João Felipe da Silva Teixeira Borges

A ALFABETIZAÇÃO VISUAL ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

Manual de Quadrinhos para professores

Rio de Janeiro

2025

João Felipe da Silva Teixeira Borges

A ALFABETIZAÇÃO VISUAL ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

Manual de Quadrinhos para professores

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Visuais – Modalidade a Distância, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador (a): Professor (a) M.a Erika Machado Njaime.

Rio de Janeiro
2025

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

B732 Borges, João Felipe da Silva Teixeira

A alfabetização visual através das histórias em quadrinhos : manual de quadrinhos para professores / João Felipe da Silva Teixeira Borges. – Rio de Janeiro, 2025.

64 f.

Produto educacional de Especialização apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Artes Visuais – EAD) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Erika Machado Njaime.

1. Artes visuais - Estudo e ensino. 2. Alfabetização visual. 3. Histórias em quadrinhos na educação. 4. Visualização. I. Njaime, Erika Machado. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

João Felipe da Silva Teixeira Borges

A ALFABETIZAÇÃO VISUAL ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
Manual de Quadrinhos para professores

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Visuais – Modalidade a Distância, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: _____/_____/_____.

Banca Examinadora:

_____
Professora Mª. Erika Machado Njaime
Colégio Pedro II

_____
Professora Mª. Luisa
Colégio Pedro II

_____
Professor M. Arthur
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2025

Dedico esse trabalho a minha madrinha Maria de Fátima. Ela sabe os motivos.

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a três professoras:

A professora Andrea Castello que sempre me incentivou a ler e produzir quadrinhos;
A professora Marina Pereira que me ensinou a ser arte educador e
A professora Maria Luisa Luz Távora que me convenceu a ser pesquisador.

RESUMO

Em tempos de internet e *Smartphones*, as imagens, que já eram constantes na era das revistas e televisão, ganham um lugar quase fixo nas nossas vidas. Celulares passam a ser extensão dos nossos membros e as redes sociais parte da nossa paisagem cotidiana. As imagens que nos assaltam diariamente ganham um novo grau de preocupação quando temos mais pessoas consumindo essas diversas ideias envelopadas em visualidade, trazendo cada vez mais para o debate a importância da alfabetização visual. Esse trabalho contextualiza e problematiza a visualidade nos meios sociais e apresenta possibilidades de trabalhar alfabetização visual através de histórias em quadrinhos, onde poderemos nos apropriar dessa cultura de massa para que possamos instruir em espaços formais ou informais de arte.

Palavras-chave: Alfabetização Visual; Histórias em Quadrinhos; cultura de massa; visualidade.

ABSTRACT

In times of the internet and Smartphones, images, which were already constant in the era of magazines and television, gain an almost fixed place in our lives. Cell phones become an extension of our members and social networks are part of our daily landscape. The images that invade our daily lives gain a new level of concern when we have more people consuming these diverse ideas wrapped in visuality, increasingly bringing the importance of visual literacy into the debate. This work contextualizes and problematizes visuality in social media and presents possibilities of working on visual literacy through comic books, where we can appropriate this mass culture so that we can instruct in formal or informal art spaces.

Keywords: isual Literacy; Comics; mass culture; visuality

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....12

2 FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA-TEÓRICA.....14

3 DESENVOLVIMENTO: PRODUTO EDUCACIONAL.....18

3.1.1 Tema 1: estética e comunicação..... 22

3.1.2 Proposta de atividade 1..... 25

3.2.1 Tema 2: linhas..... 27

3.2.2 Proposta de atividade 2..... 32

3.3.1 Tema 3: métodos de desenho..... 34

3.3.2 Proposta de atividade 3..... 39

3.4.1 Tema 4: design de personagens..... 41

3.4.2 Proposta de atividade 4..... 48

3.5.1 Tema 5: elementos dos quadrinhos..... 50

3.5.2 Proposta de atividade 5..... 59

4 CONCLUSÃO..... 61

5 REFERÊNCIAS..... 62

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a internet tem ganhado um posto muito importante em nossas vidas. Na medida que nos conecta, também facilita nossas rotinas. Após a grande explosão e popularização dos *smartphones*, as sociedades atuais têm fácil acesso a essa ferramenta, porém nos tornamos cada vez mais dependentes dela, seja por questão de trabalho, lazer ou necessidades cotidianas. Além disso, a internet herda preocupações sobre o poder das imagens que já eram presentes no jornal impresso, e que se intensificou com a televisão. Essas mídias, que hoje chamamos de "tradicionais", exploram – principalmente através de propagandas – técnicas de imagens que, na sua comunicação, tem alto poder de influência. Através de teoria das cores, semiótica, alegorias e associações o receptor tem seus sentimentos e desejos manipulados. No caso da grande rede, esse poder de influência e ressignificação ganha proporções que ainda hoje, na data desse texto, estamos aprendendo a lidar.

Com o crescimento da sociedade de consumo, aliado ao poder da internet, nunca estivemos tão próximos da Alegoria da Caverna narrada por Sócrates a Glauco[1], uma vez que estamos amarrados em nossas próprias correntes digitais, ficando cada vez mais difícil filtrar a realidade das sombras nas paredes da caverna, mesmo que, para esse exemplo, estejamos falando de adultos com certa bagagem cultural e visual. Nesse sentido, a preocupação se intensifica quando percebemos o tempo de exposição que crianças - cada vez mais jovens - e adolescentes estão tendo em redes sociais e na internet no geral. A pesquisa *TIC KIDS ONLINE BRASIL* realizada em 2019 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.Br) apontou que o número de crianças e adolescentes no Brasil entre 9 e 17 anos, que são usuárias de internet, somavam o número 79% no total, porém a pesquisa realizada em 2021 aponta que após a pandemia esse número cresceu para 93% somando cerca de 22,3 milhões de usuários desse recorte etário. Além disso, diversas pesquisas como o relatório *I-Spy – The Billion Dollar Business Of Surveillance Advertising To Kids,* realizado pela *NEW ECONOMICS FOUNDATION* em 2021, apontam como esse público mais jovem é altamente influenciado por propagandas diretas ou indiretas veladas através de influenciadores digitais e programas infantis, principalmente nas redes sociais. Além disso, a pesquisa indica que esse público é o principal alvo de sites e aplicativos projetados para, também, roubar dados e alimentar algoritmos que massificam e direcionam propagandas que incentivam a necessidade de consumo por parte desses usuários.

[1] Platão. A República, 2002.

Para além do mercado de consumo, as imagens manipuladas na internet têm grande poder de influência, impactando no modo de refletir, construções sociais e da autoconstrução desses indivíduos impactados pela frustração de não se encaixarem com os modelos de referência apresentadas nas redes sociais, televisão e propagandas em diferentes mídias.

Tendo todo esse cenário desenhado, podemos enxergar "a educação como meio de intervir no processo reflexivo, perceptivo, artístico e cultural do aluno" (Cavalcante. p. 6, 2011). Esse projeto busca discutir o que é alfabetização visual, como ela é enxergada no ensino formal de artes e como podemos trabalhar esse tema em uma sociedade, cada vez mais assaltada pelas imagens.

Para que isso seja possível, esse projeto se compromete a desenvolver como produto educacional uma apostila que dialogue com materiais âncoras do ensino de quadrinhos – como os produzidos por Will Eisner e Scott McCloud – e que seja voltado para educadores que estejam interessados em desenvolver a linguagem das histórias em quadrinhos em espaços formais ou informais de arte para adolescentes a partir dos 13 anos e adultos, mas com direcionamento e foco na alfabetização visual.

Nesse sentido, para uma melhor coerência e objetividade, esse projeto se debruça em um gênero de quadrinho ocidentalizado por conter técnicas e linguagem explorados mais amplamente por artistas no nosso cenário nacional através das revistas, almanaques e tirinhas, cartuns, charges em jornais ou na internet; e pela proximidade da realidade cultural de alunos e professores. Outrossim, a alfabetização visual terá como recorte o universo das imagens bidimensionais através de telas, desenhos, gravuras - e outros meios afins - concatenados com a cultura de massa, podendo ter como suporte outros tipos de linguagens como séries, filmes, fotografias e propaganda para que, na nossa análise, as técnicas exploradas por essas mídias possam ser mais facilmente transportadas para linguagem dos quadrinhos. Além disso, é importante mencionar que os temas, presentes no projeto, não demonstram a totalidade de conteúdos que poderiam ser trabalhados dentro dessa proposta, mas foram selecionados e destacados para atender a necessidade de um projeto objetivo, prático e direto dialogando com a realidade dos principais espaços de educação.

2. FUNDAMENTAÇÃO METODOLOGICA-TEÓRICA.

Presentes de forma embrionárias nas chamadas revistas ilustradas e depois amplamente publicadas em jornais, as Histórias em Quadrinhos – (HQ) ou como popularmente conhecidos como HQs, têm sua gênese relacionada a reprodutibilidade e cultura de massa. Com a grande adesão e crescimento do público, essa arte – que vinha cada vez mais se aperfeiçoando – começa a ganhar suas próprias revistas dedicadas como álbuns, almanaques e outros formatos fora dos jornais e se consolida cada vez mais na história e cultura pop onde vai acompanhar as transformações sociais de cada época.

Essa arte conhecida no Brasil por muitos anos como "Gibi" ou simplesmente Histórias em Quadrinhos, se trata de narrativas visuais contadas por quadros em sequência podendo se utilizar de texto como complemento narrativo. Por esse motivo Will Eisner, em seu livro Quadrinhos e Arte Sequencial, define essa linguagem como Arte Sequencial, sinalizando – inclusive – a importância dessa arte com precursora do cinema que por sua vez também é uma arte contada em sequência de quadros. Esse pensamento é reforçado quando entendemos a importância do *StoryBoard* [2] para a construção de obras audiovisuais e como essas duas artes se dialogam de forma harmoniosa. Silva e Costa definem em sua pesquisa que as HQs são identificadas como "um produto da indústria cultural, meio de comunicação de massa, mas também é uma manifestação artística que tem como base a utilização da imagem para contar uma história". (p. 3. 2011).

Embora essa arte possa ter diferentes roupagens de acordo com seus contextos locais, temporais e sociais, é possível observar que essa linguagem conquistou amplo público em seus diferentes formatos (quadrinhos, tirinhas, mangás, *graphic novels*, *fanzines* etc) ou gêneros (super-heróis, romance, drama, jornalístico, entre outros). Nesse sentido, com a popularização dessa mídia, editoras passaram a se preocupar mais com as edições impressas prezando por qualidade visual e material e artistas foram se aprimorando nos elementos básicos dessa linguagem, caracterizados pelas linhas dos desenhos, enquadramentos, simbolismos visuais, cores, design de personagens e muito mais. À vista disso, é notório que a maior parte desses elementos são conteúdos básicos abordados na educação de artes. Porém, são conteúdos geralmente associados a obras e movimentos da historiografia artística visual que privilegia um

[2] Recurso de desenho quadro a quadro que orienta um diretor ou equipe audiovisual antes de gravar uma cena. Utilizado para organizar as gravações ou ajudar a traduzir de forma visual um roteiro que deve ser gravado.

currículo visual eurocentrista na sua amplitude ou simplesmente fora da realidade dos estudantes. Se os quadrinhos estão mais próximo da realidade desses estudantes e dão abertura para uma melhor expressão dos alunos, por que desconsiderar essa linguagem nos espaços de educação em arte?

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) integra essa importância no seu texto, porém associadas apenas nas habilidades de língua portuguesa e língua inglesa, como podemos ver nos códigos: EF12LP05, EF67LP28 e EF06LI15. Entretanto essa linguagem, que concatena tantos elementos das artes visuais, parece ser esquecida na sua seção matriz onde não é mencionada em nenhuma habilidade, ainda que todos os elementos constituintes das HQs sejam conteúdos obrigatórios de forma seccionadas em diferentes códigos da BNCC.

