial para serem utilizados em sala por fazer parte do universo cotidiano do aluno e também por poder ser aproveitado como experiência estética. Adaptar o modo de ministrar conteúdo, no caso, incorporar uma mídia que é parte do cotidiano dos alunos (ou pode vir a ser), é trazer a aula para perto do universo do aluno, ou seja, promover uma aprendizagem significativa.

“A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos. É uma linguagem reconhecida bem antes de a criança passar pelo processo de alfabetização.” (Portal do MEC)

Através da compreensão do conceito de conclusão, entende-se que a participação do leitor, através de sua interpretação, é vital para o quadrinho se constituir como linguagem. Definido por Vergueiro como um “caráter elíptico”, a leitura do quadrinho compele a realizar um contínuo esforço mental de imaginação, análise e síntese tanto para quem lê quanto para quem produz. Para quem lê, esse processo estimula a independência no processo de leitura, e conseqüentemente de aprendizado. Para quem produz, os exercícios de selecionar o que será representado e o que será omitido, fragmentar a ação para compor os quadros, como relacionar texto e imagem obrigam a inverter o processamento de informações. Em vez de ler um conteúdo e interpretar a informação, o autor deve pensar como fornecer esse conteúdo para que o leitor o interprete da forma desejada.

Independente de leitor ou autor de quadrinhos, a combinação de imagens, palavras e grafismos funciona de maneira particular, na verdade de várias maneiras diferentes, como já foi exposto aqui. Se prezar por uma abordagem cognitivista, o professor também pode trabalhar combinações variadas dos elementos de histórias em quadrinhos, o que exercita diferentes processos de compreensão de uma informação ou conteúdo, estimulando a cognição do leitor de forma geral.

Seu caráter interdisciplinar também pode ser aproveitado como integrador de diferentes disciplinas quando explorado na escola. Existem histórias em quadrinhos sobre temas dos mais diversos e, ainda, o idioma dos quadrinhos exige compreensão de áreas de conhecimento diversas, especialmente Artes e Linguagens. A produção de Arte Sequencial pode envolver diferentes técnicas como desenho, colagem, pintura, fotografia e linguagens artísticas híbridas.

Além disso, não só relevantes no que se refere ao conteúdo estipulado, quadrinhos também são um ambiente rico de se voltar para temas transversais, como Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual, Trabalho e Consumo e Pluralidade Cultural. Paulo Ramos, em *Os Quadrinhos em Aulas de Língua Portuguesa*, desenvolve diversos planos de aula com uso de HQs, nos quais trabalha paralelamente elementos de quadrinhos e temas como preconceito linguístico, variação linguística, aspectos da oralidade, etc.. (RAMOS, 2009)

Essa diversidade de temas também há de convir de forma a incentivar a leitura. Quadrinhos são uma mídia curinga, visto que podem fazer parte do repertório cultural de qualquer faixa etária. Dessa forma, além de um objeto de estudo ou recurso de aprendizagem, o quadrinho auxilia no desenvolvimento de um hábito de leitura. É uma mídia que faz parte do repertório de crianças, adolescentes e adultos.

Ao trabalhar obras nacionais e locais, é possível construir um diálogo sobre noções de pertencimento, localidade e a identidade brasileira nos quadrinhos. Obras e títulos não faltam para esse propósito: *Romaria* (2018), *Quaisqualigundum* (2014) e *Couro de Gato*(2017)¹ são obras originalmente publicadas em quadrinhos que abordam aspectos da cultura brasileira e da história do país como movimentos migratórios, marginalização, seca e sincretismo cultural.

Enumeradas as principais motivações para incorporar o uso de quadrinhos ao ensino, é importante ressaltar que a forma como o quadrinho é abordado no processo de ensino-aprendizagem é igualmente importante. Selecionar as obras de acordo com a faixa etária e contexto social do aluno e integrar diferentes produções culturais e linguagens artísticas é imprescindível para o bom aproveitamento do quadrinho como recurso de aprendizagem.

¹ Dos autores Jun Sugiyama e Alexandre Carvalho, Roger Cruz e Davi Calil, e Carlos Patati e João Sanchez, respectivamente.

5. QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO, COMO?

Mesmo com o fim do Código de Ética, demorou até os quadrinhos voltarem a ser visto com bons olhos pelos educadores e pela sociedade, e mesmo hoje isso não é um consenso. No entanto, a presença de HQs nas escolas hoje é uma realidade, seja em sala de aula seja em bibliotecas escolares.

Como visto anteriormente, os quadrinhos têm um potencial muito grande em aulas teóricas e práticas, e em metodologia didática. Podem atuar como recurso em diferentes abordagens e no desenvolvimento de diversas habilidades como motor de discussões, estímulo cognitivo, motivador de leitura, integrador de conteúdos, etc..

É necessário, no entanto, ressaltar alguns pontos importantes ao incorporar as HQs ao ensino. Primeiramente, por mais que o quadrinho possa contribuir para o processo de ensino aprendizagem, ele não é um remédio para todos os males. Sua integração com demais mídias e linguagens deve ser tratada de forma complementar. “Obviamente que isso supõe uma formação que possibilite à equipe docente um manejo adequado e responsável desse rico material, nem sempre compreendido à primeira vista” (SOUSA NETO. SILVA. 2015). Ou seja, é fundamental que haja o mínimo de entendimento por parte do educador acerca de quadrinhos e arte sequencial para selecionar o material a ser empregado e trabalhar com ele, aproveitando as potencialidades que o idioma dos quadrinhos oferece.

No Portal do Professor, qualquer educador brasileiro cadastrado pode publicar e ter acesso a um banco de planos de aula. Constam hoje 15.172 planos de aula para toda a extensão e modalidades do Ensino Básico. Ao buscar por planos de aula sobre quadrinhos, sejam como recurso, objeto de estudo ou produção prática, são encontrados 236 planos (cerca de 1,5% do total). Dessa parcela, 153, podem ser utilizados em aulas de Português (55 especificamente no processo de alfabetização), 27 em aulas de Artes, 21 de História, 18 de Matemática, 9 de Geografia, 3 de Língua Estrangeira.

Pode-se observar também ao filtrar os resultados por segmento que 128 desses planos podem ser aplicados nos anos iniciais do Ensino Fundamental, 68 nos anos finais, 75 no Ensino Médio, 10 na Educação Infantil.¹

Uma análise quantitativa dos dados pode não contemplar o uso dos quadrinhos no ensino em toda sua extensão, mas pode para ilustrar como essa mídia é encarada por educadores: um recurso usado principalmente em aulas de Língua Portuguesa e para crianças de 6 a 10 anos de idade. Isso reflete o rótulo histórico que o quadrinho ainda carrega de uma linguagem essencialmente infantil e subestimada.

Para reconhecer o potencial de obras em quadrinhos, é preciso pensá-lo como suporte, veículo midiático e não como gênero direcionado a um público-alvo específico. Uma obra nar-

1 O sistema do portal funciona pelo uso de *hashtags* e admite projetos interdisciplinares, ou seja, o mesmo plano de aula pode ser aproveitado por mais de uma disciplina ou mais de um segmento. Fonte: Portal do Professor. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/espacoDaAula.html>> acesso em 20/11/2019.

rativa pode ser classificada como romance, novela, fábula, lenda, porém não como infantil. Em outras palavras: a maneira como a narrativa é construída e o teor da mensagem se adequam ao seu público alvo, mas o gênero textual permanece o mesmo. Sendo assim, uma mídia (livro, quadrinho, filme, jogo) pode carregar qualquer tipo de conteúdo e ser direcionada a qualquer público.

