

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS: LEITURA, PRODUÇÃO E POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS

DIGITAL COMICS: READING, PRODUCTION AND EDUCATIONAL POSSIBILITIES

Guido de Oliveira Carvalho¹

Resumo: O propósito deste artigo é contribuir com as discussões sobre o gênero histórias em quadrinhos (HQ) e compreender as relações com o digital, incluindo seus aspectos multimodais, e as possibilidades de interlocução com a educação, no sentido de produzir reflexões sobre o gênero e aplicações práticas (Feijó, 1997; Ramos, 2009; Vergueiro; Ramos, 2009; Eisner, 2010). Na perspectiva dos multiletramentos, destaca-se que, no momento atual, uma pessoa letrada precisa estabelecer sentido a produções que incorporem múltiplas linguagens (Dionísio, 2011). Com o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, a expressão humana abarca mais que o texto escrito. Há uma junção de novas formas de se comunicar, sendo essa uma das características das HQs em suporte digital (Franco, 2008). Dessa forma, os quadrinhos são influenciados pelas tecnologias e sua materialidade oferece novas possibilidades, as quais também podem ser incorporadas nas práticas educativas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Quadrinhos digitais. Ensino-aprendizagem.

Abstract: The objective of this article is to contribute to the discussion about the comics genre and understand the relationships with the digital, including its multimodal aspects, and the possibilities of dialogue with education, in order to produce reflections on the genre and practical applications (Feijó, 1997; Ramos, 2009; Vergueiro; Ramos, 2009; Eisner, 2010). From the perspective of multiliteracies, it is highlighted that, currently, a literate person needs to establish meaning in productions that incorporate multiple languages (Dionísio, 2011). With the advancement of Digital Technologies of Information and Communication, human expression encompasses more than the written text. There is a new way of communicating, which is one of the characteristics of comics in digital support (Franco, 2008). In this way, comics are influenced by technologies and their materiality offers new possibilities, which can also be incorporated into educational practices.

Keywords: Comic books. Digital comics. Teaching-learning.

¹ Doutor em Letras pela UFG. Professor do curso de Letras da UEG-Câmpus Coralina. E-mail: longevos2020@gmail.com.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Introdução

As narrativas gráficas constituem-se um gênero discursivo recente, com pouco mais de um século de existência. Contudo, em si não é algo novo. Trata-se do desenvolvimento de artes que remontam aos desenhos pictóricos dos homens da caverna (Moya, 1977; Ianonne; Iannone, 1994), ou seja, a arte de contar histórias utilizando ilustrações, mais precisamente quadrinhos. Daí o nome. Em diferentes lugares e contextos são também conhecidas por diferentes nomenclaturas: gibi, comics, historieta, tebeo, fumetti, mangá... muitos nomes, mas para os propósitos de nosso estudo utilizaremos narrativas gráficas ou histórias em quadrinhos intercambiavelmente.

Este artigo se organiza da seguinte forma: após a introdução, discorre-se sobre a linguagem dos quadrinhos e como ela evoluiu até os dispositivos digitais. Em seguida, são apresentadas possibilidades de se trabalhar os quadrinhos em sala de aula, com foco nos recursos digitais. Encerra-se com algumas sugestões de atividades.

