

## **O processo de criação de uma história em quadrinhos em sala de aula: um estudo de caso**

Alberto Ricardo PESSOA<sup>1</sup>

### **Resumo**

O objetivo deste artigo é apresentar um estudo crítico acerca do processo de produção de uma história em quadrinhos: da primeira idéia, passando pelo roteiro, esboço, quadrinização e publicação, tendo em vista que se trata de uma proposta educacional para escola pública de 1º e 2º graus. Desenvolvendo os resultados apresentados na tese de doutorado intitulada “As histórias em quadrinhos nas aulas de língua portuguesa como instrumento de leitura e de produção autoral”, consideramos que o docente precisa ser instrumentalizado acerca dos conceitos teóricos e técnicos das histórias em quadrinhos, nos seus variados gêneros, com o fito de desenvolver as competências de leitura, de oralidade e de escrita dos elementos verbais e não verbais, uma vez que irá propor atividades com essa linguagem para um grupo de alunos. Dentro dessa linha de pensamento, este artigo propõe como atividade pedagógica uma técnica baseada na pesquisa do autor Scott McCloud. Pretende-se que este novo modo de estudar os quadrinhos traga ao aluno o prazer de ler e de criar essa mídia.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Educação. Interdisciplinaridade.

### **Introdução**

As histórias em quadrinhos são consideradas um meio de comunicação de massa, cujo público alvo é, na sua predominância, crianças e adolescentes. Este perfil de receptor leva-nos a refletir sobre questões relacionadas com a formação desse leitor e com a produção de texto no âmbito escolar. As histórias em quadrinhos são, em muitos casos, a primeira mídia de leitura que a criança tem contato e constrói a base para o futuro leitor de outras linguagens como a literatura, o cinema, o teatro, dentre outras.

O caráter lúdico desse gênero desperta o prazer de ler e encoraja o discente a se tornar o autor de suas próprias histórias – aspectos que não podem ser desconsiderados pelo docente.

Will Eisner concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos. Para Eisner (2005, p. 10), a narrativa

---

<sup>1</sup> Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor do curso de Comunicação em Mídias Digitais – UFPB.

gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir idéias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos.

Scott McCloud (1995 p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

A definição de McCloud desclassifica os gêneros *cartum* e caricatura como histórias em quadrinhos, uma vez que as duas formas de comunicação não possuem a necessidade de usar quadros justapostos.

O debate do que seja histórias em quadrinhos encontra convergência entre seus pesquisadores ao que se refere aos elementos que caracterizam esta linguagem.

Roman Gurben (1979, p. 35) define histórias em quadrinhos como uma estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética. Já Antônio Cagnin (1975, p. 25) considera que a história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; e a linguagem escrita.