Além disso, esse apagamento é um contraste com outros documentos oficiais. Considerando a pesquisa de Silva e Costa (2011) onde apontam o reconhecimento das HQs pelo Ministério da Educação que inclui as Histórias em Quadrinhos na lista do Programa Nacional Biblioteca Escola (PNBE) desde o ano de 2006.

Assim sendo, reforço a importância da linguagem como meio válido de educação em artes visuais devido ao seu peso plástico, imagético e conceitual. Dessa maneira, direciono esse conteúdo para a Alfabetização visual, sendo esse tema tão caro e importante nos atuais tempos imersos em tecnologia e assaltados pelas imagens.

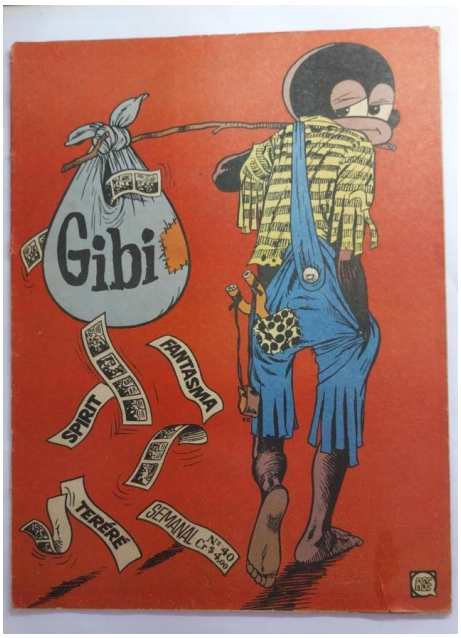
Por conseguinte, buscamos entender Alfabetização Visual. Alfabetização sempre foi um termo que esteve diretamente ligado à escrita e leitura de texto. O Dicionário Online de Português, afirma que "**Alfabetização**[3]. 1. Ação de alfabetizar; 2. Difusão do ensino primário, restrita ao aprendizado da leitura e escrita rudimentar".

Embora alguns dicionários sejam mais generosos, tendo um olhar mais amplo para esse conceito, o sentido e a construção da ideia de alfabetização se consolidam com a finalidade de letramento para escrita e leitura. Esse conceito ampliado não tem uma discussão maior nesse primeiro momento. É possível que esse olhar limitado tenha se consolidado pelo controle que essas produções de imagens tinham através de filtro de editores das diferentes mídias hegemônicas trazendo menos preocupação geral para os conteúdos. Cenário que passa a mudar de acordo com a popularização da internet, redes sociais e a produção em massa que usuários individuais ou grandes corporações descarregam na grande rede. Antes desse fenômeno, já era discutido em diferentes ciclos acadêmicos e sociais o peso das propagandas e programas de televisão, mas mesmo assim havia um filtro por parte dessas mídias, coisa que parece cada vez

[3] https://www.dicio.com.br/alfabetizacao/

menos presente na era da internet. Isso não exclui, é claro, críticas aos meios hegemônicos de comunicação no passado (inclusive recente). Mesmo com todo cuidado de produção e divulgação visual, a grande mídia esteve por muito tempo repleta de mensagens homofóbicas, misóginas, racistas entre outros tipos de preconceito ou discursos de ódio contra minorias, veladas em propagandas, programas de televisão, humor, filmes, desenhos, jornais, revistas, histórias em quadrinhos e entre outros. Como a proposta é discutir quadrinhos nesse trabalho para a alfabetização visual, trago por exemplo o próprio Gibi.

Figura 1 - Ilustração da última edição da revista Gibi de 1975



Acervo Pessoal de Richardson Santos De Freitas. Dsiponível em < https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgnlo> . Acesso realizado no dia 26/04/2024

A revista que cunhou a metonímia para revistas em quadrinhos no Brasil, ganhou o nome e "mascote" em referência aos meninos negros que geralmente trabalhavam na rua vendendo jornais. A palavra Gibi orginalmente tem sentido racista como: "menino negro", "negrinho", "tipo feio e grotesco" (Veiga, Edison. BBC.COM. 2024.). O racismo não está apenas presente no nome, mas ligeiramente estampado na escolha do seu "mascote" que é inteiramente construído a partir de uma estética *Black Face*.[4] Assim sendo, podemos observar

[4] Prática que representava, de forma estereotipada, pessoas negras no intuito de ridicularizar essas pessoas e divertir pessoas brancas

na **figura 1** a corrupção da representação humana na figura das pessoas negras de forma torpe, através de distorção de anatomia, escolha de sombras acentuadas e uso de traços grosseiros dando a ideia de algo assustador, monstruoso e não humano. Prática, essa, muito presente em diferentes outras mídias como capas antigas de livros de O sítio do Picapau Amarelo - com representações minimamente macabras da Tia Nastácia - e mascotes de diferentes empresas como o Álcool Zulu. A empresa CNA – presente no mercado desde 1948 – responsável pela linha de álcool, só removeu a representação racista de suas embalagens há pouco tempo, por volta de 2019 e 2020.

Cito esses como uns dos milhares de exemplos entre diferentes tipos de mídias que trabalham com imagem e ajudaram a construir um tipo de sociedade que felizmente, também, vai evoluindo e ajudando a construir o que consome. Nesse sentido, houve um longo caminho para que esses grandes meios de comunicação pudessem rever e aprender a lidar com a matéria prima imagem e os impactos que elas causam no coletivo.

Se a mídia hegemônica teve um grande caminho para sua adequação e ainda falta muito para ser perfeita, o que falar da internet em seu atual estado em um mundo já globalizado, com suas diferentes redes sociais que concorrem espaço com diferentes grupos empresariais com interesses próprios e (infelizmente) diversos grupos de ódio? As tentativas de organização desses espaços têm se mostrado bem desafiador e é constantemente foco em debates em diferentes ambientes. Então seria um passo importante começarmos a pensar mais sobre a alfabetização visual construindo pessoas mais conscientes e protegidas.

Nessa perspectiva, alfabetização não está limitada apenas aos códigos alfabéticos, mas também a todo os outros visuais. Até porque, o texto e a fala não conseguem abarcar todo conteúdo que a imagem abrange. Arnheim reforça isso na introdução do seu livro Arte e percepção visual:

> "A linguagem não pode executar a tarefa diretamente porque não é via direta para o contato sensório com a realidade; serve apenas para nomear o que vemos, ouvimos e pensamos. De modo algum é um veículo estranho, inadequado para coisas perceptivas; ao contrário, refere-se apenas a experiências perceptivas. Estas experiências, contudo, antes de receberem um nome, devem ser codificadas por análise perceptiva. " (p. 10. 2005)

Embora texto também seja imagem, e têm sua origem em representações gráficas, ele não nos ajuda sozinho a construir o entendimento do universo visual. É necessário a matéria

prima para entender do que ela se trata. Nesse sentido, nos falta entender o que é essa visualidade. Para Campanhole,

> "A visualidade é uma forma de compreensão do mundo a nossa volta senão anterior, pelos menos concomitante, aos meios sonoros, mas com certeza teve a verbalização a posterior. Em tempos primordiais, o homem desenvolveu a visão para auxiliar a sobrevivência, pois contribuía para a localização de alimentos e proteção de predadores. Era o principal orientador de deslocamento pelo espaço. A passagem para sistemas mais complexos de vida social alargou a visualidade para outros fins, da sobrevivência para a socialização e, depois, para concepção estética.". (p. 533. 2014).

Podemos ampliar mais esse olhar através de Jonh Berger (1999) e Monique Sicard (2006) que entendem essa visualidade para muito além do conceito fisiológico, mas também da relação visual que estabelecemos com tudo que nos cerca dentro de uma construção social, assim como códigos, linguagens aprendidas, objetos, tecnologias e processos de mediação. Independente da amplitude desse entendimento, há de se notar a compreensão da visualidade como "um processo evolutivo, vivo e em transformação que está sujeito a sociedade assim como toda bagagem cultural que está integrada no processo". (Marques e Campos. 2017. p. 5.).

Pensando nos impactos sociais e modernos da visualidade Ana Mae Barbosa aborda que:

> "Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, slogans políticos etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação dever ia prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte e tornar as crianças conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepará-las para compreender e avaliar todo o tipo de imagem, conscientizando-as de que estão aprendendo com estas imagens". (p. 17. 1998).

Além disso, para Ana Mae Barbosa, esse assunto está inteiramente ligado a alfabetização cultural onde a pesquisadora disserta sobre como os dois temas colaboram para uma educação descolonizadora. Embora seu discurso esteja ligado a um olhar da ascensão do oprimido através do domínio dos códigos culturais (códigos de poder) essa abordagem sempre

está ligada a um caminho muitas as vezes com olhar erudito, tradicional e por vezes pensada em uma lógica profissional artística ou industrial. Assim como materiais âncoras de Rudolf Arnheim (Arte e percepção visual) e Fayga Ostrower (Universos da Arte) são dois excelentes exemplos para entender a visualidade, mas são voltados para uma formação artística e profissional.

Não há nenhum esforço aqui de desvalidar o material de desses pesquisadores, uma vez que seus materiais são base para esse documento e, também, pelo peso que a produção cultural nacional deve ter nas vidas dos nossos estudantes. Porém, na prática, como professores, estamos perdendo espaço para a cultura de massa, tornando essa arte matriz e as produções culturais desinteressantes para os nossos alunos. Precisamos então, como no movimento da *Pop Art,* nos apropriarmos dessa cultura de massa e usarmos a nosso favor para que possamos trazer esses estudantes para as produções visuais eruditas e culturais. Desse modo, se faz necessário, como uma das possíveis propostas, trabalhar com HQs com jovens e adultos.

Para encaminharmos ensino das Histórias em Quadrinhos para Alfabetização Visual, esse trabalho se apoiará tecnicamente nos livros Quadrinhos e Arte Sequencial de Will Eisner, Desvendando Quadrinhos de Scott Mccloud e no projeto QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA NO PROJETO “O PRAZER DA ARTE” de Fábio Tavares da Silva, Fábio José Rodrigues da Costa, a pesquisa A ELOQUÊNCIA DA PINTURA HISTÓRICA E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS: Fundamentos iconológicos para o design visual de um jogo destinado ao ensino de História da Arte por Lucas Almeida de Melo e os livros Arte e Percepção Visual de Rudolf Arnheim e Universos da Arte Fayga Ostrower. Além disso, a pesquisa contará com orientação didática e pedagógica da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa e da proposta do *Thought Watching* de Robert Willian Ott.

3 DESENVOLVIMENTO: PRODUTO EDUCACIONAL.

Proposta de Oficina de Histórias em Quadrinhos e Arte Sequencial.

Proposta para **professores** que desejam trabalhar **alfabetização visual** através dos **quadrinhos** com alunos a partir de 13 anos de idade.

Tema: História em quadrinhos e alfabetização visual

Duração sugerida para cada tema: 2 tempos (140 min).

1. JUSTIFICATIVA

Alinhado a abordagem triangular e sustentado por bases teóricas, práticas de artes visuais e sua iconografia, também, somado a iconografia da cultura de massa, essa aula faz parte de um projeto que possui o intuito de tocar na sensibilidade visual e criativa dos estudantes, dando possibilidade que tenham base, através dos Quadrinhos, para expandir suas capacidades expressivas como cidadãos reflexivos e ativamente participantes do meio em que vivem

2. OBJETIVOS

A partir da proposta, e preocupação, com a alfabetização visual este projeto tem como objetivos:

2.1 GERAL

- Desenvolver material didático voltado para educadores no intuito de facilitar o desenvolvimento de Histórias em Quadrinhos focando na alfabetização visual em espaços formais e informais de educação. Dando suporte para os profissionais que desejam começar a trabalhar com essa linguagem ou buscam um novo olhar para aplicação dessa linguagem em diferentes espaços de educação.