A linguagem dos quadrinhos: evolução do jornal ao digital

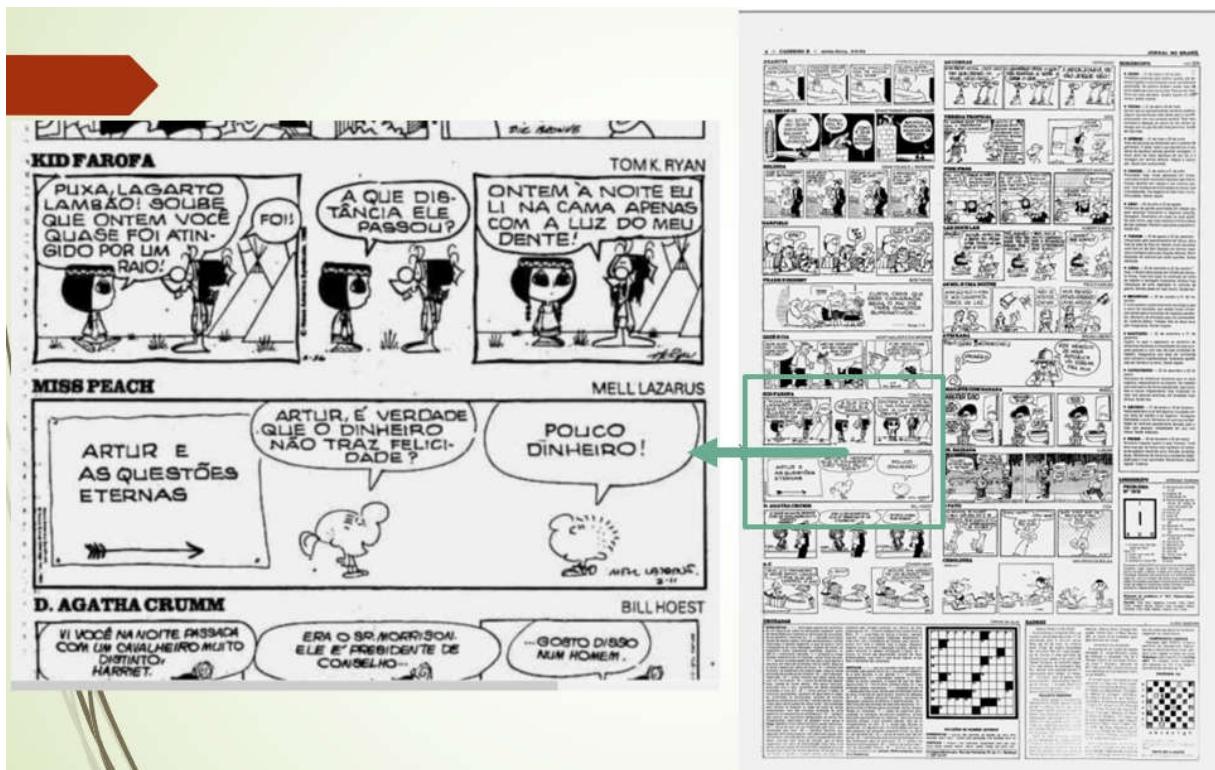
Os quadrinhos surgiram na segunda metade do século XIX, com publicações de painéis em jornais. A junção de figuras com legendas logo conquistou os leitores. Em seguida vieram as tiras. As revistas surgiram no século XX, primeiramente republicando o conteúdo de tiras de jornais, depois com histórias escritas especialmente para elas.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



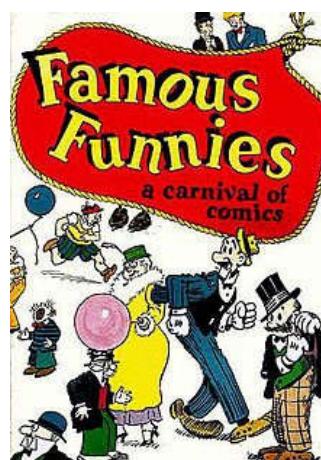
07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Fig. 1 – Os quadrinhos germinaram no domínio discursivo jornalístico



Fonte: página de jornal retirada do site <http://memoria.bn.br/>.

Fig. 2 – Primeiro gibi publicado nos Estados Unidos em 1933



Fonte: <https://www.quora.com/Which-was-the-first-comic-book-ever>.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Os autores costumam utilizar definições similares para definir os quadrinhos (veja, por exemplo, Eisner, 2010 e Feijó, 1997). Para Rama e Vergueiro (2004, p. 31),

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 garantido que a mensagem seja entendida em plenitude.