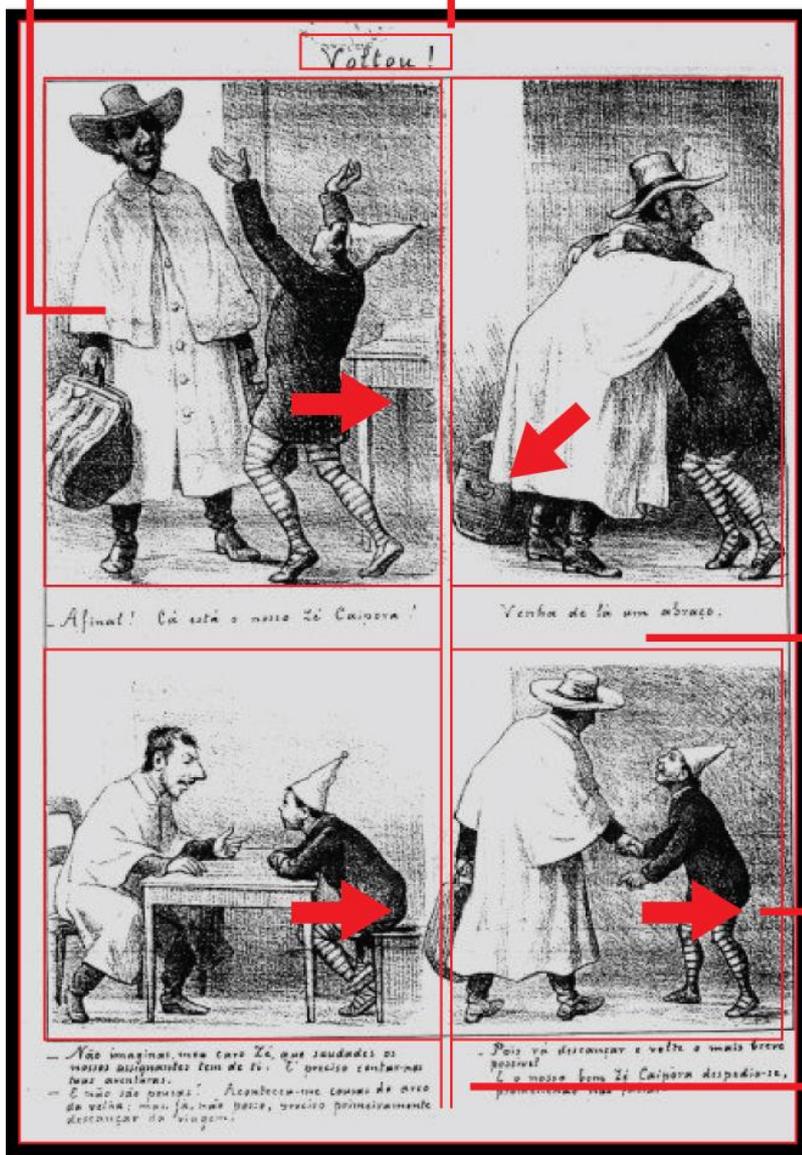
Por fim, Vergueiro (2004, p. 31) afirma que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.

Neste infográfico, iremos analisar algumas características de uma página de histórias em quadrinhos:



**Anatomia expressiva** - Nas histórias em quadrinhos, o artista precisa sintetizar numa única cena uma sequência de movimentos intermediários que direcionam a leitura e transmite a mensagem. Angelo Agostini cria anatomias expressivas que ajudam a diferenciar as personagens e estabelecer quem é protagonista, coadjuvante e antagonista.

**Título** do capítulo ou da série da novela. Em alguns casos, o título pode ser substituído pelo nome da personagem principal.



**Diálogos** - A história em quadrinhos de Angelo Agostini é na verdade uma adaptação do conto. Como os diálogos são apresentados no rodapé das ilustrações em caixa de textos sem a indicação de quem é a fala, em muitos momentos a história, torna-se necessário ler os elementos em separado, para garantir a legibilidade da narrativa.

**Sentido de leitura** comum às histórias em quadrinhos ocidentais, aproveitando toda a extensão da página e em sentido da esquerda para direita e de cima para baixo. Outros estilos como o mangá e *web comics* usam outras diagramações que diferem deste sentido de leitura.

**Calhas ou sarjetas** - Consiste no espaçamento das cenas justapostas que criam a sequência narrativa.

**Fig.01** – Página oito da revista Ilustrada número 438 – 1886  
**Fonte:** Cavalcanti (2006, p.07)

No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam. O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história que se plasma nos quadrinhos.

Há histórias em quadrinhos que se sustentam com a ausência da linguagem verbal, entretanto, linguagens como animação, teatro e outras artes sequenciais também consegue estabelecer uma comunicação somente com discurso não verbal. Portanto, podemos considerar como característica nativa das histórias em quadrinhos a intersecção dos discursos através do balão de texto.

Quando o leitor consegue realizar uma leitura fluida, a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e a visual, procedendo-se a uma leitura única. Essa linguagem é autônoma e oferece ao seu leitor uma gama de elementos a serem observados separadamente como tipografia, desenhos, perspectiva, onomatopéias, narrativa, oralidade e dependendo do gênero que ela se apresenta, diferentes formas de leitura de uma mesma história.

As histórias em quadrinhos possuem essa denominação apenas no Brasil. No país as histórias em quadrinhos também são conhecidas por gibi, uma alusão a uma revista homônima, álbuns, quadrinhos e HQs (abreviatura de histórias em quadrinhos). Em países de língua inglesa, recebem a denominação de *comics*, em homenagem às primeiras histórias publicadas que tinham como gênero a comédia. Na França e na Bélgica, são chamadas de *bande dessinée* (tiras desenhadas). Em Portugal, de *bandas desenhadas*. Na Itália de *fumetti* (fumacinha – numa alusão ao balão da fala) e nos demais países sul-americanos são conhecidas por *historieta*. Na Espanha são nomeadas também de *bandas deseñadas* e no Japão as histórias em quadrinhos são conhecidas por *mangás*.

