



Ministério do Turismo e Casa Fiat de Cultura apresentam:

CADERNO EDUCATIVO

QUADRINHOS

ARTE SEQUENCIAL NA SALA DE AULA

patrocínio:



FIAT

Banco Fidis



CIRCUITO
LIBERDADE



iepha

CULTURA E
TURISMO



MINAS
GERAIS

GOVERNO
DIRETENTE.
ESTADO
EFICIENTE.

apoio cultural:



brose

EXPRESSO
NEPOMUCENO



GRUPO AUTÊNTICA

nemo

autêntica

realização:



CASA FIAT
DECULTURA

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL

O download gratuito do e-book se destina apenas ao uso pessoal e educativo do usuário, sendo proibido qualquer uso diverso, como por exemplo a sua reprodução, divulgação e/ou comercialização, dentre outros.

APRESENTAÇÃO

A Casa Fiat de Cultura tem um importante papel na transformação do cenário cultural brasileiro, ao realizar exposições de prestígio e relevância cultural. A programação incentiva o público a interagir com diversos movimentos artísticos e linguagens, desde a arte clássica até a digital e a contemporânea. Mais de 50 mostras já foram expostas na instituição, que já recebeu nomes como Caravaggio, Rodin, Chagall, Tarsila e Portinari.

Já são 14 anos de programação diversificada, com música, palestras, residência artística e o Ateliê Aberto – espaço de experimentação artística – e os programas de visita com abordagem voltada para a valorização do patrimônio cultural e artístico.

Situada no histórico edifício do Palácio dos Despachos, apresenta, em caráter permanente, o painel de Portinari, “Civilização Mineira”, de 1959. O espaço integra um dos mais expressivos corredores culturais do país, o Circuito Liberdade, em Belo Horizonte. Mais de 2,5 milhões de pessoas já visitaram suas exposições e 400 mil participaram de suas atividades educativas.

Entre 2006 e 2020, a Casa Fiat de Cultura apresentou 58 exposições, em que exibiu mais de 2 mil obras de arte, além de nove itinerâncias, que contemplaram cidades como São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Brasília e Buenos Aires.

ÀS PROFESSORAS E AOS PROFESSORES

Os Cadernos Didáticos da Casa Fiat de Cultura são uma ferramenta de apoio à inserção e desenvolvimento de temáticas relacionadas à Arte, Cultura e Patrimônio no ambiente escolar.

Os temas são selecionados a partir de pesquisa realizada junto a professores parceiros, nas redes pública e privada de ensino. Os conteúdos são desenvolvidos pela equipe do Programa Educativo da Casa Fiat de Cultura.

É com grande prazer que a Casa Fiat de Cultura compartilha este material com profissionais de ensino, deixando nosso convite para uma visita às nossas exposições e também para participação em nossas atividades formativas, que são ofertadas gratuitamente para todo o público docente.

Tudo construído com muito apuro e carinho para atender às suas demandas cotidianas. É sempre um prazer trabalhar com você!

Clarita Gonzaga
Coordenadora do Programa Educativo da Casa Fiat de Cultura

APRENDIZADO E EXPERIMENTAÇÃO

Sempre com mostras inéditas, a instituição desenvolve um Programa Educativo que é peça fundamental nesse trabalho de valorização e ampliação do conhecimento proporcionado ao público. Para cada exposição, são idealizados conceitos e temáticas que são trabalhados em atividades educativas, em um modelo de Ateliê Aberto, que proporciona aos visitantes um espaço de experimentação livre e participação nos processos do fazer criativo.

Com enfoque nos estudantes e professores de escolas públicas, mas atendendo a todos os segmentos da sociedade, o programa promove, nas discussões educativas, uma interdisciplinaridade de temas — pondo a arte em diálogo com a matemática, a história, a geografia, a política, a filosofia e a literatura, por meio de infinitas possibilidades de debate. Complementa-se, assim, o aprendizado dos jovens e dos alunos, expandindo os limites da sala de aula e promovendo novas e instigantes discussões do mundo contemporâneo, muito além das fronteiras didáticas. Para cada público, uma abordagem especial é adotada, com o intuito de encantar e transformar, de maneira positiva, o imaginário de cada visitante, de maneira a oferecer acesso a crianças, jovens, adultos, idosos e públicos especiais, atendendo às suas necessidades.