Fig. 3 – Interação entre linguagem verbal e não verbal



Fonte: Cena da publicação *Ken Parker*, n. 33, p. 43, jul/81, Ed. Vecchi

O gênero quadrinhos possui diversos sub-gêneros: infantis, super-heróis, aventura, faroeste, adaptação literária, terror, ficção científica, mistério, humor, erótico e temática adulta (com carga dramática maior).

No decorrer de seu desenvolvimento, as HQs acabaram por se firmar com uma linguagem própria que dialoga com o cinema, a literatura, a fotografia, o desenho animado e outras artes. Ramos (2009) elenca uma série de características que definem o gênero quadrinhos. São eles: desenhos inseridos em quadros dispostos sequencialmente; personagens regulares; formato da página; balões; caixa de texto ou recordatórios; onomatopeias; metáforas visuais; linhas de movimento (cinéticas); produção industrializada e distribuição em larga escala.

Na figura 4, um resumo da linguagem dos quadrinhos:

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Fig. 4 – Resumo da linguagem dos quadrinhos em uma tira



Fonte: anotações do autor e tira publicado em *Zé Carioca*, n. 1925, p. 34, 1992, Ed. Abril.

No entanto, o caráter multimodal das HQs neste século XXI, com o crescente desenvolvimento e a popularização das tecnologias digitais, tem se destacado, propiciando assim novas possibilidades de produção e leitura dos quadrinhos (Dionísio, 2011; Franco, 2008). Vamos nos ater a alguns exemplos nos parágrafos seguintes.

O primeiro destaque que citamos é a produção de uma série e dois álbuns de luxo utilizando gráficos 3D de computadores da época: *Shatter*, produzido por Mike Saenz e Peter Gillis (1984); *Crash*, com texto e arte de Mike Saenz, álbum estrelado pelo Homem de Ferro da Marvel (1986); e *Justiça Digital*, escrita e desenhada por Pepe Moreno, estrelado pelo Batman da DC (1990). Vistos hoje os desenhos são limitados, entretanto, foi o pontapé inicial para o uso de computadores em uma escala maior, principalmente com o desenvolvimento dos

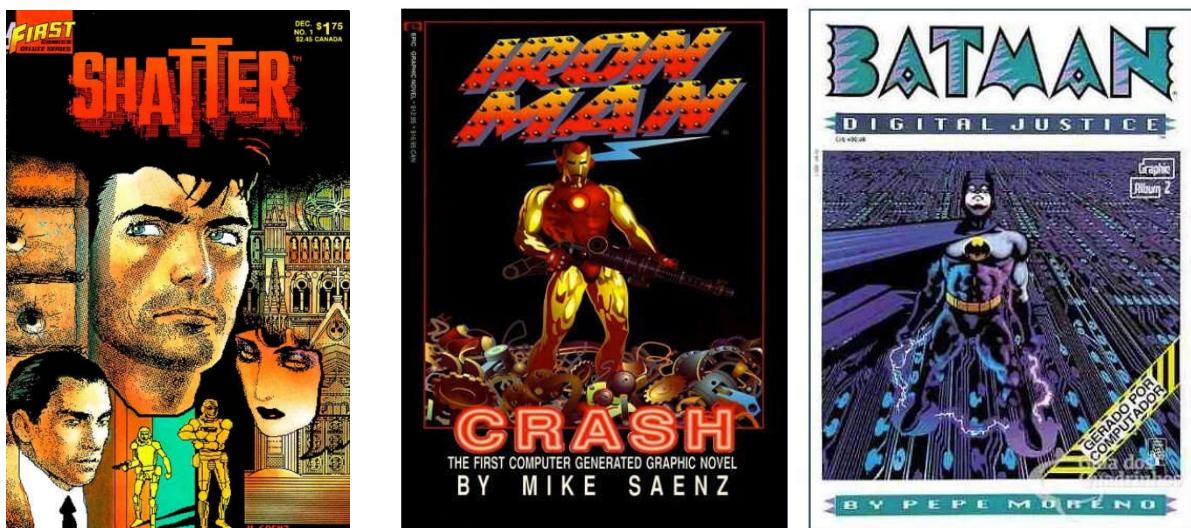
ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

softwares. Hoje, letras, desenhos, colorização são muito comuns na produção de quadrinhos (Figura 5).