A maioria dessas nomenclaturas e definições utilizadas exigem do docente que deseja trabalhar com histórias em quadrinhos amplie o seu repertório de leituras sobre gêneros, estilos, histórias, culturas a serem exploradas em sala de aula.

As histórias em quadrinhos possuem diversos gêneros que podem ser encontrados nas obras de grandes artistas e em diferentes escolas de criação dessa arte. Dentre eles,

são publicados no Brasil: o cartum, a charge, tiras, tiras seriadas, *comics*, *graphic novel*, *mangá*, *fumetti* e o quadrinho autoral.

Este último é o tipo de histórias em quadrinhos que a pesquisa contempla e propõe ao docente produzir em sala de aula. Dentre as razões que consideramos apropriadas para criação deste tipo de quadrinho, a afirmação de Edgar Franco (2008, p. 33) é que são nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística.

### **1 Os principais gêneros de histórias em quadrinhos publicados no Brasil**

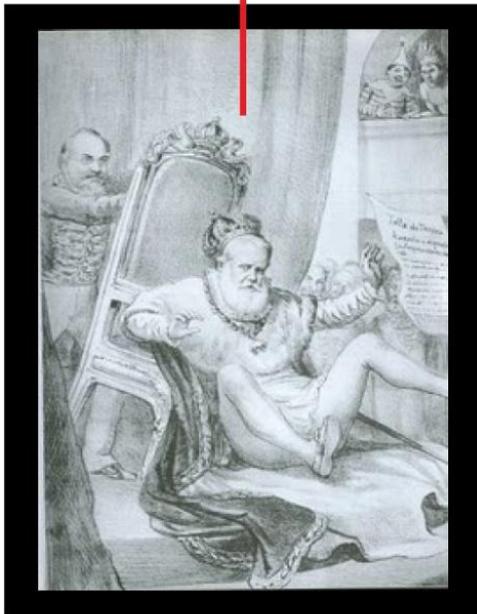
As histórias em quadrinhos é um tipo de material que o docente nem sempre conhece tão bem quanto o discente, uma vez que muitos alunos possuem coleções de quadrinhos, interagem com as personagens em outras mídias como cinema e a animação e consideram a leitura de histórias em quadrinhos um meio de entretenimento, não um meio de aprendizagem.

É importante que o docente consiga apresentar ao aluno as principais diferenças entre gêneros de histórias em quadrinhos. Isso fará com que o aluno amplie seu espectro de leitura e reflita acerca novas possibilidades criativas com essa linguagem.

Dentre os gêneros, podemos citar:

## 2 Charge e Cartum:

**Charge** - Paulo Ramos (2009, p. 16) considera que a charge possui como característica as temáticas calcadas no noticiário e trabalha em geral com figuras reais representadas de forma caricata, como os políticos. São criados, portanto, personagens fictícios, em situações igualmente fictícias, geralmente tratadas com humor. (...) A charge recria o fato de forma ficcional, e instaura uma relação intertextual com a notícia. (2009, p.21)



**Fig.03** - Charge de Agostini (1882), em que D. Pedro II é "derrubado do trono"  
**Fonte:** Albuquerque e Oliveira (2008, p. 04)

**Cartum** - Gênero semelhante à charge é o cartum. A única diferença entre os dois é que o cartum não utiliza caricaturas de pessoas conhecidas em sua linguagem. Ele é um estilo flexível que permeia por todas as escolas de histórias em quadrinhos, desde o autoral, até o quadrinho mais comercial, pois é um estilo que não possui uma forma definida, apenas um propósito que é apresentar uma idéia cômica de uma representação gráfica.



**Fig.04** - Angelo Agostini. O cemitério da consolação no dia de finados.  
**Fonte:** Cabrião 6, 4/11/1866

Ramos (2009, p.21) define charge como um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. A temporalidade, o uso de personalidades conhecidas do público comum e a subversão dos temas, a ponto de, como Ramos afirma, recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual.