2.2 ESPECÍFICOS

- Pesquisar conteúdos estruturantes das Histórias em Quadrinhos e seus possíveis diálogos com as Artes Visuais;
- Comparar e aproximar conteúdos técnicos de Quadrinhos e Artes visuais com a cultura pop, propagandas, internet e outros meios de massa;

- Discutir a singularidade das diferentes estéticas artísticas e suas contribuições;
- Expor elementos básicos de desenho como meio comunicativo, tal como a psicologia envolta nesse repertório;
- Realizar estudo técnico de desenho através de Andrew Loomis e outras metodologias;
- Elaborar apostila com conteúdo voltado para produção de Histórias em Quadrinhos com foco em alfabetização visual. Desde o cartum até uma revista;
- Elaborar propostas de aulas onde será possível o direcionamento didático dos conteúdos técnicos.

3. CONTEÚDOS PROPOSTOS.

- Estética e comunicação: As imagens em suas diferentes formas;
- Linha como diálogo;
- Métodos de desenho: Desenho através de Loomis;
- *Design* de personagens: Forma como elemento narrativo e processos criativos;
- Elementos estruturais dos quadrinhos: Quadros, requadros, balões e onomatopeias;

3. METODOLOGIA.

Em formato de aulas, os conteúdos serão tratados de forma individual ou em grupos podendo contar com o auxílio de ilustrações da autoria do autor, imagens da cultura POP, publicitárias e outros veículos de massa. Esses conteúdos apresentados podem ser usados integralmente como base ou apenas como suporte para montagem das aulas teóricas/expositivas ajudando em uma das etapas da **abordagem triangular**: Contextualizar. A seguir, haverão propostas onde possam contemplar o Fazer Artísitico e a Leitura. Serão indicativos de como proceder – principalmente – na prática com os estudantes. Além disso, em alguns temas, serão apresentadas sugestões de *Thought Watching* (Robert Willian Ott) de acordo com propostas de jogos teatrais introduzidos por Viola Spolin e Augusto Boal, adaptados para nossa didática em artes visuais.

É importante mencionar que essa proposta **não está em nenhuma hipótese fechada**, ficando ao desejo do educador fazer suas devidas alterações. Sendo elas no conteúdo em si, sua ordem de apresentação e na ordem da abordagem triangular. Além disso, se faz necessário que o educador conheça o perfil da sua turma e esteja atento ao universo de consumo cultural desses estudantes, podendo assim usar referências imagéticas da cultura de massa que tenham mais proximidade com os gostos e realidades dos discentes.

TEMA 1: Estética e Comunicação.

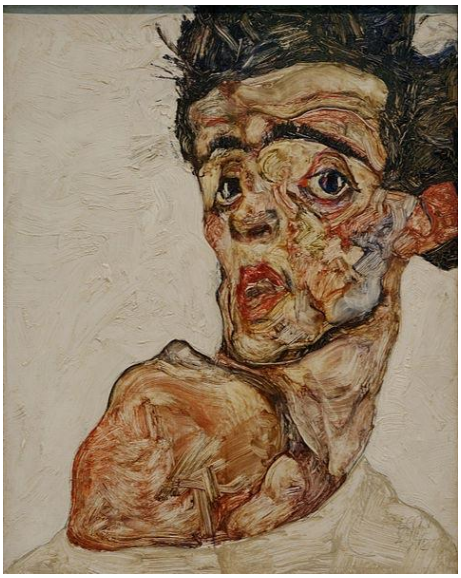
Para além do campo acadêmico esse curso se propõem a ser acessível para adolescentes de 13 anos até adultos que nunca estudaram arte a partir das suas teorias conceituais.

Nessa primeira aula, temos como destaque a ideia da produção gráfica nas diferentes linguagens artísticas e como elas se relacionam. É constantemente observado que os alunos que têm interesse em desenhar - principalmente HQs - tendem a ficar presos em referencias como quadrinhos norte-americanos (Marvel e DC por exemplo) ou mangás (quadrinhos orientais). Nesse sentido, é interessante apresentar novas possibilidades estéticas para esses estudantes, como nos exemplos abaixo:

Figura 2 - Gilvan Samico: A Espada e o Dragão.

Fonte: Enciclopédia Itaú cultural. Acessado no dia 08/12/2024 no endereço: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/114079-a-espada-e-o-dragao

Figura 3 - Egon Schiele: Self Portrait with Raised Bared Shoulder, 1912.



Fonte: Arte Ref. Acessado no dia 08/12/2024 no endereço: https://arteref.com/arte/egon-schiele-revolucionou-o-modo-de-ver-a-pintura-figurativa/

Figura 4 – Laerte Coutinho. Obra sem título.

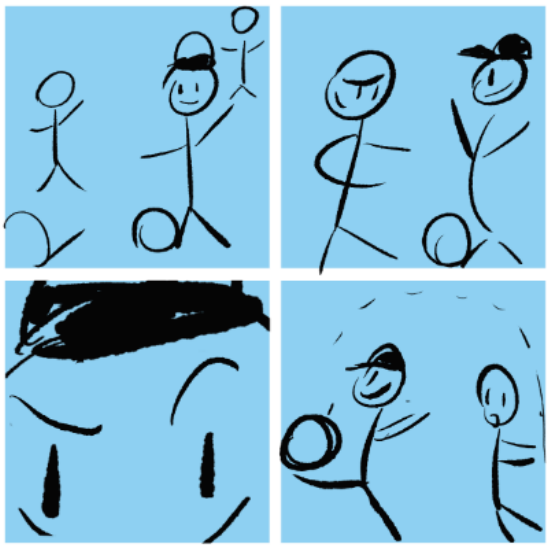
Fonte: Instagram perfil de Laerte Coutinho (@laerteminotaura) Acessado no dia 08/12/2024 no endereço: https://www.instagram.com/p/CyqgJRarccQ/

Além disso, devemos observar que nesses 3 exemplos acima as estéticas são diferentes e cada elemento constituinte se agrupa para passar narrativa, sensação ou uma mensagem. Na xilogravura (processo de gravação em madeira) da **Figura 2** Gilvan Samico utiliza a

composição como recurso de peso narrativo. Com traços diferenciados, ricos em movimentos Egon na pintura da **Figura 3** carrega dinamismo para sua obra com uma carga de peso auxiliado pela paleta de cores mais quente e terrosa. Por sua vez, na **figura 4** a cartunista Laerte Coutinho se resolve muito bem com traços simples explorando mais o "como essas imagens em sequência podem ser mostradas" e o que isso comunica. Perceba que poucas palavras foram usadas para compor essa tirinha.

Assim sendo, seus estudantes devem entender que para além da estética (que podem ser diversas) o que devemos nos preocupar enquanto produtores visuais são com as intenções que temos com essas imagens e o que queremos comunicar. Veja bem o próximo exemplo nessa história em 4 quadros:

Figura 5 – "zé palito".



Fonte: O autor. 2024.

Nesse momento, os leitores estão impactados com a qualidade gráfica desse desenho do autor. Embora esse seja um exemplo muito simples, e minimalista da representação gráfica, a escolha estética foi proposital para demostrar que é possível narrar uma história e se comunicar com traços simples, inclusive sem texto nenhum. Mas é preciso saber como fazer isso. Além disso, quanto mais recursos forem usados com sabedoria, melhor será feita essa comunicação. Talvez o recurso mais rico (um dos poucos) aqui escolhidos na **Figura 5** foi a escolha de um Plano Detalhe no quadro 3.

PROPOSTA DE ATIVIDADE 1:

Tema: Estética e comunicação.

1. **COMO PROCEDER.**

Para além do conteúdo apresentado nesse tema, montar um material que se aproprie de exemplos de obras e artistas que exploram diferentes linguagens de acordo seu próprio repertório visual. Exemplo: Gravura, pintura, desenho, quadrinhos e entre outros, para momento de exposição. Porém, é possível se apropriar do conteúdo, aqui já apresentado, de forma integral ou parcial.

2. **SUGESTÃO DE PRÁTICA.**

Se houver a possibilidade, é interessante uma sala em roda.

Contextualização (30 min):

Nesse bloco, será exposto diferentes artistas da gravura (como: **Gilvan Samico, Lívio Abramo e Maria Bonomi**), desenho (como: **Egon Schiele, Pablo Picasso e Angelo Agostini**) e quadrinhos (como: **Fábio Moon e Grabriel Bá, Craig Thompson, Art Spielgman, Mash Shaw, Laerte, Angeli, Ziraldo, Mauricio de Sousa, Alexandra Moraes, etc**). O objetivo é mostrar diferentes estilos que o desenho pode assumir e suas principais propostas.

Leitura (20 min)

Após esse momento de exposição será aberto um debate entre as alunas (os, es) sobre o tema “Existe desenho feio?”. O professor deverá conduzir a discussão e por fim explicar um pouco mais sobre elementos presentes em cada obra apresentada e como eles podem reforçar ideias dentro das imagens.

Fazer artístico (50 min):

Os alunos devem, em roda, receber uma folha e devem desenhar seu passatempo favorito, mas sem dizer em voz alta qual seria. (15 min).

Terminando essa primeira etapa, um de cada vez, os estudantes devem falar seus nomes e apresentar seus desenhos deixando que seus colegas tentem adivinhar o que representa a imagem. (10 min).

Os estudantes, agora, devem escrever em um papel seus nomes e dizer uma coisa que os deixam tristes. Os papeis devem ser sorteados e cada um irá fazer sua versão da cena sorteada (15 min).

Terminando a última etapa, um de cada vez, os estudantes devem apresentar o desenho e dizer quem foi que tirou. Os demais alunos devem tentar adivinhar qual a situação desenhada pelo colega que está apresentando. O aluno sorteado e o aluno que fez o desenho não podem dizer nada até que acertem. É importante que o docente organize o tempo para que todos possam participar (10 min).

3. RECURSOS MATERIAIS E DIDÁTICOS.

- Computador com PowerPoint e projetor (ou TV);
- Quadro e Canetas (ou giz se for o caso);
- Papel A4 e Lápis HB.

4. Observações.

Essa proposta de aula estará sujeita a alterações para melhor realização das aulas de acordo com as escolhas metodológicas e didáticas do docente.

TEMA 2: Linhas.

Figura 6 – Doodle 1

Fonte: O autor. 2024.

Para iniciarmos a conversa sobre desenho, é preciso que seus alunos entendam os elementos que constituem esse universo visual. Para Fayga Ostrower os vocábulos da linguagem visual são cinco: Linha, superfície, volume, luz e a cor (Ostrower. Pg. 66. 1983). Vamos tratar diretamente - e de forma individual - sobre o elemento linha nesse TEMA. Os demais elementos serão trabalhados de forma direta ou indireta em diferentes seções.

Figura 7 – Linhas.

Fonte: O autor. 2024.

A linha configura um espaço linear, de uma dimensão e através dela apreendemos um espaço direcional (Ostrower. pág. 66. 1983). Elas possuem direção, grossura, movimento; são

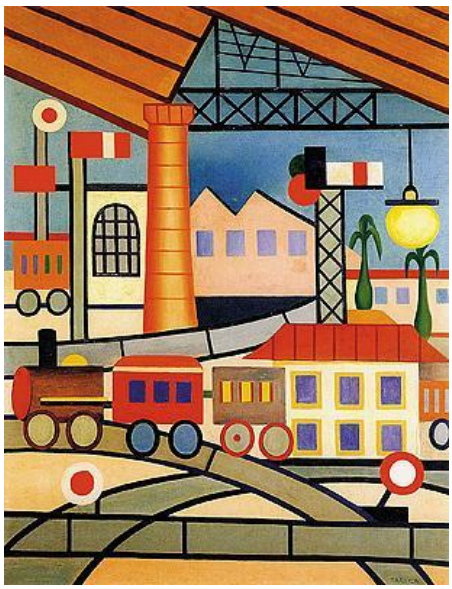
pontilhadas, integras, se cruzam e percorrem o espaço. Ela é um dos elementos constituintes das artes visuais, e a forma como trabalhamos com ela pode agregar sentidos diversos no nosso trabalho visual.