Fig. 5 – As primeiras publicações com gráficos de computador.



Fonte:

<https://leagueofcomicgeeks.com/comic/3447191/shatter-1> e

<https://www.updateordie.com/2016/11/20/primordios-das-hqs-desenhadas-em-computador/>

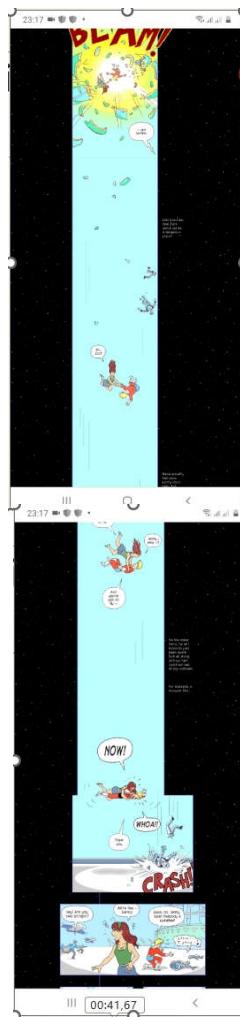
McCloud (2005) chamou a atenção também no início dos anos 2000 para as possibilidades que a tela infinitiva do celular (a capacidade de rolagem vertical) poderia ter quando quadrinhos fossem produzidos para esses aparelhos. É de sua autoria um exemplo de como poderia funcionar ao criar uma história de seu personagem Zot, em que a queda de um personagem se prolonga com o passar da tela no smartphone, conforme figura 6.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Fig. 6 – Exemplo de uso das possibilidades da tela infinita do smartphone



Fonte:

<https://www.scottmcclou.com/1-webcomics/zot/index.html>

Fig. 7 – Webtoon produzida de forma a ser lida no smartphone ou tablet.



Fonte:

https://www.webtoons.co/m/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/episode_no=1-moving-in/viewer?title_no=3180&episode_no=1..



ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Aliás, na segunda década do século XXI surgiram as webtoons, HQs desenhadas seguindo o padrão de leitura dos celulares, com ordem de leitura de baixo para cima, ao rolar a tela. Em algumas plataformas, os leitores pagam para ler capítulos de suas histórias favoritas semanalmente ou mensalmente.

A implantação dos quadrinhos digitais, em especial nos Estados Unidos, trouxe também o recurso Guide View (ou leitura guiada), em que os quadrinhos, mesmo aqueles que foram produzidos para o papel, podem ser preparados para uma leitura em que o programa separa quadro a quadro e direciona a leitura de forma sequencial, poupando os leitores de forçar olhos para tentar ler uma página inteira no *smartphone* ou *tablet*.

Fig. 8 – A técnica guided view (leitura guiada)



Fonte:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iconology.comics&hl=pt_BR&gl=US

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Estes são apenas alguns exemplos de possibilidades de produção e leitura no cenário atual, que ainda proverá outros recursos nos anos vindouros.

Quadrinhos e educação

Se os leitores aprovaram as narrativas gráficas, o mesmo não se pode dizer de outros membros da sociedade. Logo elas despertaram críticas dos setores conservadores. Frederick Whertam escreveu o livro “Sedução dos Inocentes”, em 1956, em que alegava que os quadrinhos levavam as crianças à delinquência. Logo, acusados de enfraquecer a mente dos leitores e influenciá-los negativamente, foram alvos de uma campanha de difamação. A teoria era de que a linguagem que unia imagem e palavra tornava os leitores preguiçosos para usar a imaginação. Em plena era Machartista nos EUA, época dominada pelo temor do comunismo, essa campanha foi explosiva e os quadrinhos foram obrigados a se submeter a uma censura prévia que quase acabou com o gênero. O caráter alarmista das vozes que se opunham aos quadrinhos durou décadas (Gonçalo Junior, 2004, Tiemensma, 2009). Mais tarde, autores como Eisner (2010) e Tiemensma (2009)) argumentariam que o ato de ler os quadrinhos em sequência e dar-lhes sentido exigia uma capacidade cognitiva muito grande, opondo-se à ideia da influência perniciosa dos quadrinhos.