Ferreira (2010, p.47,48) reforça o conceito subversivo da charge ao ressaltar a origem etimológica francesa da palavra charge, que significa carga e como tal, exagera nos traços das pessoas e de espaços de tal forma que os torna burlescos, um burlesco contundente em sua crítica.

**Fig.05** – Fonte: Ramos (2006, p.21)

### 3 Tiras:

Tecnicamente, as tiras são o nome dado à menor célula das histórias em quadrinhos, tendo em média três quadros por história. As tiras não apresentaram diversificação na diagramação ao longo de seu processo de produção e apresentam uma divisão padrão de 30 cm de largura e 10 cm de altura.



Na tira acima, Henfil mantém a formato clássico da tira por se tratar de uma publicação voltada para o mercado americano, que possui um sistema de distribuição de tiras que impede o autor de ousar nas dimensões ou na estrutura da tira.

No mercado brasileiro o processo é bem diferente, como pode ser observado na tira ao lado.



Henfil, dono de um traço simplificado, mesmo em uma mídia de poucas possibilidades de experimentação artística, devido às limitações impostas pelo seu veículo de publicação, consegue desenvolver tiras sem o uso de quadros, tornando a ação muito mais dinâmica que em outros quadrinhos que utilizam o recurso.

Outra característica é em relação aos diálogos e a tipografia apresentada nos textos. As falas possuem a ausência de balão, tendo apenas uma silhueta que remete à ideia de balão de texto. A ideia de entonação, volume e importância é apresentada ao leitor com as letras desenhadas como se tivessem vida própria.

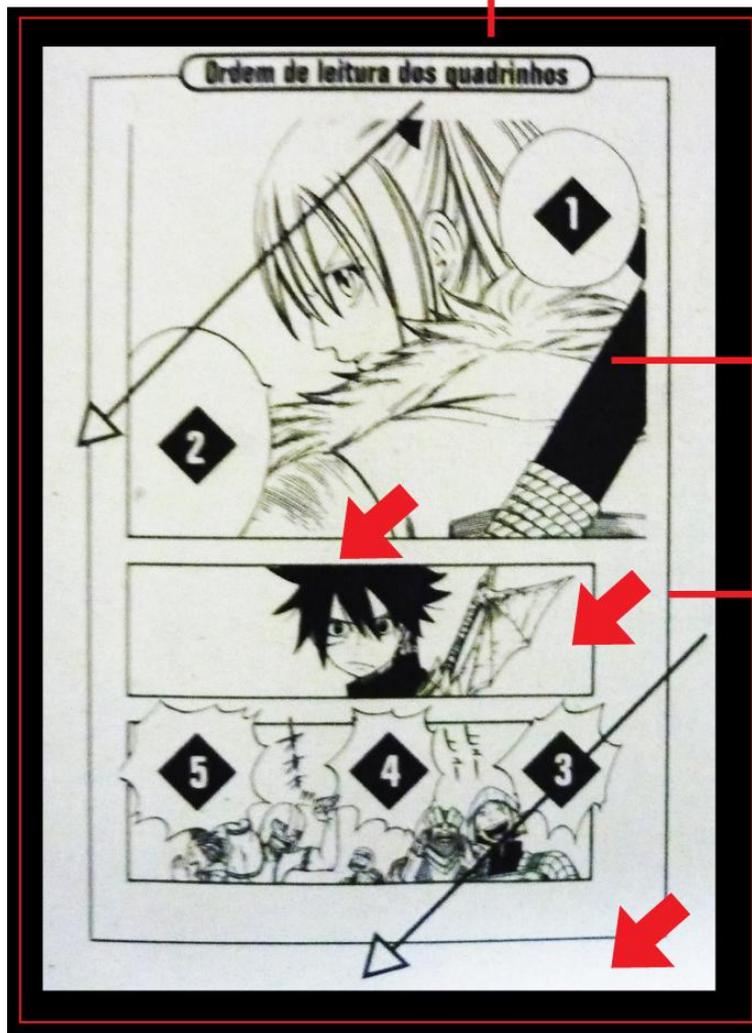
Em muitas ocasiões, elas ganham uma forma distorcida, assim como o desenho das personagens, cujas linhas lembram mais uma assinatura que uma arte formal.