Uma forma muito comum de utilizar quadrinhos como recurso ou objeto de aprendizagem na escola é através do uso de obras literárias adaptadas para quadrinhos. “Um gênero pode passar a circular em um outro suporte com o fim de se alcançar novo público leitor, por exemplo, uma publicidade passa a ser publicada numa revista destinada a adolescentes, além de no jornal diário.” (MENDONÇA, 2002).

É interessante que a escola se preocupe em tornar clássicos acessíveis e atrativos para os alunos e, sendo assim, selecione releituras quadrinizadas de importantes obras literárias. No entanto, a seleção dessas obras deve ser feita se atendo a como foi feita a tradução dessa obra para a outra mídia. É recorrente em adaptações literárias para quadrinhos o apego à obra original que leva o quadrinista a se aproximar de um livro ilustrado, pelo caráter essencialmente decorativo designado à imagem. Tomemos como exemplo os seguintes fragmentos retirados de duas adaptações literárias para quadrinhos: a primeira *O Velho e o Mar*, originalmente novela de Ernest Hemingway publicada em 1952, quadrinizado pelo autor francês Thierry Murrat. A segunda *Os Lusíadas*, originalmente poema épico de Luiz Vaz de Camões escrito em 1572, quadrinizado pelo quadrinista brasileiro Fido Nesti.

No fim do dia, o velho enrolava suas velas no mastro e a recostava no beiral do telhado de zinco da cabana. Como se fosse uma bandeira a meio pau lembrando o fracasso.



Figura 25: MURAT, Thierry. *O Velho e o Mar*. 2017. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Em ambos os casos, foi transcrito o texto da obra original para o quadrinho, e a relação do texto com a imagem nos quadros se dá de forma em que imagem e texto frequentemente transmitem a mesma mensagem. A diferença reside no teor das obras originais. A linguagem de Hemingway é muito mais acessível que a de Camões, tanto pela época em que o texto foi escrito quanto pelo gênero literário. No fragmento mostrado na Figura 25, a informação do texto acima do quadro é exatamente a mesma informação passada pela imagem. É possível usar imagem com função contemplativa para que o quadro intensifique a sensação de ambientação e possibilite ao leitor absorver a paisagem e mergulhar na cena. No entanto, nesse caso, o uso da palavra regula o tempo que os olhos do leitor permanecem no quadro, diminuindo o efeito imersivo e tornando a composição de certa forma prolixa.



Figura 26: NESTI, Fido. *Os Lusíadas em quadrinhos*. 2006. São Paulo: Editora Peirópolis. (b)

Já no poema de Camões, a ordem indireta, formas antigas e o vocabulário diferem muito de como a língua portuguesa brasileira se comporta hoje e isso distancia a obra do leitor, principalmente da parcela mais jovem. Para exemplificar esse fenômeno foi retirado um trecho do quadrinho para análise (Figura 26).

No balão de texto do quadro lê-se “Porém a deusa Cípria, que ordenada era para favor dos Lusitanos, do Padre eterno, e por bom gênio dada, que sempre os guia já de longos anos.” Nos desenhos dos quadros é representada a deusa Cípria no meio do mar, como ponto de referência para o navegador se orientar. O interessante nesse caso é como a deusa foi representada: dentro de uma cocha em clara alusão ao *Nascimento de Vênus*, de Botticelli. Cípria, ou Cítère, era um dos nomes dados à deusa grega Afrodite, por acreditar-se que teria nascido no Chipre ou na ilha de Cítère. Durante o período helenístico essa deusa foi assimilada pela mitologia romana, sendo rebatizada como Vênus. Nesse fragmento, a imagem o quadrinista cria uma metáfora visual que ajuda seu leitor a compreender seu significado e contextualizar as personagens da narrativa.

A escolha de transmitir a mesma mensagem com texto e imagem nesse caso faz mais sentido, uma vez que compreensão da informação visual auxilia na compreensão do texto rebuscado, aproximando a obra do leitor sem tornar o quadrinho redundante.

Ao comparar as duas, o grau de conclusão da segunda é muito maior do que no caso de *O Velho e O Mar*. Em *Os Lusíadas*, o quadrinho atua com sucesso como uma ponte lúdica entre o aluno e a obra original levando em conta a linguagem do quadrinho e a importância e o papel comunicativo da imagem.

Tomando esse caso como exemplo, é ressaltada a proficiência que o educador deve ter para selecionar as obras em quadrinhos que serão usadas em aula e dar preferência para obras quadrinizadas que apresentem o emprego pertinentes dos elementos dos quadrinhos e criem desdobramentos e camadas a mais, possíveis de serem trabalhadas em sala de aula

Outro ponto importante a ser ressaltado é a validação do quadrinho como mídia emancipada. Quadrinhos de obras literárias adquirem um potencial de alcance muito maior entre públicos diferentes, mas isso tem suas consequências simbólicas. O episódio do Código de Ética definiu por muito tempo a produção ocidental de quadrinhos e como consequência, mesmo com reconhecimento do Ministério da Educação, o quadrinho é encarado até hoje como uma mídia infantil e imatura demais para ser encarado com seriedade, mas essa visão está sendo substituída.

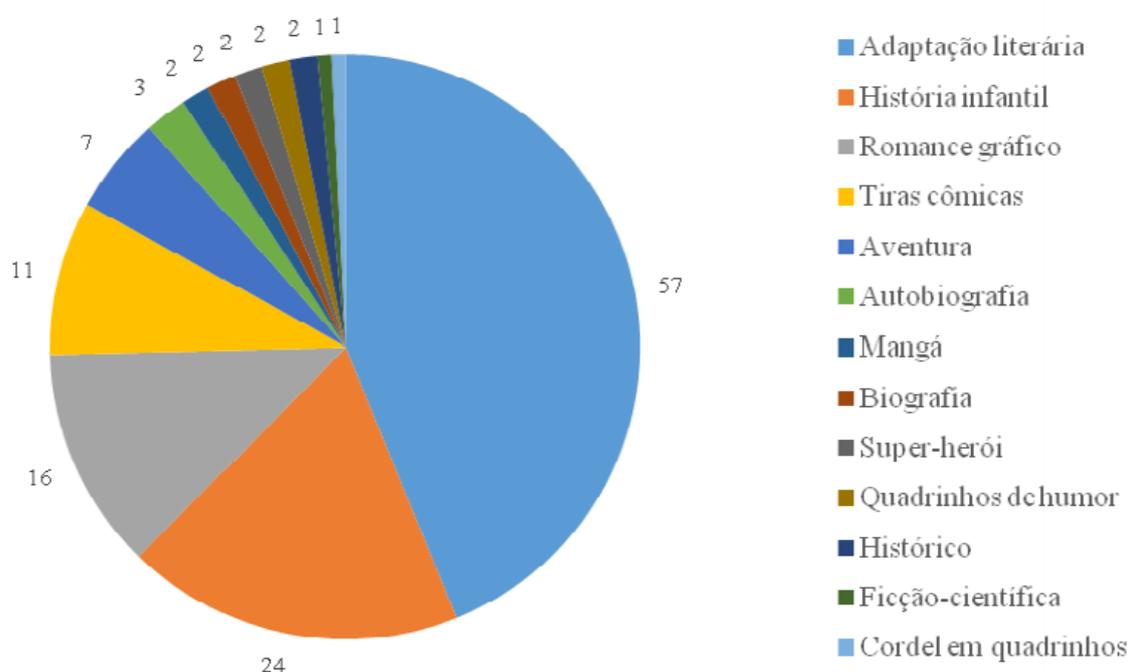


Gráfico 1: **Gêneros de HQs comprados de 2006 a 2014.** Fonte: YAMAGUTI, Vanessa. Os números do PNBE (2006-2014): a identificação dos quadrinhos nas escolas. 2017. USP.