De acordo com Vergueiro (2004), há uma série de razões pelas quais utilizar os quadrinhos na sala de aula: os estudantes querem ler os quadrinhos; palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos, as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura; os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos têm um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema. Carvalho (2006) acrescenta ainda que os quadrinhos fazem parte do início da leitura dos estudantes brasileiros. Para Araújo, Costa e Costa (2008), os quadrinhos ainda poderiam fazer parte da alfabetização dos alunos porque despertam interesse do público infantil e jovem.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Com o avanço da tecnologia, principalmente a que envolve a informática, as pessoas ficaram mais próximas da informação. Em consequência, também passaram a ter um contato maior com quadrinhos e aqueles em língua inglesa. Veja por exemplo, a publicação regular da Turma da Mônica totalmente em inglês disponível mensalmente nas bancas. Também na internet o acesso a uma gama variada de quadrinhos é amplo. Essas duas situações possibilitam um uso de material autêntico no ensino de línguas, outra razão para este estudo.

Além disso, as narrativas gráficas desfrutam de uma relação próxima com outras mídias e gêneros, tais como cinema (Cirne, 2000; Patati e Braga, 2006), internet (Mendo, 2008) e literatura (Cirne, 2000, Vergueiro e Ramos, 2009), o que pode levar a um diálogo intertextual e intersemiótico com tais mídias.

Finalidades de atividades com quadrinhos:

- Desenvolver o multiletramento;
- Praticar a leitura em diferentes níveis em diferentes linguagens (verbal, não verbal, português, inglês etc.);
- Praticar escrita e oralidade;
- Desenvolver habilidades tecnológicas;
- Aprimorar conhecimento de mundo;
- Estudar conteúdos escolares;
- Alfabetizar;
- Desenvolver o hábito da leitura (não necessariamente por obrigação escolar).
- Etc.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Sugestões de atividades com quadrinhos

Atividade com baixa tecnologia: Desenho à mão ou no aparato tecnológico (computador, smartphone, tablet etc.)

Fig. 9 – Produção do autor realizada em tablet para exemplificar a atividade.



Na fig. 3, destacamos que a produção de histórias em quadrinhos escritas e desenhadas pelos alunos não necessitam a habilidade artística de desenhar. O importante é expressar a criatividade através dos recursos disponíveis.

Atividade com média tecnologia: usando o Word ou PowerPoint.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