É tema de discussão complexa no meio acadêmico e no meio artístico, porém o objetivo desse trabalho é simplificar esse assunto de uma forma que seja acessível aos seus alunos. Nesse sentido, irei apresentar alguns exemplos práticos dos seus usos e das diferentes formas de comunicação que ela nos traz.

Figura 8 – Vincent van Gogh (1853 - 1890), Saint-Rémy-de-Provence, October 1889.

Fonte: vangogh museum. Acessado no dia 09/12/2024 no endereço: https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/d0230V1962

Figura 9 – Tarsila do Amaral. A Gare, 1925.

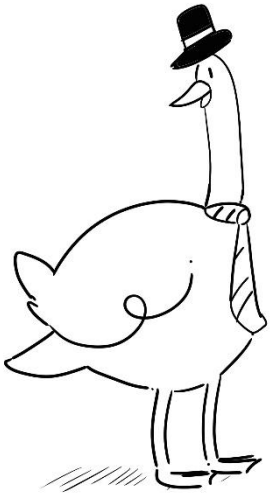


Fonte: Itaú Cultural. Acessado no dia 09/12/2024 no endereço: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/82328-a-gare

Nas duas imagens anteriores, temos obras de dois artistas modernos de tempos e lugares diferentes. Na **Figura 8** podemos observar uma linha muito mais dinâmica e movimentada. As pinturas e desenhos de Van Gogh são muito características por essas mesmas linhas. Nesse exemplo, e em muitos outros, a escolha do artista combina muito bem com sua representação da natureza. Da para imaginar o vento nessas folhas e nessa grama. O mundo de Van Gogh tem movimento e leveza. Tarsila na **Figura 9**, por sua vez, opta por linhas mais contidas e rígidas delimitando muito bem seus espaços e combinando com sua escolha de uma arte mais geometrizada e linhas que guiam o olhar do espectador, assim como uma linha de ferro guia uma locomotiva. Além disso, nesse caso, as linhas rígidas reforçam essa ideia de indústria, cidade, ferro e concreto. Elemento tema da obra. São dois trabalhos que trazem imagens opostas e uso de linhas opostas.

Nos próximos exemplos, podemos ver um dos personagens criados para esse trabalho. A única diferença das duas figuras fica no uso das linhas. Se o primeiro mostra um personagem com um contorno mais rígido e definido, o segundo mostra um personagem com contorno mais dinâmico.

Figura 10 – Ganso 1



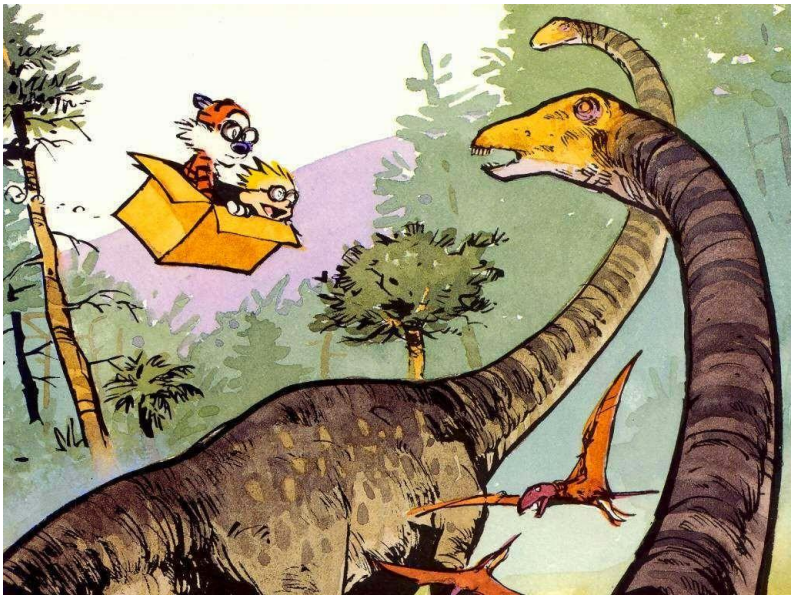
Fonte: O autor. 2024.

Figura 11 – Ganso 2

Fonte: O autor. 2024.

São escolhas diferentes que podem ser estéticas, mas também conceituais. E dependendo de como se deseja desenhar essa cena, essas linhas não precisam ser fixas, podendo ser usadas de formas diferentes, mescladas e ou nem precisam existir.

Figura 12 – Bill Waterson. Calvin e Haroldo.



Fonte: Bill Waterson. Calvin e Haroldo - Deu "Tilt" No Progresso Cientifico. SP. Conrad, 2010.

Os tamanhos dessas linhas - também - estão fortemente ligados com a distância. Afinal de contas, tudo que está mais próximo é mais definido. Veja na **figura 12** como temos diferentes planos. Mais próximo de nós temos os dinossauros com as linhas mais grossas e definidas; um pouco mais distante temos os protagonistas com uma linha mais regular. Conforme nos afastamos na imagem, essas linhas vão ficando cada vez mais finas até não existirem mais. Os contornos que vemos na paisagem mais ao fundo são inteiramente manchas de cor feitas com aquarela.

Nesse próximo exemplo **(Figura 13),** as linhas são "ruidosas" e fazem uma verdadeira malha que cria a forma, mas não a fechando e nem a definindo. Nesse sentido, vemos que essas linhas se alteram, pois, o autor deseja mostra ideia de movimento e esse movimento na vida real não nos permite ter uma precisão dos contornos das formas. Dessa maneira, o mangaká (artista de mangás) usa esse recurso para apreender sua percepção do gesto e aplica no seu trabalho.

Figura 13 - Yusuke Murata. One Puchman

Fonte: Vórtex Nerd. Acessado no dia 019/12/2024 no endereço: https://vortexnerd.com.br/one-punch-man-tera-2-meses-de-pausa/

Mais um exemplo possível sobre as linhas são: as pontilhadas. Elas trazem ideia de algo invisível, ausente ou discreto. Muito comum na representação de coisas invisíveis ou de balões em quadrinhos que representam cochichos.

Figura 14 – Cadê?

Fonte: O autor. 2024.

PROPOSTA DE ATIVIDADE 2:

Tema: Linhas.

1. **COMO PROCEDER.**

Explore obras e artistas que exploram diferentes tipos de linhas. Exemplo: Pinturas, desenhos e HQs.

2. **SUGESTÃO DE PRÁTICA.**

Se houver a possibilidade, é interessante uma sala em roda.

Contextualização (30 min):

Aula expositiva com recorte no uso das linhas no desenho, com foco na sua composição (finas, grossas, pontilhadas, etc.) e como dados de leitura em uma imagem. Use referencias artísticas e da cultura de massa que reforcem o diálogo sobre a linha. Se faz necessário que o professor conheça o perfil da turma trazendo referencias da cultura de massa que se relacionem com o imaginário cotidiano dos educandos. Independente da faixa etária.

Leitura (5 - 10 min)

Separe algumas imagens e não faça nenhum tipo de exposição. Permita que seus alunos observem e digam o que sentem ou entendem ao ver as linhas que compõem as obras/ ilustrações apresentadas.

Fazer artístico (50 - 55 min):

Para aquecimento faça algumas brincadeiras com seus alunos. Seguem algumas propostas:

- Em duplas os alunos deverão se reversar e desenhar a (o) colega sem retirar o lápis do papel. Cada integrante da dupla terá 5 min. (10 min).

Troque as duplas. Os estudantes, dessa vez, irão se revezar para fazer desenhos cegos. Sem poder olhar para folha, a pessoa que estiver desenhando deverá guiar o lápis às cegas olhando apenas para o rosto da sua dupla fazendo o retrato do colega. 5 min para cada. No segundo momento os estudantes irão fazer outro retrato do colega, mas dessa vez de olhos totalmente fechados. 5 min cada. (20 min).

É importante deixar claro que o foco desses exercícios está no controle e continuidade da linha. Ensine seus alunos a levarem essa linha para passear.

Após esse momento, os alunos deverão realizar desenhos individuais se utilizando da linha como recurso narrativo e de composição. Haverá orientação individual durante o processo. Peça para que seus estudantes possam fazer desenhos onde as linhas serão muito mais do que escolha estética, trazendo algum tipo de mensagem. Separe um tempo adequado para que esses alunos possam mostrar os desenhos, falar um pouco deles e defenderem suas ideias. (20 – 25 min).

3. RECURSOS MATERIAIS E DIDÁTICOS.

- Computador com PowerPoint e projetor (ou TV);
- Quadro e Canetas (ou giz se for o caso);
- Papel A4 e Lápis HB.

4. Observações.

Essa proposta de aula estará sujeita a alterações para melhor realização das aulas de acordo com as escolhas metodológicas e didáticas do docente.

TEMA 3: MÉTODOS DE DESENHO.

Figura 15 – Doodle 2: Quack!

Fonte: O autor. 2024.

Essa seção tem interesse de ser mais técnica do que conceitual. Como vemos na **figura 16**, não é preciso uma arte de nível acadêmica para começar a colocar ideias no papel e transformar em arte sequencial. Na série O pintinho, Alexandra Morais não explora tanto as técnicas de desenho, mas o trabalho se consolida tendo peso em outros elementos, como o roteiro por exemplo. O trabalho da artista prova que, mesmo com uma escolha minimalista e simples o trabalho é funcional e muito bem resolvido. Entretanto, quando estudantes engajam na ideia de um projeto desses é muito comum que já estejam animados criando personagens e suas histórias. Nesse sentido, é natural que queiram aprender técnicas de desenho para refinar certos níveis de representação.

Figura 16 – Alexandra Morais. Série: O pintinho.

Fonte: Deposito de tirinhas. Acessado no dia 11/12/2024 no endereço: https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/33505720503/a

Assim sendo, um dos possíveis métodos para se trabalhar é o conhecido “Método Loomis”, chamado assim por ter sido desenvolvido por Andrews Loomis. O artista possui uma vasta bibliografia com diferentes aplicações de técnicas para desenho para propósitos diversos. Nesse sentido, iremos fazer um apanhado geral dos conceitos básicos de suas técnicas nessa seção. Além disso, para que não fiquemos presos a um único método de desenho, mais para frente será apresentado o método do desenho gestual, que será grande contribuição para um método mais expressivo e para alfabetização visual dos alunos.

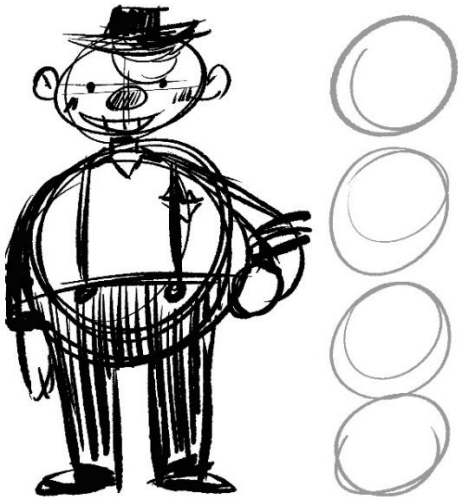
Figura 16 – Exemplos.

Fonte: O autor. 2024.

Essa é uma versão simplificada desse método - que por sua vez se apropria de outras técnicas e também as simplificam. Oriento que se atenham ao material fonte na hora de preparar suas aulas ou, caso já desenhe, aplique de forma mais didática possível suas experiências e métodos diversos.

Inicialmente, é interessante estruturar algumas proporções do personagem usando números de cabeças. Comece com um círculo simples onde receberá os esboços iniciais do rosto do personagem. Essa primeira circunferência deve ser proporcional ao resto do corpo. Se seu primeiro círculo tem um tamanho os demais devem ter tamanho proporcional. Lembrando, também, que podemos usar metade desse valor na construção das cabeças. Veja o exemplo da **figura 16** acima e os exemplos das **figuras 17 e 18** abaixo. Uma figura humana de um homem adulto tem por volta de 7 cabeças e meia. O Super-homem tem entre 9 e 10 cabeças de construção, como no exemplo de construção da DC comics destacado na **figura 19**. Sob outra perspectiva, nos exemplos das **figuras 17 e 18**, são usados menos números de cabeça, uma vez que é de interesse, e gosto pessoal do autor, trabalhar com um estilo mais cartum.