INTRODUÇÃO

○ que os homens das cavernas desenhavam nas paredes?

○ que os egípcios registravam em suas pirâmides e monumentos?

E as pinturas gregas, romanas?

A Via Sacra, o que ela apresenta?

Estariam contando histórias, certo?

Então, precisamos pensar nas Histórias em Quadrinhos como uma transformação na forma de contar histórias!

E que forma divertida de contar histórias.

HQs, Histórias em Quadrinhos, Banda Desenhada, Tirinha, Gibi, Revistinha, Comics, Graphic Novel, Mangá, e, ainda, Narrativas Visuais e Arte Sequencial. Nomes diversos para a mesma linguagem.

Will Eisner, um dos maiores quadrinistas de todos os tempos, em seu livro “Quadrinhos e a Arte Sequencial” (1985), cunha o termo Arte Sequencial, com a autoridade de ser um dos responsáveis por estruturar o ensino e o estudo acadêmico desse gênero narrativo visual. O gênero nasce tal como conhecemos, com uso do texto dentro da imagem, nas tiras de jornais de domingo, em Nova York, em 1895, com as aventuras de “Yellow Kid”, considerada, por muitos especialistas, o marco inaugural da arte sequencial moderna.



Yellow Kid, 1895

É em “Yellow Kid” que ocorre a fusão da palavra com a imagem: a palavra passa ser parte da estrutura e da própria composição visual dessas histórias narradas quadro a quadro sequencialmente. Falar de quadrinhos também é falar de narrativa, não é mesmo? Então vale lembrar o que é narrativa.

A NARRATIVA é uma sequência de fatos interligados que ocorrem ao longo de certo tempo e possui elementos básicos na sua composição:

FATO - o quê, a ação;

TEMPO - quando ocorre a ação;

LUGAR - onde ocorre a ação;

PERSONAGENS - participantes ou observadores da ação, com quem acontece a ação;

CAUSA - razão pela qual aconteceu o fato, porquê;

MODO - de que forma aconteceu o fato, como;

CONSEQUÊNCIA - resultado do desenrolar da ação.

GÊNEROS PRESENTES NAS HQS

Nascida da irreverência e crítica características dos cartoons, charges e tirinhas de jornais, a arte das HQs é dotada em sua essência de grande liberdade temática e de forma e, por isso mesmo, possui uma infinidade de gêneros:

- aventura;
- biográfico (as autobiografias são um subgênero);
- esportivo;
- humorístico;
- histórico (os faroestes são um subgênero);
- jornalístico;
- policial;
- romance (as Graphic Novels são um subgênero);
- superaventura;
- terror;
- guerra, entre outras.

CARACTERÍSTICAS DAS HQS

Gênero artístico-literário e narrativo-discursivo, que pode variar entre cartum de quadro único, uma tira ou uma história em quadrinhos longa. Apresenta como características marcantes:

- ação contada por imagens quadro a quadro sequencialmente;
- fragmentação das ações;
- personagens fixos, em grande maioria das publicações;
- diálogos por balões.

**ELEMENTOS
PRESENTES EM
UMA HQ**

VINHETA

A VINHETA, QUADRO ou REQUADRO (como é chamado por alguns profissionais) pode ter diversos formatos: quadrados, retangulares, irregulares, entrelaçados, vazados. A sua diversidade aponta para a liberdade de criação.



Exemplo de vinheta

CALHA

A CALHA ou SARJETA é um elemento importante na relação do leitor com a obra, pois esses espaços entre as imagens são preenchidos pela imaginação do leitor.



Exemplo de calha

BALÃO E RECORDATÓRIO



Exemplo de recordatório

LETREIRAMENTO

LETREIRAMENTO é o estilo de letra/fonte usado na composição da HQ. A letra deve ser encarada como um elemento estético dentro da HQ, basta pensar que ela faz parte das imagens e, portanto, deve estar em harmonia com cada quadro e com todo o trabalho desenvolvido.