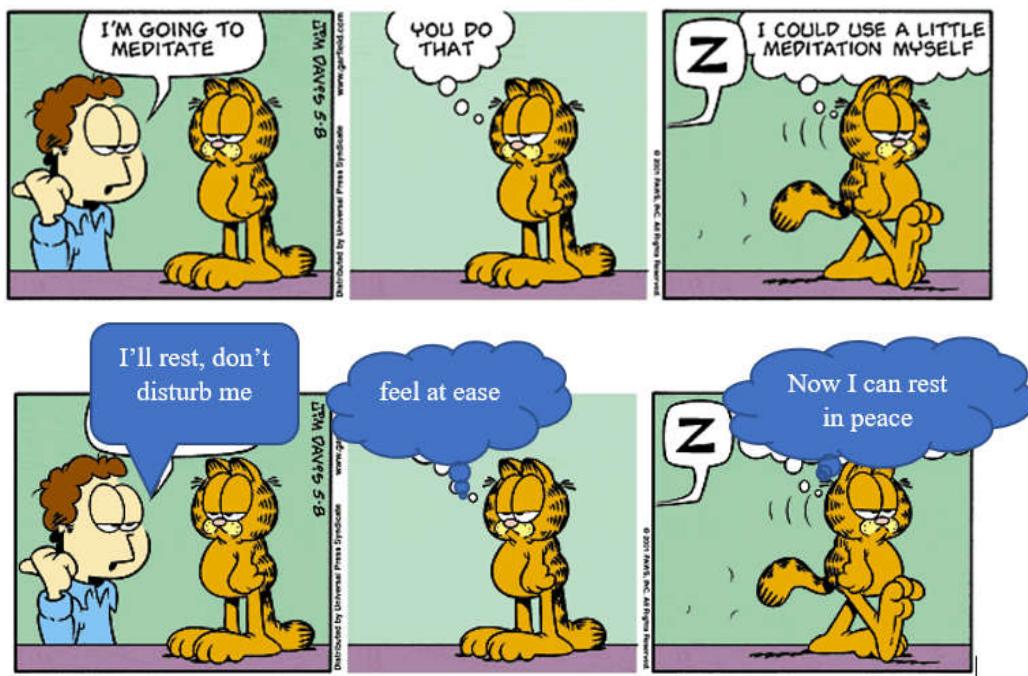
07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Procure uma tira que esteja disponível online e pense em um novo desenvolvimento para o diálogo.

No Word ou PowerPoint, na aba “inserir”, seção “formas”, escolha balões e sobreponha-os aos balões originais.

Em seguida, escreva seu diálogo.

Fig. 10 – Exemplo de tira com texto criado por aluno em aula de língua inglesa



Fonte: primeira tira (original): <http://www.lucid-dreams.com/yoga/yoga-fun.htm>; segunda tira: elaboração de aluno para atividade em sala de aula

Nesse tipo de atividade, é importante destacar para os alunos e para os leitores (caso o trabalho seja divulgado), que se trata de uma atividade realizada em sala de aula para fins de aprendizagem, e não uma alteração com fins maliciosos do quadrinho original.

3^a. Opção de atividade (alta tecnologia): usando aplicativos ou páginas na web.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Esta atividade demanda criatividade e disposição para testar os aplicativos. No exemplo a seguir, foi utilizada a plataforma *Storyboardthat*.

Fig. 11 – Exemplo de tira com texto criada pelo autor usando o site *Storyboardthat*



Fonte: Tira produzida pelo autor como exemplo, usando as ferramentas disponíveis no site <https://www.storyboardthat.com/>.

Atividade com tecnologia mais avançada: programas e aplicativos

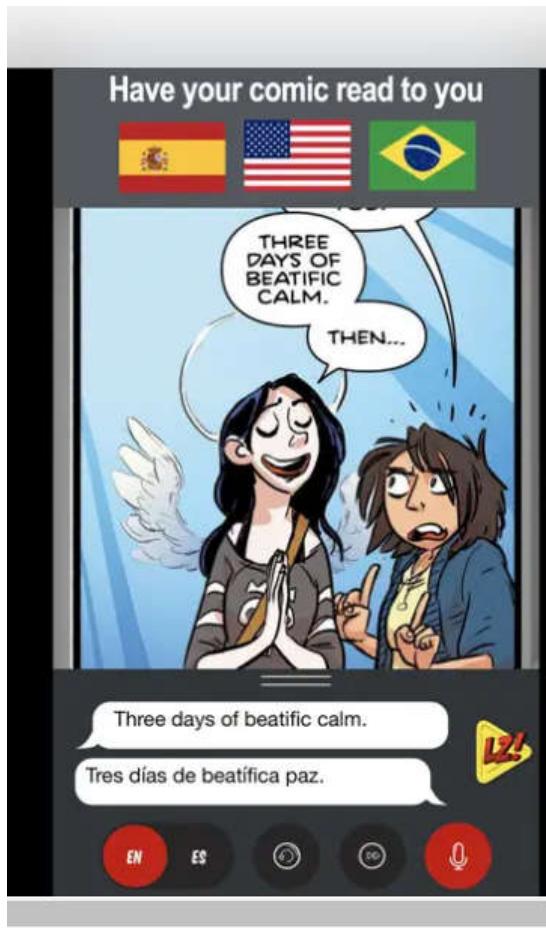
O aplicativo LingoZING, disponível para *smartphones* e *tablets* possibilita o estudo de outras línguas: inglês, francês, espanhol etc., através da leitura de quadrinhos que utilizam o sistema *Guide View*, além de fornecer áudio na língua-alvo.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Fig. 11 – *Screenshot da tela do app LingoZING*