Figura 17 – Exemplo A.

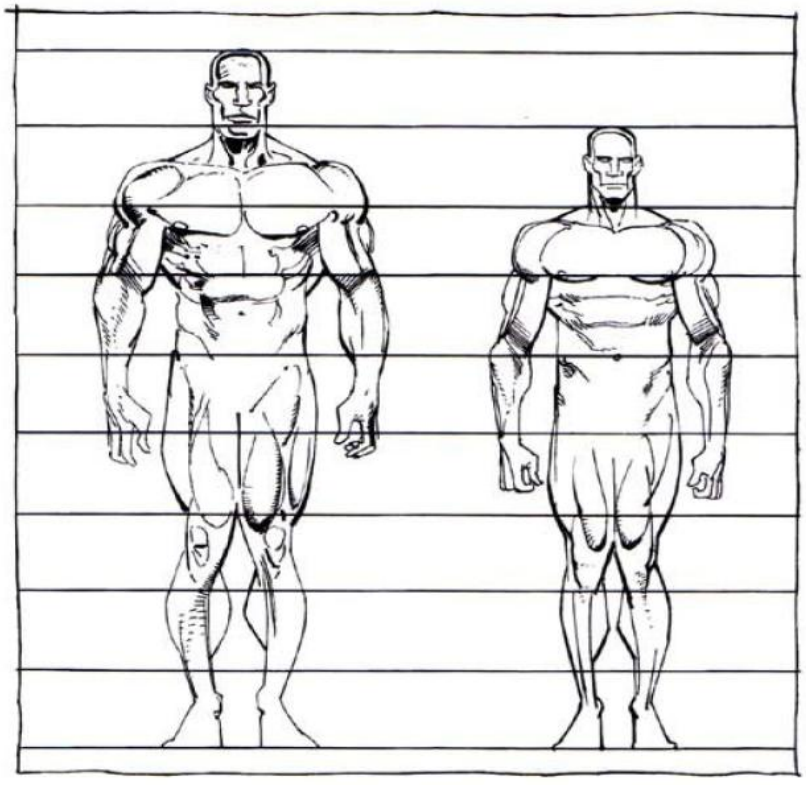


Fonte: O autor. 2024.

Figura 18 – Exemplo B.

Fonte: O autor. 2024.

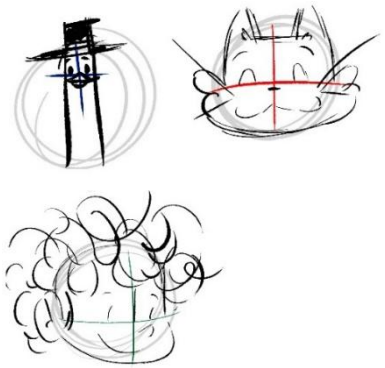
Figura 19 – Klaus Janson. Guia Oficial DC Comics.



Fonte: Janson, Klaus. Guia oficial DC Comics. Pág 28. SP: Opera Graphica Editora, 2005.

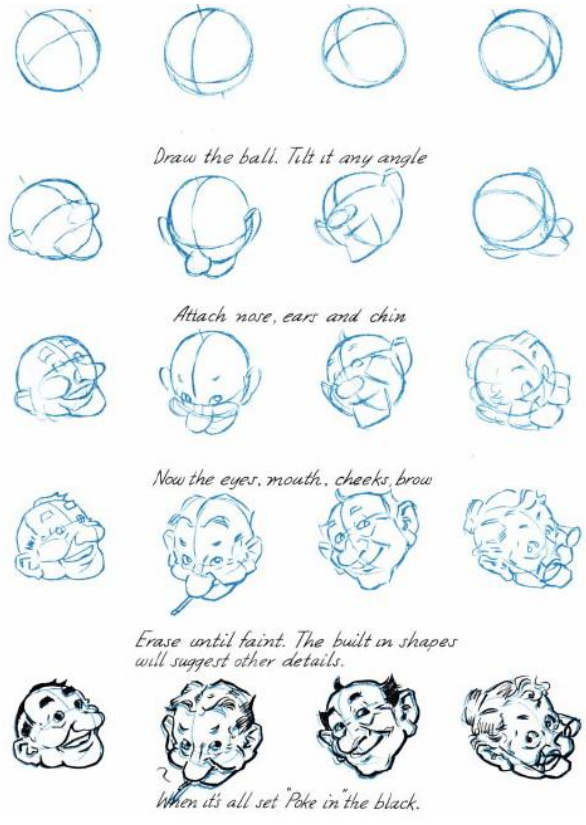
Prosseguindo, no rosto, temos algumas linhas de esboço que ajudam na construção do desenho. As linhas de eixo (**Figura 20**) são elementos que dividem o rosto em quadrantes, distribuindo os elementos do rosto de forma proporcional e alinhando esses elementos. Essas linhas se comportam de diferentes formas conforme o ângulo do rosto (**Figura 21**).

Figura 20 – Linhas de eixo.



Fonte: O autor 2024.

Figura 21 – Andrew Loomis: Rosto.



Fonte: Loomis, Andrew. Fun Wwith A Pencil. Canadá: The Viking Press In May 1939

Avançando, temos a composição do corpo do personagem. Loomis trabalha quase todo seu desenho com blocagem. Ele parte de formas geométricas simples e vai esculpindo a forma aos poucos dentro de pequenos blocos. Para simplificar mais esse método, e ter uma didática mais direta, vamos analisar o trabalho do artista brasileiro Ziraldo nas próximas figuras.

Figura 22 – Ziraldo. Turma do Pererê.

Fonte: Correio cidadão. Reprodução acessada no dia 13/12/2024 peloe endereço: https://www.correiodocidadao.com.br/curta/turma-do-perere-conheca-o-projeto-criado-por-ziraldo-em-1960-um-marco-dos-gibis-no-brasil/

É possível entender como Ziraldo, usando elementos bem minimalistas consegue uma boa construção de personagem?

Figura 23 – Ziraldo. Turma do Pererê. editada

Aqui destacamos algumas formas fortes dentro dos personagens e como foram usadas.

Fonte: Correio cidadão. Reprodução acessada no dia 13/12/2024 pelo endereço: https://www.correiodocidadao.com.br/curta/turma-do-perere-conheca-o-projeto-criado-por-ziraldo-em-1960-um-marco-dos-gibis-no-brasil/

Construir desenhos a partir de formas mais simples, ajuda na estrutura do desenho, cria uma relação de volumetria e nos auxiliam a trabalhar com o conceito de superfície e volume. Dois elementos expressivos dentro dos vocábulos que constitui a linguagem visual (Ostrower. pág. 66. 1983).

PROPOSTA DE ATIVIDADE 3:

Tema: métodos de desenho.

1. **COMO PROCEDER.**

Apresentar método Loomis, imagens de artistas da cultura de massa que possa servir de exemplos na construção de esboço de personagens: Ziraldo, Mauricio de Sousa, Miss Paty, Chuck Jones etc.

Obs.: Busque trazer personagens que façam parte do universo imaginário dos seus alunos. Conheça sua turma.

2. **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.**

Se houver a possibilidade, é interessante uma sala em roda.

Contextualização (45 min):

Aula expositiva apresentando técnicas básicas de desenho e exemplos que dialoguem com as técnicas de construção de personagens propostas por Loomis e trabalhadas no tema 3 dessa seção.

Fazer artístico (60 min):

Desenhe diferentes figuras geométricas no quadro e numere cada uma. Em uma sacola, coloque papeis dobrados com números de cada figura no quadro, repetidos pela quantidade de alunos. Exemplo: O número 1 é relacionado ao trapézio. Há 15 alunos. Logo, na sacola, devem ter 15 papeis contendo o número 1.

Em um esquema similar ao amigo oculto, os alunos devem tirar pelo menos 3 papeis e em seguida devem fazer um personagem explorando os métodos de construção ensinados em aulas, porém os personagens devem se apropriar somente das formas sorteadas. Peça para os alunos fazerem duas versões diferentes com as mesmas formas. (60 min)

Leitura (15 min)

Peça para cada aluno escolher o desenho que mais gostou, cole esses desenhos no quadro e peça para que cada aluno fale um pouco sobre seu personagem, o que achou e quais foram as soluções que encontrou para cada forma usada no desenho. Deixe que os colegas possam opinar sobre o desenho de cada um.

3. RECURSOS MATERIAIS E DIDÁTICOS.

- Computador com PowerPoint e projetor (ou TV);
- Quadro e Canetas (ou giz se for o caso);
- Papel A4 e Lápis HB.
- Sacola plástica.

4. Observações.

Essa proposta de aula estará sujeita a alterações para melhor realização das aulas de acordo com as escolhas metodológicas e didáticas do docente.

TEMA 4: *DESIGN* DE PERSONAGEM.

Figura 24 – *Doodle* 3

Fonte: O autor. 2025.

Sendo, talvez, a parte mais divertida do processo, a criação de *design* permite que os estudantes deem vida as formas criadas com traços e ideias. Embora esse documento trate de algumas técnicas de desenho no **tema** anterior, veremos nesse que há muitos aspectos que podem ser inclusos ou retirados na criação do personagem. Apenas desenhar bem tecnicamente pode não ser o suficiente para sustentar personagens. Sua forma, detalhes e todo seu entorno precisam comunicar sobre esse personagem enquanto ajudam a construir sua personalidade. Esse tema é responsável por abordar a parte conceitual na construção do personagem.

Primeiro ponto é entendermos a relação que construímos com algumas formas simples:

Figura 25 – Formas básicas.

Fonte: O autor. 2025.

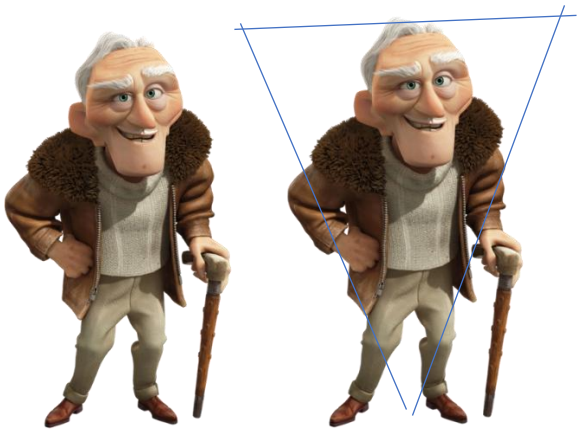
Não exatamente uma regra, mas uma convenção. Muitos personagens da cultura pop são construídos dentro de formas básicas geométricas, não só o desenho da sua silhueta, mas muitas das vezes em diversos detalhes pelo seu *design*. A explicação vem da ideia que essas formas podem trazer e como elas reforçam ideias da psique do personagem.

Figura 26 - Russel e Carl em cena da animação "*Up* - Altas Aventuras" (2009)

Fonte: Recreio. Reprodução acessada no dia 18/02/2025 pelo endereço: https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/o-personagem-de-altas-aventuras-que-e-inspirado-em-um-animador-famoso-da-pixar.phtml

Repare na construção do *design* e personalidade dos personagens no filme *UP* – Altas aventuras. Carl (direita), com sua formatação quadrada (rosto e silhueta) tem uma personalidade mais dura e rígida durante maior parte do filme. Os quadrados têm muito dessa qualidade. São figuras que parecem estar sempre firmes no chão, como um bloco de concreto que não vai ter a tendência a rolar ou flutuar. Já Russel, possui uma formatação toda arredondada e, com sua energia e personalidade solar, faz o perfeito contraponto com Carl. Os círculos e esferas têm essa ideia de segurança graças a sua ausência de quinas ou pontas que podem ferir de alguma maneira, sendo, geralmente, muito usadas para construção de personagens mais amigáveis.