Ao observar o teor das obras adquiridas pelos editais do PNBE de 2006 a 2013. De um total de 126 obras adquiridas pelo governo ao longo de sete anos, cerca de 45% dos títulos são adaptações literárias.² Esse dado revela que a proporção de obras publicadas originalmente em quadrinhos e de adaptações, embora variem de edital para edital, está equilibrada e o quadrinho está sendo concebido como mídia, ao menos por parte dos responsáveis pelo programa. Reconhecer um quadrinho como obra é importante, pois significa admitir que conhecimento válido e cultura podem vir de qualquer mídia, não importa o veículo em que são publicados.

Trazendo agora o debate do quadrinho especificamente em sala de aula, é importante que os educadores se eduquem sobre os recursos utilizados em suas aulas, tanto para conduzir essa bordagem de forma significativa quanto para selecionar as obras. A escolha de HQs a serem trabalhadas em sala não tem como ser efetiva quando o educador não está familiarizado com o vocabulário dos quadrinhos e com os fundamentos de Arte Sequencial. O primeiro passo para um professor, pedagogo, orientador ou coordenador que deseja usar tirinhas, quadrinhos e cartuns como recurso em suas aulas é aprender como funciona essa mídia, independente da disciplina que leciona ou da área que coordena. É também essencial ter em mente o objetivo que deseja alcançar para não cair no uso do quadrinho como panaceia que automaticamente desperta interesse dos alunos. O educador que escolher, por exemplo, uma adaptação de obra literária com o único intuito de remeter à obra original e ignorar a existência da obra como quadrinho, muito provavelmente vai afastar seu aluno em vez de conseguir sua atenção.

O próximo passo é familiarizar o aluno com a Arte Sequencial e com o quadrinho. Não é possível compreender completamente e se conectar com uma obra em um idioma desconhecido. Essa linguagem pode ser trabalhada com bons resultados em forma de exercícios práticos acerca de fundamentos que compoem a linguagem. Discussões e debates que tragam à tona conceitos e elementos dos quadrinhos também são uma forma eficiente de familiarizar os alunos com esses conceitos e facilitar a compreensão. Além do banco de Planos de Aula do MEC e dos exercícios propostos por McCloud em *Desenhando Quadrinhos* que podem ser adaptados para a sala de aula, diversos pesquisadores brasileiros também desenvolvem métodos, exercícios e atividades em diferentes disciplinas escolares. Em *Como usar quadrinhos em sala de aula* (2009), organizado por Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro encontram-se artigos que abordam formas de usar HQs em aulas de Língua Portuguesa, Geografia, História e Artes Visuais.

Em suma, atividades que habituem os alunos com os fundamentos da Arte Sequencial e dos quadrinhos são necessárias antes de propriamente trabalhar HQs como obras e recurso de aprendizagem.

2 A classificação do gráfico por gênero destoa do total de livros devido à classificação dos títulos a mais de um gênero cada, ou uma obra adquirida em mais de um edital e só contabilizada uma vez.

6. OFICINA DE ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS

Durante o primeiro semestre de 2019, cursei a disciplina Estágio Supervisionado em Artes Plásticas 3. Para a disciplina, foi elaborada e ministrada uma oficina com o tema Arte Sequencial e Quadrinhos. A oficina se deu em turno contrário no Colégio Presbiteriano Mackenzie para estudantes do Ensino Médio de idades e contextos variados. A turma contou com cerca de seis alunos mais assíduos e um número flutuante de no máximo dez alunos por dia. Ao total, treze pessoas passaram pelo menos um dia na oficina, com idades de 14 a 16 anos..

Ao longo de dois meses e meio, com dois encontros por semana, foi possível trabalhar HQs com diferentes propósitos e metodologias, e, assim, concluir através de observações empíricas a eficácia dessa mídia no processo de ensino-aprendizagem.

6.1 Planejamento

A oficina foi pensada de modo a trabalhar quadrinhos e a Arte Sequencial através de uma abordagem teórico-prática com foco em metodologias cognitivista e reformista, expressivista e tecnicista em menor grau, de acordo com o objetivo da aula. Os quadrinhos foram pensados como recurso com os seguintes objetivos: base e ponto de partida para fomentar discussões, estudar Arte Sequencial como linguagem artística, ao comparar mídias diferentes (fotografia, pintura, desenho, filme, livro) e como integrador de áreas de conhecimento diferentes.

Para compor o acervo a ser utilizado em aulas, foram selecionadas HQs, novelas gráficas, mangás, gibis e tirinhas para melhor observar o diferente emprego da linguagem dos quadrinhos. A lista de obras foi composta de títulos estrangeiras e nacionais, com enfoque especial na produção de quadrinho brasileiro. A pedido da escola, também foram especificamente abordadas obras de arte selecionadas como objeto de avaliação do Programa de Avaliação Seriada (PAS) da Universidade de Brasília, para isso considerados os editais dos respectivos triênios.

6.1.1 *Competências e habilidades*

- Compreender a Arte Sequencial como linguagem dentro das Artes Visuais;
- Interpretar imagens e conteúdo midiático;
- Observar, identificar e comparar diferentes linguagens artísticas;
- Interpretar informações semelhantes fornecidas por mídias diferentes;
 - Relacionar influências ao longo da História da Arte com a produção de quadrinhos da mesma época;
- Produzir quadrinhos empregando conscientemente seus elementos fundamentais;

6.2 Aplicação

Inicialmente na oficina os alunos se apresentaram e listaram seus interesses e a cultura que geralmente consomem: músicas, filmes, livros, séries, desenhos animados e jogos. A partir desses relatos a lista de obras da oficina foi revisada de forma a abordar obras conhecidas pelos alunos e apresentar novas de acordo com as áreas de interesse.

O curso começou com uma abordagem focada na prática por meio de exercícios rápidos. Dessa forma era possível introduzir gradualmente os alunos aos conceitos necessários e construir um diálogo ao final, a fim de discutir os fundamentos de quadrinhos utilizados em cada exercício e estimular também capacidade de observação e argumentação crítica. Foram elaborados exercícios originais ou propostas adaptadas de propostas de McCloud, Alexandre Barbosa e Paulo Ramos. A maioria dos exercícios eram em grupo ou em dupla para incentivar o diálogo e a troca de opiniões. Foi também incentivada a exploração do máximo de materiais possível, dentre lápis de cor, aquarela, marcadores e canetas técnicas de nanquim, grafite, canetas hidrocor, colagem e arte digital.