GRAFISMOS

GRAFISMOS são recursos gráficos usados para compor a cena, são muito usados para dar a sensação de movimento. Simulam uma poeira numa queda, por exemplo.



Exemplo de grafismo

ONOMATOPEIAS

ONOMATOPEIA é uma figura de linguagem da língua portuguesa usada para reproduzir sons naturais ou não. Nas HQs ganha representação gráfica que vai além do uso das letras e palavras (fonemas) para criar dinamismo nas cenas, assim como os grafismos.



Exemplo de onomatopeias

**HQ, PROJETOS
EM SALA DE AULA**

CONCEITO GERAL

O uso das Histórias em Quadrinhos como material paradidático é quase tão antigo quanto as próprias HQs modernas, remontando à revista “O Tico-Tico” (1905). Elas têm sido amplamente utilizadas como recurso de estímulo e desenvolvimento da leitura como lazer. A partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96) e o estabelecimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), materiais antes usados de forma “alternativa” ganharam o aval de especialistas em educação para seu uso como apoio complementar no ensino formal.

Contudo, as HQs podem ser mais que um material pronto para uso em sala. Elas podem funcionar como um mecanismo, em forma de atividade/projeto, para abordar qualquer conteúdo, em qualquer disciplina.

Pensando nisso, foi elaborado um roteiro simplificado para a criação de uma HQ, de forma que os professores, conhecendo os elementos básicos que compõem uma História em Quadrinhos, possam ter um mecanismo de suporte para usar na produção de uma HQ como atividade de apoio à aprendizagem, em qualquer disciplina e conteúdo. Afinal, as HQs são o território da liberdade temática.

IMPORTÂNCIA DA LIBERDADE TEMÁTICA

A Arte Sequencial nasce com a força da liberdade de abordagem temática, que vem de sua origem como veículo de crítica em jornais, nos cartoons, charges e tirinhas.

Essa característica é, sem dúvida, um dos maiores facilitadores de adesão dos alunos ao projeto de construção/criação, coletiva ou individual, de uma HQ.

Sugerimos que a temática parta dos próprios alunos dentro de conteúdos relacionados ou correlacionados à disciplina que adotar o projeto como uma atividade.

O roteiro é, portanto, uma ferramenta para realização desse projeto, dando autonomia aos professores e aos próprios alunos, a partir do momento que entendam os conceitos existentes na construção de uma história em quadrinhos.

*“Conte uma história que você gostaria de ler”
Alessandra Presser, prof^o. Dra da Universidade
Federal de Santa Catarina*

São 3 as estruturas essenciais para a condução de um projeto de produção de uma HQ: ARGUMENTO, ROTEIRO, DESIGN.

1) ARGUMENTO:

É a história propriamente dita. É preciso pensar no “quê” será contado e não no “como” será contado. O desenvolvimento do argumento é composto por princípio, meio e fim (é bom que seja linear para que se compreenda sobre o que é a história), e deve conter:

TEMA: a essência, sobre o que trata a história, a mensagem principal;

UNIVERSO: contextualização, ambientação para a história e a criação dos personagens;

ORIGINALIDADE: como contar a história da maneira mais criativa possível sem perder a coerência.

2) PERSONAGENS:

Atribua características a eles de forma que sejam reconhecíveis e, até mesmo, cheguem a provocar identificação do leitor. Desenvolva/construa bem a personalidade dos personagens no argumento. Isso dá consistência à história.

O que faz um personagem crível é não ser perfeito, possuir qualidades e defeitos. Exemplos:

a) VULNERABILIDADE, FRAQUEZA, MEDO: vivenciar tensões que humanizem o personagem.

b) DILEMAS MORAIS: tanto vilões quanto heróis.

c) IDENTIFICAÇÃO: gerar relações entre o leitor e o personagem, da simpatia ou à antipatia, por exemplo.

d) DIVERSIDADE FÍSICA E PSICOLÓGICA: a dica é observar as pessoas ao redor, percebendo os diversos perfis físicos, psicológicos, sociais, etc.