Figura 27 - Charles F. Muntz



Fonte: Fandom. Reprodução acessada no dia 18/02/2025 pelo endereço: https://viloes.fandom.com/pt-br/wiki/Charles_F._Muntz

Charles F. Muntz, é o vilão desse filme. Repare como o personagem tem um ombro mais largo (acentuado pelos detalhes do casaco) e seu corpo vai afinando até sua base. Os triângulos nós trazem ideia de espinhos e, logo, de perigo. As formas triangulares são muito escolhidas para vilões. Podem ser personagens com silhuetas que pouco reforcem essa forma, mas é possível que eles tenham diversos detalhes que reforcem triângulos.

Dominar esse conceito não significa estarmos presos nele. Aprender esses tipos de convenção também nos permite brincar com elas. Imagine, por exemplo, a possibilidade de criar um personagem pontiagudo e triangular que todos pensam ser uma espécie de vilão, mas acaba sendo um personagem muito amistoso e de bom caráter. As possibilidades são muitas.

Além disso, e muito além, há alguns pontos para destacarmos. O primeiro é do uso de distorções e gigantismos. Repare nos exemplos abaixo:

Figura 28 – Megamente.

Fonte: Correio Braziliense. Reprodução acessada no dia 19/02/2025 pelo endereço: https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2022/01/4975855-sessao-da-tarde-megamente-e-exibido-nesta-segunda-10-1.html

Figura 29 - Knuckles The Echidna

Fonte: Guia dos quadrinhos. Reprodução acessada no dia 19/02/2025 pelo endereço: http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/knuckles-the-echidna/27827

Na **figura 28** vemos o personagem com uma deformação anatômica da cabeça. Essa mudança intencional deseja reforçar a capacidade intelectual do anti-herói da trama que é famoso pela sua superinteligência. Repare, também, que o personagem possui diversos detalhes triangulares na roupa e muitos espinhos para demostrar certo tom de ameaça. Vemos o mesmo movimento na deformação do personagem Knucles na **figura 29**. O personagem é famoso pelos golpes poderosos com os punhos, por isso a deformação principal é nas mãos grandes. Os pés exageradamente grandes podem ser apenas uma deformação estética, mas também faz sentido para o *design* dos personagens desse universo, uma vez que os jogos são baseados em velocidade. Repare agora o mesmo conceito de criação nessas duas famosas telas do modernismo brasileiro:

Figura 30 - Abaporu, 1928. Tarsila do Amaral

Fonte: Itaú Cultural. Reprodução acessada no dia 19/02/2025 pelo endereço: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/82334-abaporu

Figura 31- O Lavrador de Café, 1934. Candido Portinari

Fonte: Itaú Cultural. Reprodução acessada no dia 19/02/2025 pelo endereço: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/83764-o-lavrador-de-cafe

Nessas figuras, embora não estejamos falando de super-heróis, a construção conceitual é parecida. Temos o gigantismo presente nas duas obras adjetivando conceitualmente essas personalidades. Ambos são trabalhadores ligados com a terra, tendo pés grandes que mostram força e enraizamento, enquanto as grandes mãos e braços são de trabalhadores braçais. Há uma discussão sobre os motivos do Abaporu possuir a cabeça pequena. Uma das possíveis conclusões implicam que esse homem simples e trabalhador infelizmente não tem senso crítico ou possui certo afastamento das discussões sociais e políticas da época.

Essas formas e formatos, ou qualquer detalhe do design podem nos comunicar coisas totalmente diferentes. Mas, como visto anteriormente, essas formas e formatos podem indicar coisas que talvez não seja a intenção do artista ou pode até mesmo reproduzir estereótipos negativos. No início desse documento é mencionado a presença de design racistas em diferentes trabalhos comerciais. Sejam em capas de livros ou em até produtos comercializados. Com esse incomodo em mente, a artista Hera Lantejoula, nas suas redes sociais, reconstrói ilustrações racistas retirado justamente os estereótipos, os designs macabros e os traços depreciativos.

Figura 32 - Histórias De Tia Nastácia De Monteiro Lobato

Fonte: Youtube. Consertando desenhos racistas - Tia Nastácia. Canal Hera Lantejoula. Acessado no dia 29/10/2025 pelo endereço: www.youtube.com/shorts/iAx3oA4V6bs

Figura 33 - Histórias De Tia Nastácia De Monteiro Lobato

Fonte: Acervo pessoal de Hera Lantejoula, 2025.

Por último, é possível pensar nos personagens a partir de formas prontas. O ganso Vinícius (personagem criado para esse projeto) foi pensado a partir de um vidro de tinta de nanquim e uma caneta bico de pena (Figura 34). O nome é uma referência a Vinicius de Moraes por causa do poema “Pato Pateta” do livro “A arca de Noé”.

Figura 34 – Tinta e caneta.

Fonte: O autor. 2024.

Figura 35 – Processo de criação.

Fonte: O autor. 2024.

Figura 36 - Gato

Fonte: O autor. 2024.

Gatos gostam de caixas. Por isso, nosso outro personagem do projeto carrega uma. Achei que seria engraçado e foi apenas uma escolha estética já que a personalidade dele não condiz muito com formas quadradas e fechadas. Porém, o objeto tem total relação com o tipo de animal que escolhi.

Não desperdice elementos e traços. Nada pode ser de graça. Crie coisas que tem relação coma a personalidade ou estilo de vida do personagem e inclua no seu desenvolvimento.

PROPOSTA DE ATIVIDADE 4:

Tema: *Design* de personagem.

1. **COMO PROCEDER.**

Apresente referencias da cultua pop: Personagens de animes japoneses, animações ocidentais, jogos e filmes.

Apresente obras da nossa história da arte, de preferência obras modernas, que dialoguem com o tema.

Obs.: Busque trazer personagens que façam parte do universo imaginário dos seus alunos. Conheça sua turma.

2. **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.**

Se houver a possibilidade, é interessante uma sala em roda.

O **Thought Watching (**Robert Ott**)** é um momento de aquecimento que ajuda os alunos a ativarem sua sensibilidade artística e criativa. Você como docente deve estabelecer se é interessante usar esse exercício antes da exposição para aquecer a turma e criar uma atmosfera que prepara para exposição ou aplicar após a exposição como um exercício de aquecimento antes do principal.

Thought Watching (20 min):

Os estudantes devem formar duplas. Peça para que suas alunas (os), desenhem um personagem que têm em mente ou que criem do zero. De tempos em tempos toda vez que você disser "**TROCA**!" as duplas devem trocar os papeis e o colega deve continuar o desenho do outro aplicando as mudanças de sua preferência. O objetivo aqui é trazer possibilidades diferentes através do olhar do outro. Peça para que as duplas conversem um pouco sobre a personalidade dos personagens e um pouco da história imaginada enquanto desenham. Faça isso dentro de um tempo não maior que 15 minutos e apresentem os resultados.

Contextualização (40 min):

Aula expositiva apresentando conceitos da construção de personagens a partir do *design* influenciado por formas básicas e sua psicologia, técnicas e elementos construtivos.

Fazer artístico (65 min):

Os estudantes devem desenhar seus personagens em uma folha sem pensar muito na parte conceitual. Depois, na mesma folha, devem explorar versões diferentes. Explore uma versão do personagem com pés maiores, pernas menores, cabeça arredondada ou quadrada, configuração mais arredondada e outras coisas. No final os estudantes devem escolher as

características e detalhes que mais gostaram em cada desenho e montar sua versão final em uma folha separada.

Leitura (15 min)

Peça para cada aluno cole sua versão final no quadro e peça para os amigos tentarem adivinhar um pouco sobre quem é o personagem apenas pela aparência. Solicite, em seguida, que o autor apresente seu personagem para turma.

3. RECURSOS MATERIAIS E DIDÁTICOS.

- Computador com PowerPoint e projetor (ou TV);
- Quadro e Canetas (ou giz se for o caso);
- Papel A4, lápis HB e lápis 3B.

4. Observações.

Essa proposta de aula estará sujeita a alterações para melhor realização das aulas de acordo com as escolhas metodológicas e didáticas do docente.

TEMA 5: Recursos das Histórias em Quadrinhos.

Figura 37– *Doodle* 4

Fonte: O autor, 2025

Atendendo a proposta do formato desse documento, alguns temas serão suprimidos para que outros possam ganhar foco. Dos temas responsáveis pelo desenho ficam de fora apenas os seguintes temas: **luz, sombra e cor**. São temas, que têm seu lugar de importância, porém já é perfeitamente possível finalizar uma história em quadrinhos sem esses recursos. Porém, ainda incentivo os docentes a se aprofundarem mais nos assuntos por outras fontes. Principalmente o tema Cor que possui potencial para um livro inteiro como “Psicologia das cores” de Eva Heller.

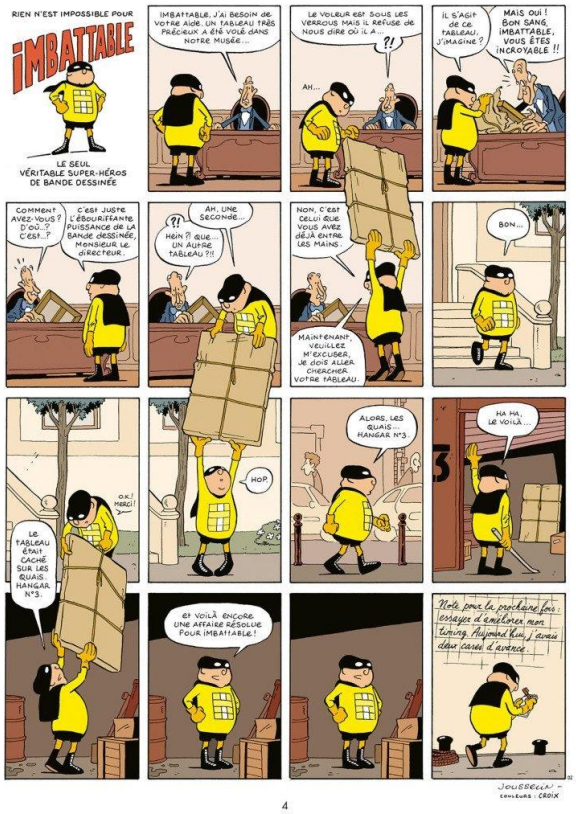
Nesse tema final, serão apresentadas informações pertinentes aos quadrinhos para que seus alunos tenham repertório para concluir o projeto baseado nesse material onde os permitam aprender mais sobre os códigos culturais e imagéticos presentes no universo gráfico. Aqui, foi optado por um recorte nos elementos básicos da linguagem.

QUADRO (quadrinho):

Elemento que batiza a linguagem no Brasil, é um dos principais responsáveis pela narrativa em sequência. Cada quadrinho mostra um momento da ação. Enquanto o cinema mostra a passagem do tempo *frame* por *frame* os quadrinhos mostram isso quadro a quadro. Porém, além da diferença quantitativa de quadros entre quadrinhos e cinema, esse universo mágico tem suas próprias possibilidades que diferem muito o espaço imagético de outras mídias. Will Eisner diz na introdução do seu capítulo 4:

> “A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo narrativo, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados de quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia. ” (p. 39,2010).

Figura 38 – Um jogo imbatível

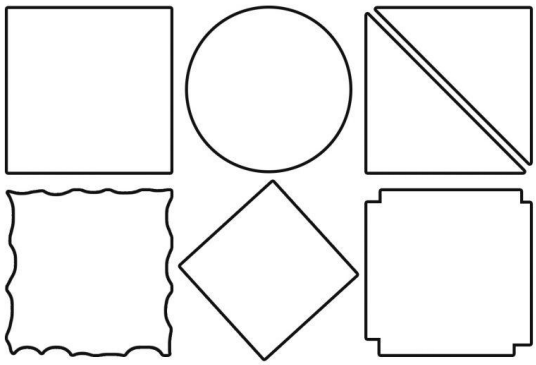


Fonte: Raio Laser. Reprodução acessada no dia 19/02/2025 pelo endereço: https://www.raiolaser.net/home/frlw68pufffktxzm0jlbfre97lhsto

Na **Figura 38** vemos uma brincadeira envolvendo metalinguagem onde o personagem em outro tempo de quadro interage com seu “eu de outro tempo de quadro”. É um tipo de brincadeira que só essa linguagem pode proporcionar. Embora o quadrinho muitas das vezes atue como uma moldura ou janela por onde olhamos a ação, o quadrinho não deve ser tratado com jaula para o desenho. Os balões, personagens e as ações podem quebrar/ ultrapassar esse espaço.