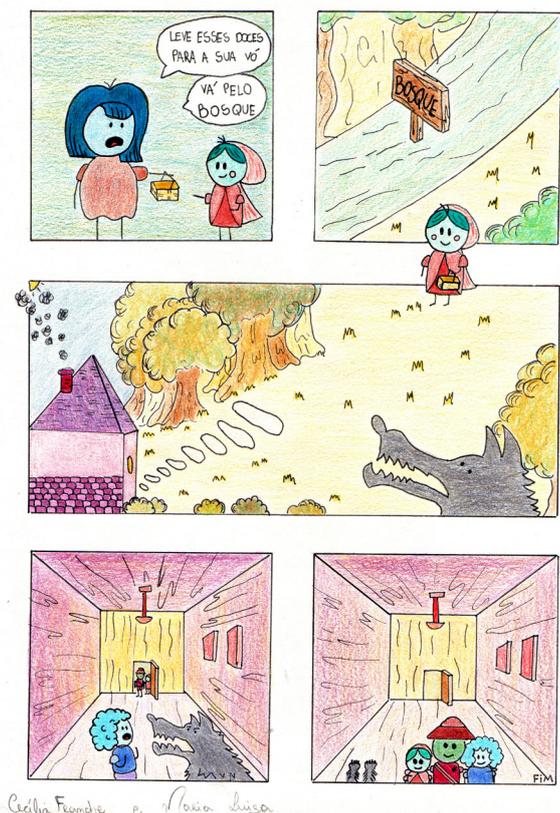
As aulas práticas foram intercaladas com um número menor de aulas teóricas, pensadas de forma dialogada e o menos expositiva possível. Nestas, sempre que viável, trabalhou-se um exemplar físico das obras, para promover o contato do aluno com a obra em si. Ao voltar a atenção do aluno para a mídia física (o livro, a revista, a zine) é possível dialogar sobre a interferência que ela possui sobre a obra, foram citados exemplos em que o manejo do livro físico interfere na leitura, como em *Batman Noir – Corte das Corujas*. Foi também feito uso de recursos digitais como webcomics, vídeos e uma apresentação de slide desenvolvida para a oficina.

À medida que foi percebido o mínimo de domínio da linguagem e propriedade no uso dos fundamentos trabalhados, se iniciaram práticas mais elaboradas, como o projeto Conto de Fadas e o projeto final Mitos e Lendas, e discussões mais aprofundadas, sobre transmidialidade e temas transversais, usando as obras selecionadas como ponto de partida. Nessa etapa também foi feita uma dinâmica com uso do objeto de aprendizagem Jogo de Dados).

O projeto Contos de Fadas apresentou resultados interessantes. Dentre um número limitado de histórias popularmente conhecidas (no caso, *Três Porquinhos* ou *Chapeuzinho Vermelho*) os alunos reduziram a história a seus pontos principais, primeiro na forma de roteiro e ilustraram-na em um quadrinho de uma página. A limitação no número de contos tem como intenção comparar diferenças nas adaptações ao fim do projeto. Os estudantes foram livres na quadrinização, com a única regra de manter as características originais do conto utilizado o suficiente para o leitor conseguir reconhecê-lo.

A comparação de dois dos projetos em particular (figuras 27 e 28) proporcionou uma discussão extremamente rica para a aula. Ambos quadrinhos são adaptações de Chapeuzinho Vermelho. Através da comparação dos dois trabalhos, foi possível estabelecer um diálogo sobre a relação entre o enredo de uma história e sua representação visual. O primeiro quadrinho é

sucinto, colorido, suas personagens se apresentam amigáveis e o desfecho pode ser considerado um final feliz. Na outra, os acontecimentos se desenrolam ao longo de mais quadros e o Lobo Mau não aparece em sua verdadeira forma até devorar a Chapeuzinho, o que aumenta o suspense. Foram usados somente materiais pretos, cinza e vermelhos, apresenta violência gráfica e seu desfecho é trágico. Foram levantados questionamentos sobre a influência mútua entre a estética de uma narrativa e seu conteúdo, o papel da cor vermelha nos dois casos, uso das transições entre os quadros e como isso cria ritmos de leitura diferentes e a influência do requadro na estética de cada um dos quadrinhos.



Cecília Fiondici e Maria Luiza

Figura 27: *Chapeuzinho Vermelho*, pelas alunas Maria Luiz e Cecília. Acervo próprio.



Figura 28: *Chapeuzinho Vermelho*, pelo aluno Mateus Magno. Acervo próprio.

Para o projeto final, os participantes da oficina, em duplas ou individualmente, deveriam fazer um quadrinho de uma página finalizada tradicional ou digitalmente. O tema foi decidido em conjunto com a turma, ficou decidido que os trabalhos seriam sobre mitologias e os resultados foram igualmente notáveis.

No trabalho *Mito de Sísifo* (Figura 29), do aluno Breno, foram levadas em conta discussões em sala sobre arte grega e sua cronologia cíclica. O quadrinho foi elaborado em formato circular de modo que o fim da história leva os olhos do leitor de volta ao começo.¹

¹ No mito original Sísifo é condenado pelos deuses a rolar, sem auxílio ou ferramentas, uma grande pedra de mármore até o cume de uma montanha; sempre que estivesse quase chegando ao seu destino a pedra rolava de volta ao pé da montanha invalidando completamente seu esforço.

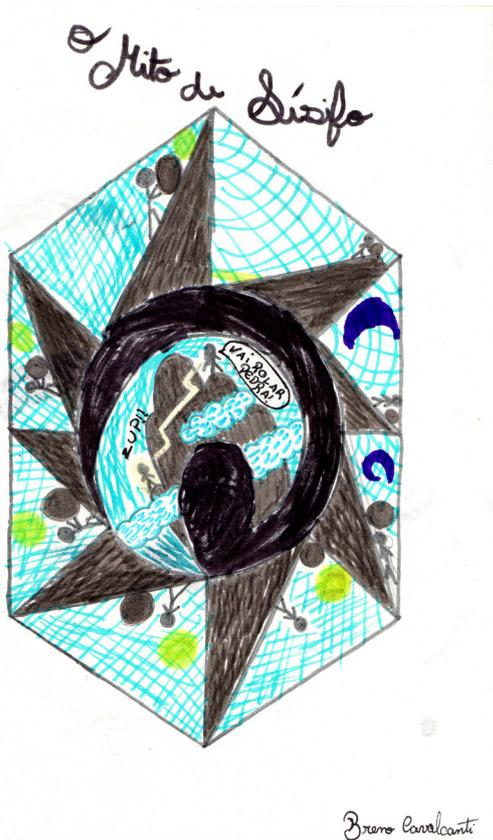


Figura 29: O Mito de Sísifo, pelo aluno Breno Cavalcanti. Acervo próprio.