O artista propõe um virtuosismo de idéias e subversão no lugar da técnica acadêmica nos desenhos de seus contemporâneos.

Fig.06 – Tiras de Henfil Fonte: Jornal da ABI (2007, p. 26-27)

## 4 Mangá:

**Mangá** - As diferenças entre *comics* e mangá são de conceito. Enquanto os *comics* possuem sua estrutura de narrativa baseada no formato das tiras, os mangás surgiram como um trabalho paralelo à animação; daí uma leitura muito mais visual que verbal.



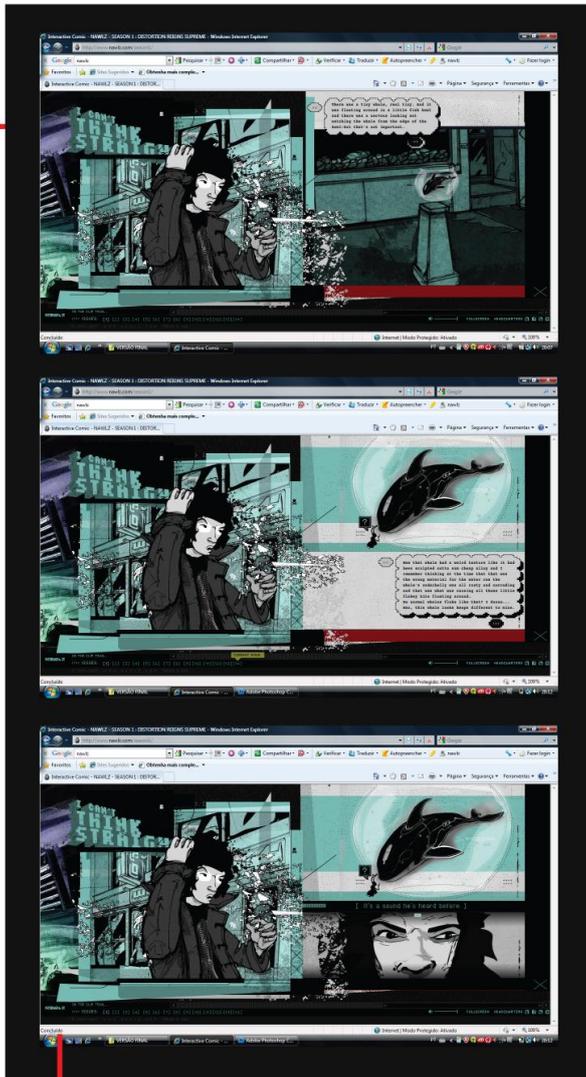
**Arte** - O desenho também é bastante diferente, sendo as formas humanas bastante estilizadas, com a cabeça bastante desproporcional ao corpo, olhos grandes e poucos traços realistas. Por fim, os temas são diversos no mangá, diferente nos *comics*, onde os super-heróis são maioria. Os mangás apresentam heróis em ação épica, quanto em variadas situações do cotidiano, como, por exemplo, praticando esportes.

**Sentido de leitura** - A forma de leitura é da direita para esquerda, o mangá é mais sonoro, ou seja, tem muito mais onomatopeias e linhas de movimento.

**Fig.08** – Página do Mangá Monster Hunter Orange n°01  
**Fonte:** MASHIMA (2010)

## 5 Web comics ou HQtrônicas:

**Web Comics** - Com o advento da Internet, as Histórias em quadrinhos se desconstrói para criar um novo gênero, o web comics. Muitos autores migram do suporte impresso para o ambiente web pelo baixo custo em relação aos quadrinhos feitos em gráfica, a gratuidade de alguns sites na construção de páginas para Internet, a ausência de limite de páginas, cores e linha editorial de revistas e jornais impressos. Muitos destes autores montaram web sites, blogs e fotologs, mas com o tempo, a maioria dos autores voltaram para mídia impressa, transformando estes espaços virtuais criados em espaço de divulgação das histórias em quadrinhos impressas.