Além disso, o quadrinho é um elemento muito elástico, podendo ter a forma e tamanho que desejarmos de acordo com a cena que pretendemos mostrar. Veja nos exemplos abaixo:

Figura 39 – Formas.



Fonte: Nanquin.com. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/

Figura 40 – Tamanhos exemplo A

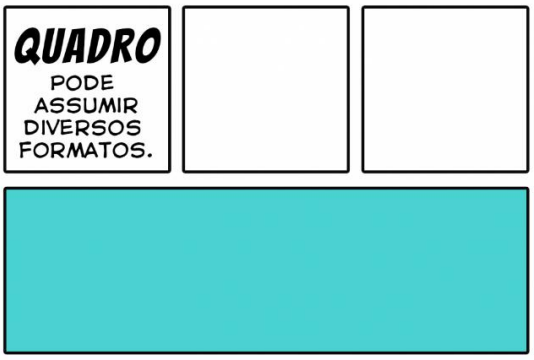
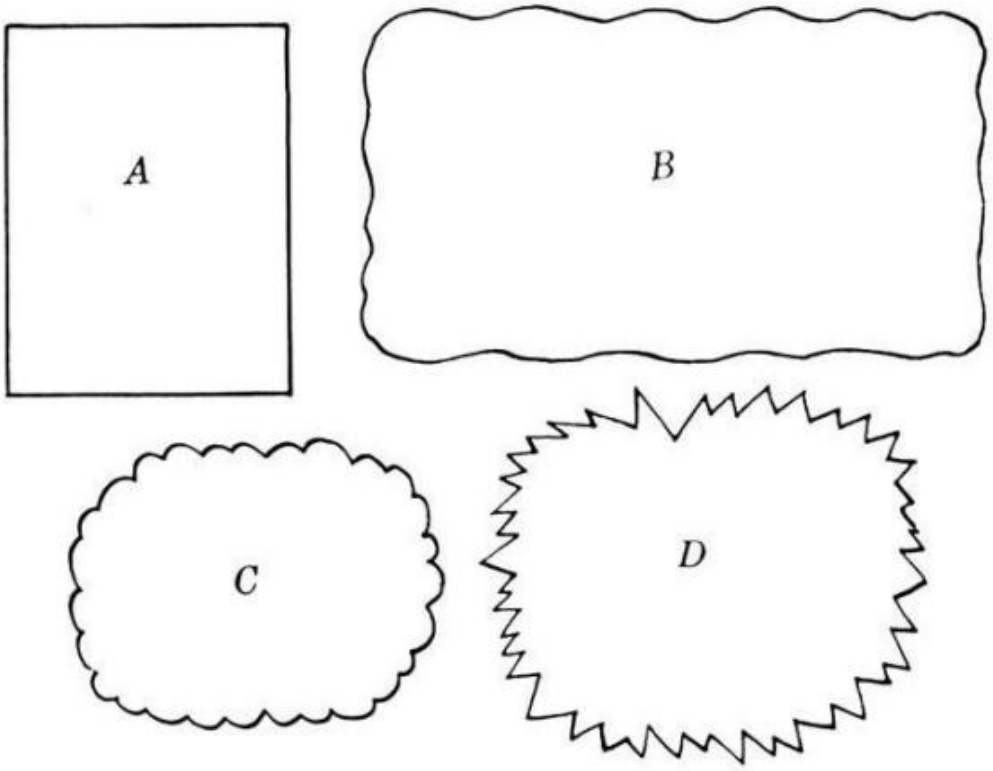


Figura 41 – Tamanhos exemplo B

Fonte: Nanquin.com. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/

Nesse sentindo, iremos dissecar um pouco mais os quadros. Além da sua função e possibilidades, ele é composto por linhas (ou não) de suporte estrutural que ajudam a reforçar ideias narrativas. Damos nome para essa linha de “Requadro”. Essa seção tem forte ligação com o Tema 2: Linhas. Vejamos alguns exemplos de requadros.

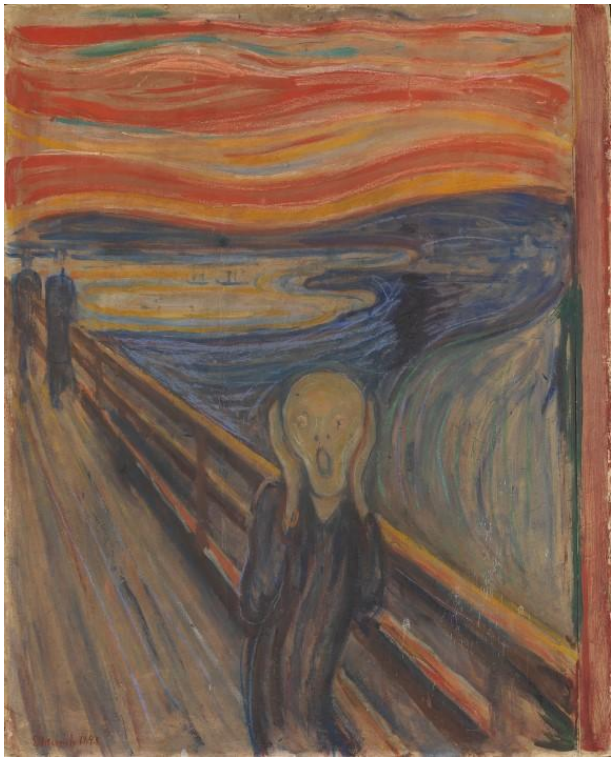
Figura 42 - Requadros.



Fonte: Comics And Sequencial Art, 1989. P. 44

Will Eisner (1989. P. 44), nos apresenta a seguinte imagem (**Fig. 42**), como alguns exemplos de requadros utilizados. Cabe explicar que o uso dessas linhas muitas das vezes aparecem mais como uma convenção do que como regra. Nesse sentido, seguimos para o exemplo **A**, onde entendemos que a narrativa, aqui posta, nos mostra uma cena de tempo presente onde não há nenhuma irregularidade nos acontecimentos em cena. As linhas são solidas e firmes. Will Eisner, nos apresenta o exemplo **B** (linha sinuosa) e C (linha ondulada) como indicação de *Flashback,* porém indica que muitos autores usam também a linha pontilhada para construir esse sentido temporal. As linhas onduladas também são muito usadas no sentido de sonhos, pela proximidade estrutural de uma nuvem. Ainda, no exemplo **D** pode nos indicar uma cena de som alto ou forte emoção. Mostre aos seus alunos a brincadeira que Much faz em O grito (**Figura 43**). Não é um trabalho que possui requadros, mas as linhas e contornos dessa pintura possui muita energia e significado:

Figura 43 - Edvard Munch, “O Grito”, 1893.



Fonte: Nasjonalmuseet / Børre Høstland em nasjonalmuseet. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://www.nasjonalmuseet.no/en/stories/explore-the-collection/edvard-munch-and-the-scream-in-the-national-museum/

Outrossim, podemos dizer que esse Requadro pode ser suprimido (**Figura 44**). Para Eisner (p.45, 1989), a ausência desse recurso expressa espaço ilimitado. Abrange o que não está visível, mas que tem existência reconhecida.

Figura 44 – Bob Cuspe.

Fonte: Angeli em g1. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2022/04/20/re-bordosa-bob-cuspe-os-skrotinhos-os-personagens-criados-pelo-cartunista-angeli.ghtml

Nesse mesmo sentido, é natural que falemos do segundo elemento desse tema: **Os Balões.** A escolha desse elemento dentro do Tema 5 foi por sua semelhança comunicativa com os requadros.

Nem sempre foi presente na história dos quadrinhos, mas após ser popularizada pelo cartunista Richard Outcault na série de tirinhas *Yellow Kid* **(Fig 45***)* o balão acabou inspirando diversos artistas que publicavam em jornais da época e a evolução do recurso se tornou algo orgânico com o passar dos anos. Os balões são elementos visuais nos quadrinhos que representam o som enquanto criam molduras e suportes para o texto, símbolos e imagens. Como os quadros, podem ter diferentes formatos e ideias. Exemplos na **Fig 46 e 47.**

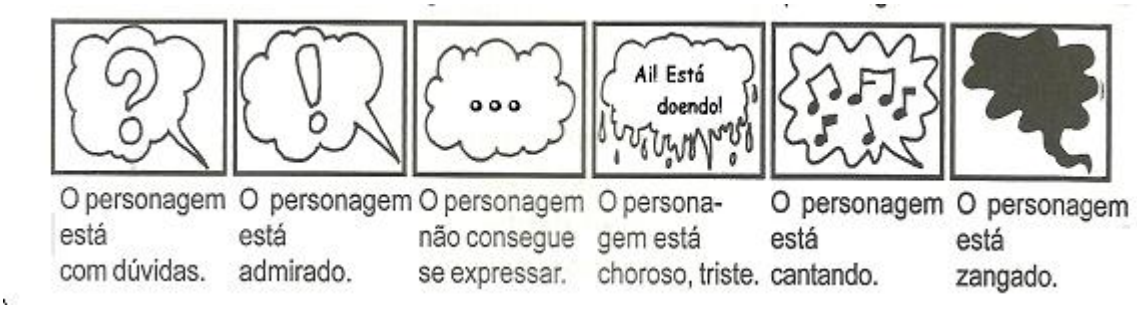
Figura 45 – The Yellow Kid.

Fonte: Nanquim.com. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/

Figura 46 – Tipos de Balão A

Fonte: nerd e otome universe. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nerdseotomeuniverse.blogspot.com/2014/08/historias-em-quadrinhos-e-tirinhas.html

Figura 47 – Tipos de Balão B



Fonte: nerd e otome universe. Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nerdseotomeuniverse.blogspot.com/2014/08/historias-em-quadrinhos-e-tirinhas.html

Por fim, dentro das representações visuais de sons, os quadrinhos empregam as Onomatopeias. No dicionário online de Português as Onomatopeias são descritas exatamente como:

> "[Linguística] Composição de uma palavra que se baseia numa reprodução similar de um som que passa a ser relacionado a ela; onomatopoese.
>
> [Gramática] A palavra (vocábulo) que se forma a partir da reprodução similar de um som; são exemplos de onomatopeia: bang (tiro); tic-tac (barulho do relógio); au (latido)".

Sônia Luyten, aponta (p. 178, 2001 – 2022) que a palavra vem do grego *onomatopoiía*, significando "imitar uma palavra reproduzindo seu som". Além disso, a autora explica que o recurso sonoro não tem origem nos quadrinhos em si:

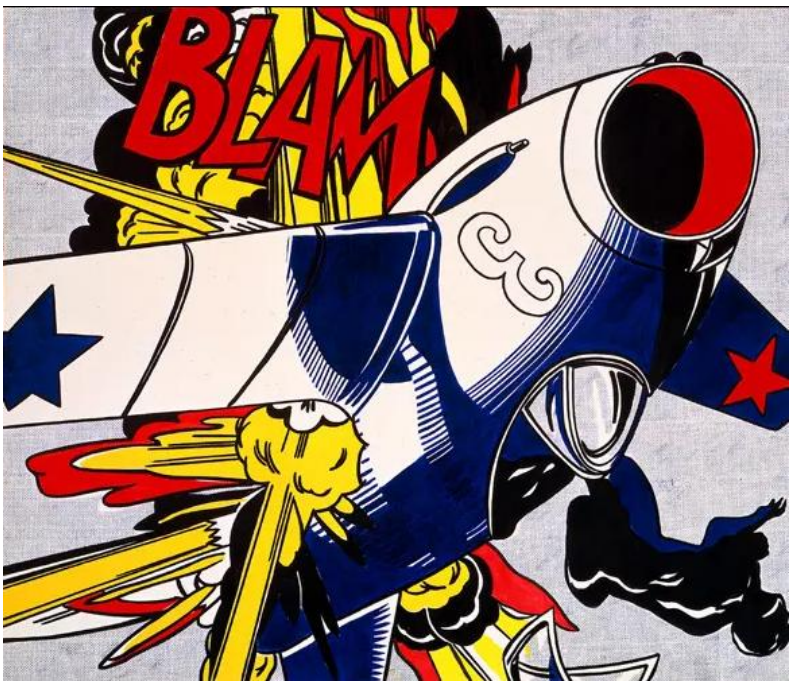
> O primeiro passo para simbolizar o som veio do famoso desenho animado, O Gato Felix, de Pat Sullivan, cuja contribuição nos anos 1920 foi grande para dar a ilusão de "trilha sonora" no cinema-mudo, criando toda sorte de signos convencionais. (LUYTEN, 2001-2002, p.178).