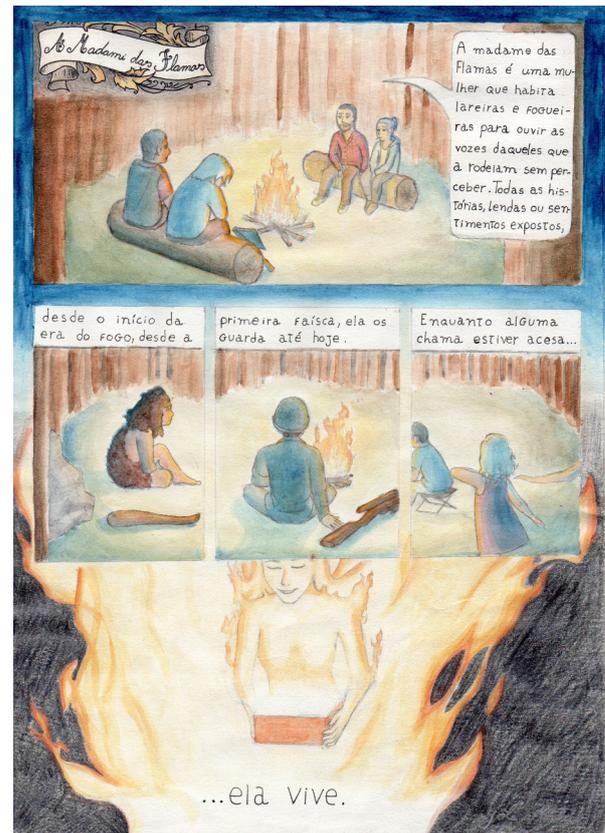


Figura 30: A Madame das Flamas, pela aluna Yole. Acervo próprio.

A Madame das Flamas (Figura 30) da estudante Yole, também é um conto autoral. A história não apresenta acontecimentos, mas sim introduz o leitor à entidade que habita fogueiras que juntam pessoas há milênios e guarda as histórias que são contadas à sua volta. O uso da calha foi especialmente notável: o último quadro, quando é realmente possível ver a Madame das Flamas, ela preenche a sarjeta de toda a página, permeando todos os quadros, intensificando a caracterização da personagem como uma entidade que sempre existiu.

No projeto das alunas Maria Luiza e Cecília, em vez de uma adaptação de algum mito já existente, foi criada uma lenda para explicar a estátua que hoje fica em frente ao Palácio da Alvorada: durante a construção de Brasília, uma aldeia indígena foi inundada e destruída durante a construção da represa do lago Paranoá. Uma de suas habitantes conseguiu sobreviver ao virar uma sereia e como vingança assassinou o presidente Juscelino Kubitschek. Foi feita então uma estátua para a entidade como forma de desculpas e hoje ela está em frente a residência oficial da presidência.

6.2.1. Propostas de exercícios

Foram elaborados uma série de exercícios práticos aplicados ao longo da oficina, alguns de criação própria, outros retirados de *Desenhando Quadrinhos*. A seguir estão descritas algumas das práticas realizadas, não necessariamente em ordem cronológica de aplicação

Prática 1: Exercício de desenho

Objetivo: Exercitar a observação e coordenação motora.

De abordagem tecnicista, a proposta era simplesmente copiar algum quadro de quadrinhos que o estudante gostasse mais, dentre as obras fornecidas, com o material desejado. Foram selecionados os quadrinhos: *Quaisqualigundum*, produzido com aquarela e gouache, *Lacrimosa*, produzido em aquarela e lápis de cor, *Flyp* feito com nanquim e finalizado em arte digital e *Três Sombras*, produzido com nanquim e materiais de fricção (lápis, carvão, contée).

Prática 2: Quadrinhos colaborativos

Objetivo: Estimular a criatividade e introduzir a linguagem dos quadrinhos

Para essa prática são necessários ao menos três alunos, sentados às mesas ou carteiras em forma de roda. Cada um recebe uma folha, desenha nela o contorno de quatro quadros com o material que preferir e passa a folha para quem estiver ao seu lado. O aluno que receber a folha com os quadros, escreve o que quiser dentro dos quadros, pode ser uma fala, um recordatório, uma onomatopeia ou simplesmente deixa o quadro em branco. O papel então é passado para o último aluno, que desenha o quadrinho de acordo com o requadro e o texto nele existentes.



Figura 31: Exemplo de exercício realizado em sala a partir da prática *Quadrinhos Colaborativos*. Acervo próprio.

O exercício deve ocorrer de forma que as folhas passem pela roda sempre no mesmo sentido e ao final, cada quadrinho tenha sido produzido por três a nos diferentes. Podem ser acrescentadas etapas ao processo como finalização e separar o texto entre falas e onomatopeias.

Essa tarefa exercita a criatividade por meio da flexibilidade e fluência de pensamento e adequação às condições preexistentes enquanto trabalha elementos dos quadrinhos e sua função dentro da linguagem.

Prática 3: Síntese e roteiro

Objetivo: exercitar a capacidade de síntese e representação sequencial de uma história conhecida

Para esse exercício os alunos, sozinhos ou em dupla, escolheram entre *Chapeuzinho Vermelho* e *Três Porquinhos* para trabalhar. A escolha foi reduzida no intuito de melhor comparar diferenças de interpretações e representações ao fim do exercício. Os alunos deveriam primeiro reduzir o conto escolhido em cinco pontos principais: apresentação da história, desenvolvimento, conflito, resolução, fim. Em seguida deveriam criar um roteiro para um quadrinho de uma página, no formato *thumbnails* ou roteiro escrito. Essa prática constituiu a primeira etapa do projeto Contos de Fadas.

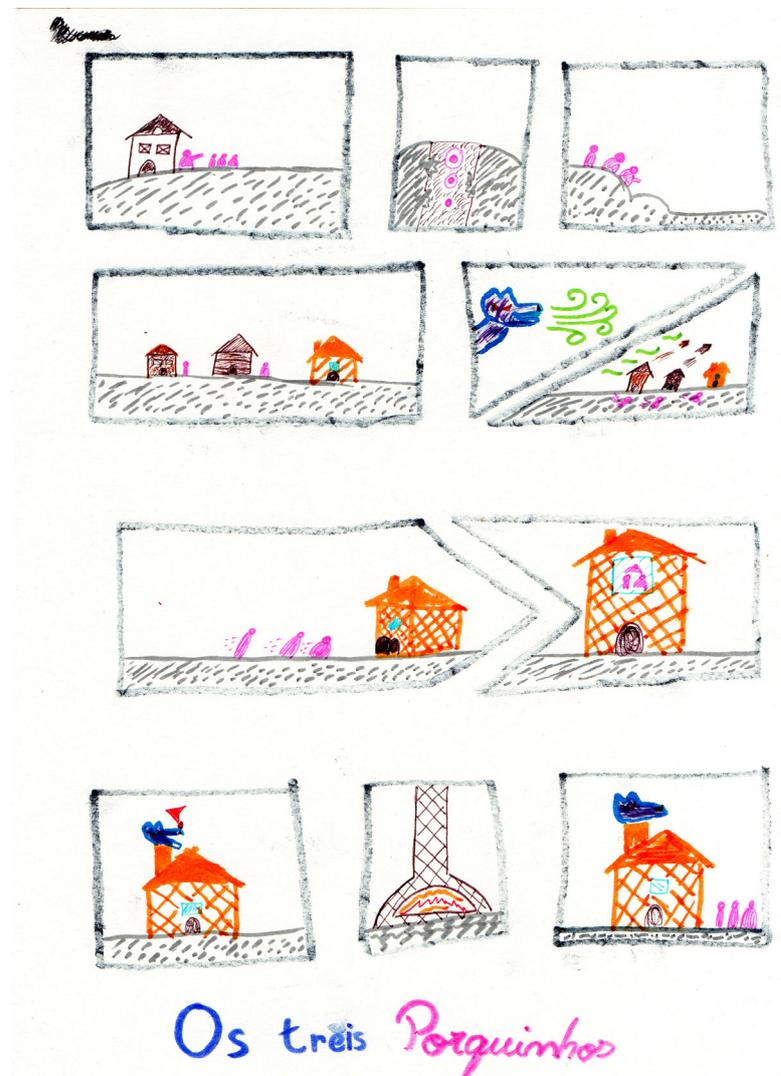


Figura 32: Um dos trabalhos do projeto Conto de Fadas, já finalizado, pelo aluno Breno Cavalcanti. Acervo Próprio.