Os autores que ficaram na Internet produzindo *Web comics* se devem pelas peculiaridades de construção de discurso que esse novo suporte poderia propiciar as histórias em quadrinhos, uma vez que novos recursos multimídia como animação de onomatopeias, personagens e cenários, *links* que o internauta pode clicar e pular para novas páginas e informações, o contato direto com o leitor e a atualização em tempo real oferece uma leitura diversa do suporte digital.

**Fig.09** – *Web comic Nawlz* Fonte: SUTU (2010)

## 6 Proposta de como os professores e professoras podem trabalhar em sala de aula

O exercício proposto é uma variação de uma história produzida por Scott McCloud chamada “Carl Comics”. Trata-se de uma história online, postada no link <http://www.scottmccloud.com/comics/carl/3a/02.html>.

**Carl Lives** - A história em quadrinhos desenvolvida por Scott McCloud possui como estrutura mínima duas células de comunicação definidas:

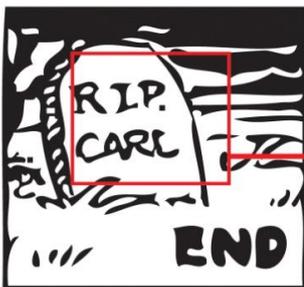
“Me prometa que não irá beber e dirigir, Carl.”

“Eu prometo.”

o texto verbal associado ao texto não verbal nesta história em quadrinhos, possibilita ao leitor a construção de um acordo entre protagonista e coadjuvante.



A personagem não apresenta um expressão facial que possibilita uma interpretação do que significa sua resposta. Pode ser uma resposta sincera ou uma mentira. Nesse caso o leitor precisa saber o que irá acontecer no próximo quadro.



A expressão RIP Carl mostra qual foi a verdadeira intenção da resposta de Carl. O autor oferece ao leitor apenas uma compreensão da história.

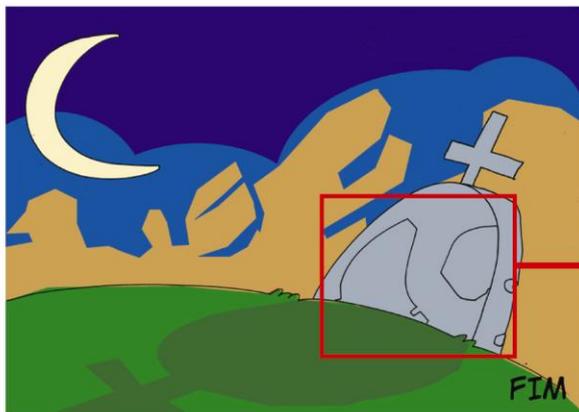
A história é mostrada ao leitor dessa forma:



**Varição da história** - Crie uma personagem com características próximas de um dos alunos ou do professor.



A personagem apresenta um expressão facial que possibilita uma interpretação do que significa sua resposta. Nesse caso o leitor sabe que ele está mentindo e que irá beber.



Apesar de apresentar o mesmo final, na lápide não há nenhum indício que se trata da lápide do protagonista.

A história é mostrada para o aluno dessa forma:



A história em quadrinhos desenvolvida por Scott McCloud é expandida na sua estrutura e o leitor consegue, através de links, acessar novos quadros, o que faz com que ele se depare com novas situações intermediárias de leitura e interpretação da história em quadrinhos.





Na prática de aula, o docente pode apresentar essa história para que os alunos compreendam o resultado final da atividade, ou realizar a proposta pedagógica sem este conhecimento prévio do aluno. Isso é uma estratégia de criação que cabe ao docente orientar de acordo com o grupo de alunos que se propõe a atividade.

O objetivo desta proposta pedagógica é mostrar que as possibilidades das histórias em quadrinhos no que se refere ao ato de contar uma história. Nessa atividade, o aluno compreende que uma história pode ser contada desde duas células de quadros, até infinitos quadros. O discente irá, nessa atividade, realizar uma atividade em grupo, uma vez que nessa variação da proposta de Scott McCloud os novos quadros serão produzidos pelos alunos, o que irá propiciar troca de experiências, tanto na área de criação de discurso verbal quanto não verbal. Além de elementos técnicos como diagramação, design, editoração, colorização, desenho, roteiro entre outros elementos constituintes das histórias em quadrinhos.