Nesse sentido, Luyten descreve como as histórias em quadrinhos começam a sentir o peso da concorrência que a televisão traz nas suas primeiras eras, fazendo com que os autores de quadrinhos comecem a empregar novos recursos que cativem e prendam a atenção dos leitores. À vista disso, o arte educador Lucas Almeida de Melo (p. 160, 2023), aponta, em sua pesquisa de mestrado, que o recurso se popularizou cada vez em outras mídias com o passar dos anos, graças ao surgimento de programas de televisão como *Batman* de 1966 e do movimento artístico *Pop Art*.

Figura 48 – *Batman*, 1966

Fonte: Photos: Warner Bros ; Illustration: Dillen Phelps em Deccider.com . Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://decider.com/2018/09/19/batman-66-fight-scenes/

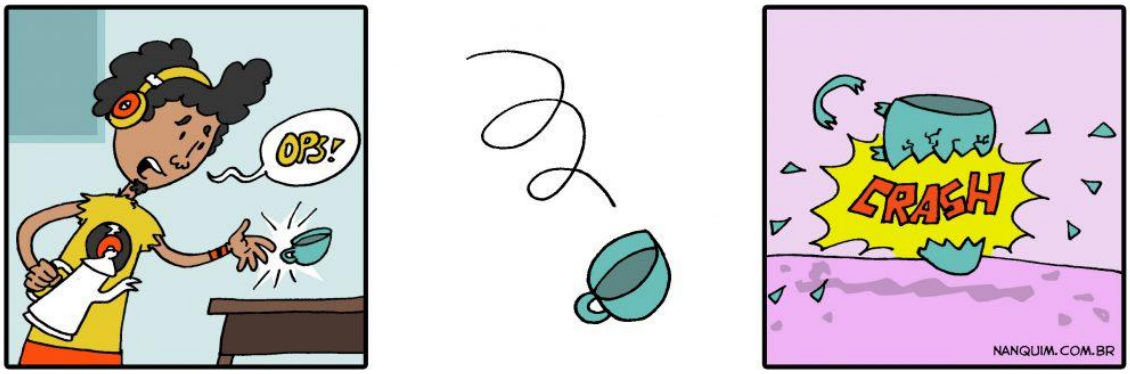
Figura 49 - Blam! Roy Lichtenstein, 1962



Fonte: arthive.com Reprodução acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://arthive.com/it/roylichtenstein/works/482709~Blam

Sabendo usar o recurso, seus alunos serão capazes de intensificar suas cenas explorando os diferentes sentimentos que esses “sons” podem influenciar na leitura dos quadrinhos.

Figura 50 – Naquim.com exemplo 1



Fonte: Naquim.com. acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nanquim.com.br/onomatopeia/

Figura 51 - Naquim.com exemplo 2

Fonte: Naquim.com. acessada no dia 20/02/2025 pelo endereço: https://nanquim.com.br/onomatopeia/

PROPOSTA DE ATIVIDADE 5:

Tema: Recursos das histórias em quadrinhos.

1. COMO PROCEDER.

Apresente referencias da cultua pop que usem os recursos dos quadrinhos: Mangás, *graphic novels*, revistas em quadrinhos, etc.

Apresente obras da história da arte que dialoguem com o tema, como POP ART e pinturas modernas.

Obs.: Busque trazer personagens que façam parte do universo imaginário dos seus alunos. Conheça sua turma.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.

Se houver a possibilidade, é interessante uma sala em roda.

Contextualização/ leitura A (40 min):

Aula expositiva apresentando elementos básicos dos quadrinhos: Quadro, balões e onomatopeias. Nessa obra serão mostrados alguns exemplos dentro da mídia dos quadrinhos comparando com outras mídias. Além disso, é interessante sempre trazer referencias da cultura de massa correlacionando com obras de arte. É um uma ótima aula para contextualizar a Pop Arte. Peça para que os alunos opinem sobre o que acham das obras de arte apresentadas sem explicar antes.

Fazer artístico (65 min):

Primeiro momento peça para que seus alunos pensem em uma tirinha de até 3 quadros que possam ser usadas onomatopeias, mas peça para que as cenas não façam uso dela. Além disso, peça para que tenha balões, mas não coloque texto. Após todos terem concluído, peça para que os alunos troquem suas tirinhas e o colega que recebeu deverá criar os textos e as onomatopeias para a cena sem saber o contexto da história. Alguns alunos podem não gostar dos seus trabalhos serem “vandalizados”, explique antes que essa será a proposta e que eles não devem ter muito apego ao resultado final sendo esse apenas um exercício.

Em seguida, peça para que os alunos façam sua própria tirinha completa usando no mínimo 4 quadros. Os estudantes devem utilizar pelo menos um exemplo de cada recurso aprendido de forma que reforce e se encaixe na história.

Leitura B (15 min):

Peça para que os alunos mostrem seus resultados da primeira atividade para toda turma e se divirta com o processo. Os alunos outros alunos devem dizer como teriam lido as imagens naquela história e quais opções de texto teriam usado. Em seguida, os estudantes devem o exercício número 2.

3. RECURSOS MATERIAIS E DIDÁTICOS.

- Computador com PowerPoint e projetor (ou TV);
- Quadro e Canetas (ou giz se for o caso);
- Papel A4, lápis HB e lápis 3B.

4. Observações.

Essa proposta de aula estará sujeita a alterações para melhor realização das aulas de acordo com as escolhas metodológicas e didáticas do docente.

4 CONCLUSÃO

O campo de pesquisa em quadrinhos se tornou muito extenso durante nossa história de pesquisa no Brasil. Durante o processo de criação desse trabalho fui encontrando cada vez mais pesquisas que somaram ao longo do trabalho para que esse fosse mais conciso dentro dos temas escolhidos, porém bem embasados. Gostaria de ter me apoiado mais nesses autores na parte técnica desse trabalho em diferentes momentos, porém esse encontro só ocorreu no final do processo dessa pesquisa. Mesmo assim, entendo que esse projeto cumpre com seus objetivos básicos tendo potencial para ser colocado em prática e tendo potencial para expandir os temas do produto educacional em um novo formato de pesquisa.

Nesse sentido, entendo - e reforço – que esse produto educacional não deve ser visto como um guia definitivo e sim como um livro de receitas onde os educadores, interessados em alfabetização visual, possam considerar a produção de quadrinhos como uma opção viável, e enquanto leem o projeto, possam ter a liberdade de retirar ou incluir conteúdos, alterar planos de aula de acordo com suas pesquisas, estrutura de trabalho e público. Além disso, que nunca deixem de considerar o universo imagético dos seus alunos que produzem e consomem cultura dentro das suas próprias micro e macro realidades.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Editora, 2005. p. 10

BALISCEI, João Paulo; Stein, Vinícius; Alvares, Daniele Luzia Flach. **Artigo**: Conhecendo o *Image Watching* e a Abordagem Triangular: Reflexões Sobre as Imagens da Arte no Ensino Fundamental. CONTEXTO & EDUCAÇÃO, Rio Grande do Sul, Editora Unijuí: Ano 33 , n. 104, p. 395 - 416, jan/abr. 2018.

BARBOSA, Ana Mae, CUNHA, Fernanda Pereira da. A **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez editora. 2010

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: Editora C/Arte. 1998.

BOAL, Augusto. **Jogos Para Atores E Não-atores**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações curriculares para o ensino médio: Linguagem, códigos e suas tecnologias**. Brasília, Secretária de Educação Básica, 2006.

BERGER, JOHN. 1999. **Modos de ver**. Lisboa: Edições 70

CAMPANHOLE, SIDNEY GOMES. Chaud, E. (Orgs.). **Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia**-GO: UFG, FAV, 2014

CAVALCANTE, LUDMILA LEMOS M. **Construção de um olhar crítico: uma proposta de ensino em Artes Visuais no Ensino Fundamental**. 2011.

CRUZ. ELAINE PATRÍCIA. **Nove em cada dez crianças e adolescentes são usuárias de internet**. Agencia Brasil. Disponível em < https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2022-08/nove-em-cada-dez-criancas-e-adolescentes-sao-usuarias-de-internet > 26/04/2024

DICIO. DICIONÁRIO ONLINE. "**alfabetização**". Disponível em < https://www.dicio.com.br/alfabetizacao/ > 26/04/2024

DICIO. DICIONÁRIO ONLINE. "**onomatopeia**". Disponível em < https://www.dicio.com.br/onomatopeia/ > 20/02/225

EINSNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. Rio de Janeiro: WMF Martins Fontes. 2010.

EINSNER, Will. **Comics And Sequencial Art**. Rio de Janeiro: WMF Martins Fontes. 1989.

HELLER, Eva. A Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JANSON, Klaus**. Guia oficial DC Comics**. Pág 28. SP: Opera Graphica Editora, 2005.

LOOMIS, Andrew. **Fun Wwith A Pencil.** Canadá: The Viking Press In May 1939

LUYTEN. Sonia M. Bibe. **ONOMATOPÉIA E MÍMESIS NO MANGÁ: A ESTÉTICA DO SOM.** Revista USP, [S. l.], n. 52, p. 176-189, 2001-2002. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i52p176-189. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/33176. Acesso em: 26 fev. 2023

MARQUES, Sandra C. S. e CAMPOS, Ricardo . **Políticas de Visualidade, Práticas Visuais e a Construção de Espaços de Imaginação**. Cadernos de Arte e Antropologia. Vol. 6, No 2 | 2017. P. 5 – 10.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks. 2004.

MELO, Lucas Almeida de. **A ELOQUÊNCIA DA PINTURA HISTÓRICA E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS: Fundamentos iconológicos para o design visual de um jogo destinado ao ensino de História da Arte**. RJ: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, 2023

NEW ECONOMICS FOUNDATION. I-SPY – THE BILLION DOLLAR BUSINESS OF SURVEILLANCE ADVERTISING TO KIDS. Disponível em < https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/08/i-spy-nef.pdf > 26/04/2024

OSTROWER, Fayga**. Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

PLATÃO. **República**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2002. Tradução de Enrico Corvisieri.

SICARD, M. 2006. **A fábrica do olhar. Imagens de Ciência e aparelhos de visão (Século XV-XX)**, Lisboa: Edições 70

SILVA, Fábio Tavares da. COSTA, Fábio José Rodrigues da. **QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA NO PROJETO "O PRAZER DA ARTE**". 1ª Jornada internacional de Quuadrinhos.USP, São Paulo, 2011.

SPOLIN, VIOLA. **JOGOS TEATRAIS: O FICHÁRIO DE VIOLA SPOLIN.** São Paulo: Editora Perpectiva, 2008.

VEIGA, EDISON. **Gibi, 85 anos: a história da revista de nome racista que se transformou em sinônimo de HQ no Brasil.** BBC.COM. 12 abril 2024. Disponível em < https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgnlo > Acessado no dia 26/04/2024