Prática 4: Debate sobre a figura feminina na produção de arte

Objetivo: Comparar histórica e socialmente a produção artística feminina em diferentes momentos e países, tendo em mente conceitos como lugar de fala, apagamento histórico e misoginia.

Utilizando as obras cobradas pelo edital do PAS da Universidade de Brasília: *Susana e os Anciãos*, de Artemísia Gentileschi, *Spiritus Sanctus Vivificans Vita*, de Hildegard von Bingen, e a produção de quadrinho por mulheres, a partir das autoras Noelle Stevenson (*Nimona*) e Hiromu Arakawa (*Fullmetal Alchemist*), foi construído um diálogo sobre a produção cultural feminina ao longo da história, os limites que a sociedade impunha e ainda impõe sobre a arte produzida por mulheres. Se realizado novamente, esse debate poderia também trazer para a discussão o quadrinho *Respeito*, da autora Fefê Torquato, publicado em de agosto de 2019.

Prática 5: A presença do vazio

Objetivo: Relacionar elementos semelhantes em linguagens artísticas diferentes

A partir da compreensão do vazio pelo conceito japonês do *Ma*, ou espaço negativo, debater sobre as diferentes formas que a ausência de elementos atua sobre a mídia, como o espaço negativo em composições visuais, o silêncio na música, o espaço de conclusão nos quadrinhos, as longas cenas contemplativas dos filmes de Miyazaki. Os alunos foram pedidos para elaborar e pensar jeitos de se traduzir a presença do vazio nessas obras para um veículo diferente. Como um quadrinho mudo atuaria como filme? Como uma música sem som seria representada visualmente? Como uma cena contemplativa funciona nos quadrinhos? Foram utilizadas as obras: *Viagem de Chihiro* (filme de Hayao Miyazaki), *Grande Onda* (xilogravura de Hokusai), *4'33* (peça de John Cage) e *Lobo Mau* (quadrinho pantomima de Dani Bolinho).

Prática 6: Personagens e *shape language*

Objetivo: Elaborar ao menos dois personagens

No século XVIII, um dos diferenciais do trabalho de Hogarth e Töpffer era o uso de personagens autorais em suas histórias, nas HQs de grandes editoras como Marvel e DC Comics os personagens são muito mais icônicos e lembrados do que seus autores pelo público em geral.

Após a dinâmica do objeto de aprendizagem Jogo de Dados e uma breve explanação teórica sobre design de personagem e *shape language*, os alunos deveriam criar ao menos dois personagens a serem utilizados no projeto Contos de Fada ou no projeto final Mitos e Lendas.

Prática 7: Mesma mensagem, linguagens diferentes

Objetivo: Comparar adaptações de obras para mídias distintas. (Essa prática não foi trabalhada com a turma por falta de tempo, mas, ainda assim, convém ser registrada pois é parte do plano de curso)

Adaptações de uma linguagem para outra sempre foram comuns desde que se faziam pinturas sobre mitologia grega e cenas da bíblia. Hoje, está disponível para nós um número muito maior de mídias: jogos, musicais, séries, quadrinhos, além de livros e filmes. Ao adaptar um enredo de uma mídia a outra, o autor deve se preocupar em transmitir a mensagem original, porém é livre na representação para adicionar sua assinatura àquele conteúdo. Após assistir, ler e observar cada mídia, promover uma discussão com turma sobre as seguintes perguntas: o que se manteve em cada adaptação? O foco da cena continua o mesmo? O ritmo está compatível? Quais recursos foram usados em uma das mídias que não teriam como ser usados em outras? O que possivelmente mudaria se a mídia original fosse outra? Que impacto a mídia original tem em suas adaptações?



Figura 33: David Wenzel, Chuck Dickson. *O Hobbit* (Graphic Novel). 2013. São Paulo. Martins Fontes.

O exercício foi pensado considerando a obra literária *O Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien e suas adaptações para filme, em forma de trilogia dirigida por Peter Jackson de 2012 a 2014, e a novela gráfica, produzida em 2013 por David Wenzel e Charles Dixon. Foi escolhida

a cena de cantoria dos anões, disponível no YouTube², representada na imagem abaixo e as páginas 11 a 16 de *Hobbit*, edição de 2013 da editora Martins Fontes.

Qualquer obra adaptada para mídias diferentes poderia ter sido usada: músicas, poemas, romances, novelas, quadros... qualquer obra que seja uma releitura ou adaptação de outra anterior.

6.2.2 *Objetos de Aprendizagem*

Amparados na obra *Os objetos de aprendizagem nos processos de formação docente na educação de Artes Visuais e no conceito de Dewey de experiência estética*, foram elaborados dois objetos de aprendizagem aplicados na oficina, um artefatos em forma de conjunto de brincadeira e uma apresentação de slides sobre fotografia, cinema e quadrinhos.

Apresentação de slides

Para trabalhar com quadrinhos e Arte Sequencial, é ideal dominar conhecimentos básicos de arte como composição e enquadramento. Esses fundamentos estão presentes na fotografia e no cinema na forma de planos de câmera, ângulos de iluminação. Para abordar o assunto a partir do cinema e da fotografia, foi montada então uma apresentação de slides em formato PDF usando o programa *InDesign*. Dentre os trabalhos selecionados estavam as fotografias científicas de Berenice Abbott, o conceito de “Instante Decisivo” de Cartier-Bresson, as montagens cenográficas de Cindy Sherman e as polaroids de Andy Warhol; capturas de tela dos filmes *Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997) e *Bastardos Inglórios* (Tarantino, 2009); os quadrinhos *Três Sombras* (Cyril Pedrosa) e *Lacrimosa* (Baltar, 2017).

Prezando por uma abordagem em forma de diálogo, foi priorizado o uso de imagem sobre o de texto durante a apresentação, de modo que a maior parte do conteúdo teórico fosse transmitido oralmente. Nos slides também é possível encontrar exercícios de percepção, formação de opinião crítica e novos conceitos e propostas a serem discutidos entre a turma.