Fonte: <https://apps.apple.com/br/app/lingozing/id1180618224>

Indicações de endereços para busca de quadrinhos em português:

- <https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/> (variados gêneros)
- <https://tirasarmandinho.tumblr.com/> (antiga, mas com muitas tirinhas do Armandinho)
- <http://turmadamonica.uol.com.br/home/#quadrinhos> (uma seção com quadrinhos)
- <https://www.pinterest.ie/> (digite os quadrinhos que procura)

Indicações de endereços para busca de quadrinhos em inglês:

- www.comicskingdom.com/

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

- www.gocomics.com/
- www.hagardunor.net/comics.php
- www.arcamax.com/comics

Algumas plataformas e aplicativos:

- Comixology/Amazon: <https://www.amazon.com/comixology>
- Social Comics: <https://www.socialcomics.com.br/>
- Banca da Mônica:
https://play.google.com/store/apps/details?id=air.br.com.mauriciodesousa.caixadequadinhos&hl=pt_BR&gl=US
- Comic Book Plus: <https://comicbookplus.com/>
- The Digital Comic Museum: <https://digitalcomicmuseum.com/>

Considerações finais

Este artigo buscou trazer uma reflexão inicial sobre as relações entre quadrinhos, tecnologias e educação, de modo a contribuir para os estudos para essa área. Trata-se de um vislumbre das possibilidades criativas e artísticas do ser humano. Seguindo essa linha de pensamento, destacamos que algumas novidades trazidas pela tecnologia podem ser efêmeras, no entanto, enfatizamos que as possibilidades para a expressão humana são importantes neste cenário. Como sugestão aos interessados, aos professores, aos alunos, concluímos com os seguintes lembretes:

- Leia mais quadrinhos;
- Leia mais sobre quadrinhos (livros, artigos, sites etc.);
- Procure mais informações na internet e no YouTube sobre HQs e como podem ser levadas para a sala de aula (virtual ou presencial);
- Experimente outras ferramentas digitais na criação de HQs;
- Use a criatividade nas atividades com quadrinhos.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Referências

ARAÚJO, Gustavo Cunha; COSTA, Maurício Alves da; COSTA, Evânia Bezerra da. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico. **A MARgem – Estudos**, Uberlândia-MG, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008.

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

DIONISIO, Ângela. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (Org.) **Gêneros Textuais**: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola, 2011, p. 137-152.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Ed. rev. e atual. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2. ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

IANNONE, Leila Rentoia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Moderna, 1994.

MCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos**: impresso vs. WEB. São Paulo: Ed. Unesp, 2008.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perpectiva, 1977. P. 15-96.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

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

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

TIEMENSMA, Leoné. **Visual literacy: to comics or not to comics?** 2009. Disponível em: <http://www.ifla.org/files/hq/papers/ifla75/94-tiemensma-en.pdf>. Acesso em 15 set 2010

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (Orgs.). **Quadrinhos na educação:** da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2004, p. 7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.) **Quadrinhos na educação.** Contexto, 2009. p. 9-42.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGEIRO, Waldomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004. p. 7-30.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Quadrinhos na educação:** da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.