A criação da personagem é outro elemento de aprendizado. Ao invés de usar o Carl, podemos usar como personagem um aluno ou até mesmo o professor. Isso faz com que a história se construa a partir das características desse novo personagem e conseqüentemente se crie uma nova história. O docente, como mediador da atividade vai ter de lidar com algumas limitações como o desbloqueio criativo, falta de fluência na criação de discursos verbais e não verbais diferenças sociais, crenças religiosas, morais, dentre outras. Para amenizar estes efeitos, é importante que o professor leve no dia da atividade materiais artísticos, referências fotográficas, histórias em quadrinhos e deixar o discente à vontade para realizar a célula de quadrinhos da maneira que ele achar mais adequada. Alguns alunos irão optar por colagens, fotografia, desenhos, pinturas, textos apenas, etc. Trata-se de um processo de criação que poderá surpreender alunos e docentes.

Com a atividade terminada, o grupo vai estabelecer uma sequência coerente para estabelecer uma história em quadrinhos. Nesse caso é preciso sensibilidade do docente, pois pode ocorrer casos de um aluno realizar uma célula de quadrinhos que não se encaixa na história. Uma sugestão é orientar estes alunos a adequar estas células à história.





As histórias em quadrinhos podem ser publicadas de várias formas, tanto em ambiente web quanto impresso. Nesse caso específico, optamos em realizar uma direção de arte no sentido de uniformizar a história em quadrinhos e publicar em ambiente web, uma vez que foi levado em consideração o custo de publicação e a capacidade de acesso ao trabalho.

A história, com a direção de arte estabelecida, ficou dessa forma:







## Considerações finais

As histórias em quadrinhos como estratégia complementar de ensino é uma opção didática que necessita de pesquisas e de formação técnica para o aproveitamento desse gênero, tanto para o docente quanto para o discente.

Não cabe aqui cobrar do docente o aprendizado de técnicas artísticas, textuais ou de histórias em quadrinhos, mas espera-se que as histórias em quadrinhos seja uma mídia propícia para prática de leitura e criação. Para tanto, é preciso que sejam atividades interdisciplinares, com parcerias entre professores de diversas áreas da linguagem, ou atividades lúdicas e em grupo, como a proposta citada neste artigo.

Cabe ao discente a leitura e a descoberta de autores que produzem diferentes tipos de gêneros em histórias em quadrinhos. Essa investigação irá propiciar tanto ao aluno como professor um material rico de pesquisa para geração de novos leitores e porque não, novos criadores de histórias em quadrinhos.

## Referências

*Cabrião*. Semanário humorístico editado por Ângelo Agostini, Américo de Campos e Antônio Manuel dos Reis (1866-1867). Introdução de Délio Freire dos Santos. Edição fac-similar. 2ª Ed. São Paulo: Editora da UNESP / Imprensa Oficial do Estado, 2000.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *Angelo Agostini e seu “Zé Caipora” entre a Corte e a República*. Revista História, imagem e narrativas. Minas Gerais, 2006.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista* (Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide). 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. *Narrativas Gráficas de Will Eisner* (Trad. Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir, 2005.

FERREIRA, Dina Maria Martins (org.). *Imagens: O que fazem e significam*. São Paulo: Annablume, 2010.

GURBEN, Roman. *El lenguaje de Los Comic*. Barcelona: EdicionesPenínsula, 1979.

MASHIMA, Hiro. *Monster Hunter Orange nº01*. São Paulo: JBC, 2010.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. 2ª edição. São Paulo: Makron Books, 2005.

PESSOA, A.R.; UTSUMI, Luciana Miyuki Sado. *A formação do professor e as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Bernardo do Campo: ACADEMOS - Revista Eletrônica da FIA. Vol.V, n.5, 2009.

PESSOA, A.R. *As histórias em quadrinhos nas aulas de língua portuguesa como instrumento de leitura e de produção autoral*. Tese (Doutorado em Letras). 125f. São Paulo. Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2010.

\_\_\_\_\_. Vivência em Quadrinhos. In: *I Congresso Internacional em Arte e Novas tecnologias - CIANTEC'07*, 2007, São Paulo. Congresso Internacional Arte e Novas Tecnologias. São Paulo : USP, 2007. v. 01.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Editora Contexto, 2009.