Um desses conceitos, por exemplo é o de “Protagonista da Imagem”, isto é, o aspecto conceitual ou gráfico da imagem que chama mais a atenção ou está em evidência na opinião do espectador. Pode ser um aspecto teórico como um elemento do cenário, cor, iluminação, textura, ou algum aspecto mais subjetivo como uma sensação, um cheiro, um sentimento. Os alunos deveriam apontar suas opiniões acerca dos protagonistas em cada uma das imagens fornecidas, explicar porque consideravam o elemento escolhido como principal para a imagem, ou então, o que está sendo evidenciado.

Um objeto de aprendizagem em formato de apresentação normalmente tem a função principal de apresentar ao aluno elementos a conhecer, um processo a seguir, conexões a fazer ou resultados possíveis de um processo. Ao adicionar exercícios sem foco em respostas certas

² The Hobbit: An Unexpected Journey - The Misty Mountains Cold Scene. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=UFFWH8N9SLk>>, acesso em 02/12/2019

ou erradas e priorizar o diálogo, o objetivo foi validar a subjetividade do aluno, apurar sua argumentação crítica e praticar a interpretação de conteúdo visual. Ao mesmo nível de importância, discutir as diversas interpretações possíveis para uma só imagem, para que dessa forma o conhecimento seja construído coletivamente.

Jogo de dados

Para trabalhar contação de histórias e narrativas visuais, é preciso também estar ciente de fundamentos de design de personagem. Sejam animais, objetos inanimados ou pessoas, adaptar o traço do desenho ou a forma de representar um personagem ou um objeto de cena altera a forma como a história é contada. Partindo dessa premissa, foi pensada uma aula de character design com foco em linguagem das formas, ou shape language.

O ponto principal do shape language é se ater à interpretação semiótica das formas, como o fato de que esferas são redondas, sem pontas e são guiadas facilmente pelo plano em que se apoiam, dessa forma, um personagem com identidade visual baseada em círculos, esfe-

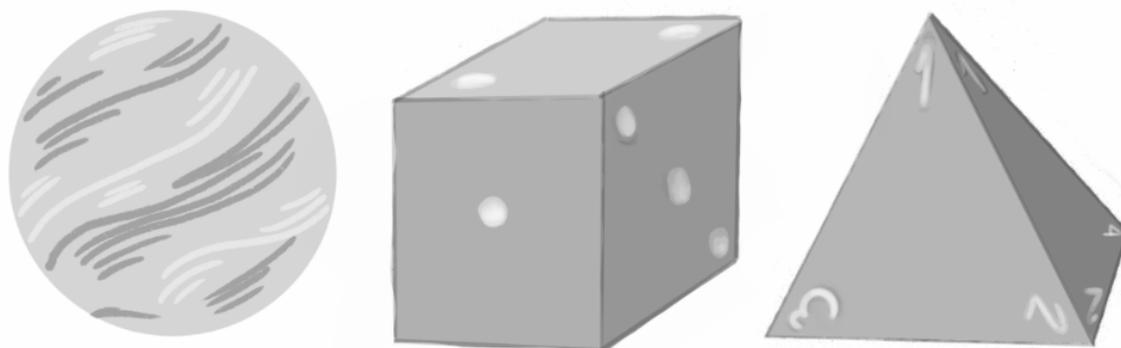


Figura 34: Representação dos objetos contidos na caixa do objeto de aprendizagem Jogo de Dados. Acervo próprio.

ras e formatos arredondados tende a parecer simpático, inofensivo é maleável quanto a seu pensamento e forma de agir. Cubos e quadrados são estáveis, não são movidos com tanta facilidade e possuem ângulos retos e faces planas. Personagens baseados nessas formas passam uma ideia de solidez, inspiram confiança e tendem a ser ou muito metódicos ou teimosos. Por último, triângulos, única figura assimétrica e pontuda dentre as estudadas. Personagens triangulares inspiram instabilidade, dinamicidade ou até periculosidade.

Tendo essas formas e seus significados em mente, foi preparada uma caixa com três objetos: uma bolinha de borracha, um dado de seis lados e um dado de quatro lados. Dentro da caixa há também uma série de sugestões anotadas do que fazer com os objetos.

As notas dizem para passar os brinquedos de mão em mão e segurá-los com a mão fortemente fechada, jogá-los de uma pessoa para outra, quicá-los no chão e equilibrá-los sobre

algum plano (uma prancheta, caderno ou livro de capa dura...) enquanto anda pela sala. Dessa forma, o aluno pode perceber as características físicas desses objetos e pensar de maneira concreta sobre as individualidades de cada forma, para então criar personagens e objetos de cena com elas.

Esse objeto de aprendizagem foi pensado para promover interação com o meio, onde o contato físico do indivíduo com os objetos é de suma importância, mas que também pode ser classificado como experiência estética pois promove o sentir como forma de pensar e pensa a arte como relação entre o sujeito e o mundo em que habita.

6.3 Resultados

Através do uso do quadrinho em suas diferentes formas, empregado com propósitos variados foi possível observar o benefício dessa mídia como recurso no processo de ensino aprendizagem.

Como instrumentos de avaliação da oficina foram considerados os exercícios realizados em sala, os dois projetos e a participação oral, através dos seguintes indicadores: entrega dos trabalhos, experimentação de materiais, utilização dos elementos e conceitos discutidos em sala, seu envolvimento nas discussões e decisões coletivas, presença nas aulas.

Os exercícios simples foram possíveis de realizar em uma aula ou menos, dando espaço para discussões, conforme o planejado. Já os projetos maiores demandaram mais tempo dos alunos do que o esperado, a situação foi resolvida eliminando algumas práticas do programa da disciplina e conclusão dos projetos como trabalho de casa. No total, cinco dos seis alunos mais assíduos participaram das discussões, entregaram o Conto de Fadas, o Projeto Final e os exercícios práticos. Alunos flutuantes optaram por não realizar os projetos maiores, mas participaram oralmente das aulas que compareceram e das aulas práticas. Logo, de acordo com esse indicador os resultados foram positivos e o tempo da oficina bem aproveitado.

A escola não forneceu material, de forma que os recursos disponíveis em sala dependiam do que era trazido ou por mim ou pelos próprios alunos. Apesar disso, o nível de experimentação com materiais foi mais alto do que o esperado, ao longo da oficina foram feitos quadrinhos usando lápis, caneta esferográfica, lápis de cor, aquarela, canetas e marcadores nanquim, canetas hidrocor e uma das duplas fez o projeto final utilizando colagens e arte digital.

O domínio de quadrinhos e arte sequencial também foi avaliado. Ao fim da oficina, a maior parte dos estudantes, em geral os que estavam sempre na aula, eram capazes de identificar e discutir sobre elementos gráficos e cognitivos dos quadrinhos e fazer uso consciente desses componentes ao produzir quadrinhos.

Foi possível observar também o impacto que tem um objeto de aprendizagem. Mesmo durante a apresentação de slides os alunos anotavam observações, faziam perguntas e participavam das discussões com muito mais entusiasmo do que quando o conteúdo era somente discutido oralmente. Houve uma maior retenção do que foi visto em sala quando era feito uso dos

objetos, os alunos se lembravam das aulas anteriores e relacionavam conteúdos entre as aulas e suas áreas de interesse pessoal com muito mais fluidez e facilidade.

Como era uma oficina, a presença dos alunos era opcional, motivo do curso apresentar um número alto de alunos flutuantes: cerca de seis assíduos e sete flutuantes. De acordo com esse indicador, a oficina não obteve tanto êxito, considerando que metade da turma era oscilante. Ainda assim, os seis estudantes com presença constante entregaram todos os trabalhos, participaram das discussões e mesmo os que só apareciam de vez em quando se interessavam pelo assunto e acompanhavam os debates.

No geral, de acordo com os objetivos estipulados e indicadores considerados, a oficina cumpriu seu papel e demonstrou que é possível e benéfico o uso de quadrinhos no processo de ensino aprendizagem.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O quadrinho demorou a conquistar um espaço e provar seu valor como obra e esse processo ainda está ocorrendo. Após anos de influência imperiosa de material americano no mercado, da submissão dos quadrinhos a selos de aprovação moral e do menosprezo do quadrinho como obra séria, a produção brasileira está andando com as próprias pernas, abrindo espaço para novos autores e conquistando espaço, inclusive nas bibliotecas e salas de aula.

O quadrinho existe em diversos formatos: tirinhas, HQs, novelas gráficas, gibis, e todas elas têm potencial como recurso de aprendizagem em sala de aula. Para isso, o educador deve primeiro estar familiarizado com fundamentos da linguagem dos quadrinhos, a fim de selecionar obras pertinentes e trabalhar com propriedade esses fundamentos com seus alunos. Não adianta usar os quadrinhos como recurso quando nem educador nem estudante conhecem a linguagem que está sendo trabalhada.

Os quadrinhos também podem assumir diversas funções como recurso de aprendizagem, como foi exemplificado durante a oficina ministrada no começo de 2019: como forma de aproximar o aluno do conteúdo trabalhado, motivador de discussões, análise comparativa de linguagens, produção de quadrinhos ou ponte entre áreas diferentes. Novamente, cabe ao educador selecionar a melhor função para determinada obra ou exercício prático de acordo com o objetivo que tem em mente. Mais uma vez, para isso deve ter o mínimo de domínio sobre a linguagem.

Como última ressalva, para o êxito do quadrinho em sala como recurso é preciso respeitar sua natureza. Uma obra não vai chamar a atenção dos alunos e atrair seu interesse só por ser um quadrinho. O educador deve levar em conta o objetivo que quer atingir com o uso do quadrinho a partir do momento que decide empregá-lo em suas aulas, da mesma forma que qualquer recurso de aprendizagem.

Por fim, é possível concluir que, sim, o emprego de obras de Arte Sequencial e quadrinhos pode ser muito bem aproveitado como recurso de aprendizagem em sala de aula, desde que empregado com consciência, tendo em mente o objetivo do quadrinho naquele momento e que seja respeitada a natureza de sua linguagem.

8. REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre. **Os quadrinhos no ensino de artes**. In: VERGUEIRO, RAMA. (orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto. 2009. p 7-29

BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o Ensino da Arte no Brasil**. 8ª Edição. São Paulo: Editora Cortez. 2015.

BARI, Valéria Aparecida. **História em quadrinhos e leitura: desafios colocados aos educadores**. In: SILVA, SANTOS NETO (org.). História em quadrinhos e práticas educativas - Volume II: os gibis estão na escola, e agora? 1ª Edição. São Paulo. Criativo. 2015.

BELLEY, Mariana. **Primeira história em quadrinhos no Brasil completa 145 anos**. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 30/01/2014. Caderno Cultura.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 4ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes Ltda. 1974.

DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. **Quadrinhos – História moderna de uma arte global**. São Paulo: Martins Fontes. 2014.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes. 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 1989

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Editora Devir. 2005.

FERNÁNDEZ, Tatiana. FRAIZ, Laura. GUIMARÃES, Cristiany. **Os objetos de aprendizagem nos processos de formação docente na educação de artes visuais**. Editora Blanche. 2017.

KNUDDE, Kjell. **Página biográfica de Rodolphe Töpffer**, Lambiek Comicipedia. Disponível em <<https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>>. Acesso em 26/11/2018.

_____. **Página biográfica de William Hogarth**, Lambiek Comicipedia. Disponível em <https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm>. Acesso em 30/11/2019.

_____. **Página biográfica de Katsuhisaka Hokusai**, Lambiek Comicipedia. Disponível em <[30/11/2019.https://www.lambiek.net/artists/h/hokusai.htm](https://www.lambiek.net/artists/h/hokusai.htm)>. Acesso em 30/11/2019.

GOMBRICH, Ernest Hans. **The Story of Art**. 14ª Edição. Oxford: Phaidon Press. 1987.

GOMES, Ivan Lima. **Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil.** In: Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, 6., 2008. Niterói. Anais. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, Associação Brasileira de Pesquisadores da História da Mídia.

Istituto Treccani. Afrodite. In: Enciclopedia Italiana. 1929. Disponível em <[http://www.treccani.it/enciclopedia/afrodite_\(Enciclopedia-Italiana\)/>](http://www.treccani.it/enciclopedia/afrodite_(Enciclopedia-Italiana)/>). Acesso em 29/11/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino.** In: VERGUEIRO. RAMA(orgs).. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009. p. 131-149

LUYTEN, Sonia. **Onomatopeia e mimesis no mangá: a estética do som.** Revista USP, n. 52, p. 176-189, 28 fev. 2002.

MATSUTANI, Minoru. **Manga: heart of pop culture.** 2009. Times Japan, disponível em <https://www.japantimes.co.jp/author/int-minoru_matsutani/>. Acesso em 17/10/2019

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

_____. **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

SANTOS NETO, Elydio. SILVA, Marta Regina. **Os gibis estão na escola, e agora?** In: SILVA. SANTOS NETO (org.). História em quadrinhos e práticas educativas - Volume II: os gibis estão na escola, e agora? 1ª Edição. São Paulo. Criativo. 2015.

PRESSER, Alexandra T. Rosso. **Elementos dos Quadrinhos.** 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLTcaJ4IyW1M7oRy9zhTFtnFWYCaj1lpST>>. Acesso em 13/11/2019.

RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos no ensino de Língua Portuguesa** In: VERGUEIRO. RAMA(orgs).. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SANTOS, Roberto Elísio. SANTOS NETO, Elydio. **Narrativas gráficas como expressões do ser humano.** In: SILVA. SANTOS NETO (orgs.). História em quadrinhos e práticas educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora? 1ª Edição. São Paulo. Criativo. 2015.

Página do Ministério da Educação, Ministério da Educação disponível em <<http://portal.mec.gov.br>>. Acesso em 07/09/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Linguagem dos quadrinhos, uma alfabetização necessária.** In: VERGUEIRO. RAMA (orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto. 2004.

9. ANEXOS

Anexo A: Adaptação brasileira do Código de Ética dos Quadrinhos

1. As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.

2. Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.

3. É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou dêem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude.

4. As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outro.

5. Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.

6. Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiadas, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

7. A família não deve ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.

8. Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.

9. São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.

10. A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.

11. São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.

12. A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.

13. Em hipótese alguma na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

14. As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.

15. As revistas infantis e juvenis só poderão instituir concursos premiando os leitores por seus

méritos. Também não deverão as empresas signatárias deste Código editar para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.

16. Serão proibidos todos os elementos e técnicas não especificamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.

17. Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das histórias em quadrinhos, mas também às capas das revistas.

18. As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na Capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.