3) ROTEIRO:

Diferentemente do ARGUMENTO, que é a primeira delimitação do que é a história, o ROTEIRO é o momento de se planejar como essa história será contada. Aquela linearidade (início, desenvolvimento e fim) aconselhável no argumento não é necessária no roteiro. Por exemplo, a história pode ser contada a partir de um fato do final, para depois contar como e porque se chegou naquele resultado. A quebra da linearidade é um recurso criativo que pode ser usado, cuidando apenas para manter a história compreensível.

Observar na organização da história e na criação do roteiro:

a) CLAREZA X INTENSIDADE: contar uma história que seja compreensível pelo leitor com o uso de elementos que criam tensão.

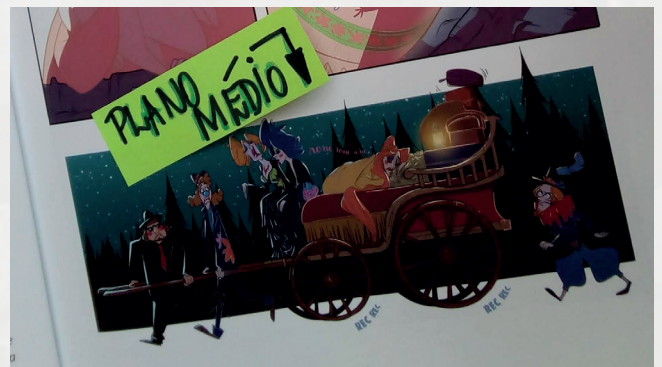
b) AMBIENTAÇÃO: onde acontece a história, como é esse lugar, como são as pessoas.

c) **CENA A CENA:** os diversos tipos de planos e ângulos de cena (posição e proximidade) podem ser usados como recurso criativo.

i) **PLANO GERAL:** é a visão geral, ambienta a cena. Normalmente, é uma paisagem urbana ou da natureza, que pode ser interna ou externa.



ii) **PLANO MÉDIO:** é a visão de corpo do personagem inteiro. Em geral, apresenta o ambiente em redor.



iii) **PLANO AMERICANO:** é a visão do personagem a partir dos joelhos para cima.



iv) **PRIMEIRO PLANO:** é a visão do tórax do personagem para cima.



v) **CLOSE e ZOOM:** é a visão focada, em geral do rosto do personagem. Muito usado para expressões faciais ou para dar destaque a algum detalhe importante.



vi) **PLONGÉE:** visão de cima para baixo da cena (mergulho).



vii) **CONTRA-PLONGÉE:** visão de baixo para cima da cena (contra-mergulho).



d) **STORYBOARD OU THUMBNAIL:** é o rascunho em desenho das cenas que contarão a história. É indicado definir qual plano cada cena terá, se será um plano geral ou vista bem de perto (close), etc. O storyboard ou thumbnail é o momento de visualizar como ficará cada cena.

i) **DIAGRAMAÇÃO:** é nesse momento que a distribuição dos quadros e a forma que eles terão na página será definida. É também um momento de criação estética. A melhor dica é ver diversos tipos de HQs para conhecer formas variadas de criar essa diagramação.

ii) **EXERCÍCIO DO FAZER:** desenhar e redesenhar, várias e várias vezes, personagens e ambientes, para consolidar o traço da HQ.

iii) **PESQUISA DE ESTILO:** pesquisar estilos diferentes de HQs, para ter mais informação visual.

4) **DESIGN, o “visual” dos personagens, cenários e da HQ:**

Se será preto e branco, colorido, por colagens, por fotografias; enfim, criar o visual, o DESIGN. É uma escolha livre, mas é bom levar em conta:

a) DIVERSIDADE: propor personagens com tipos físicos diversos. Alto, baixo, gordo, magro, cabelo crespo, cabelo curto, loiro, negro, indígena, asiático. Enfim, criar personagens diferentes e com DIVERSIDADE (como mencionado anteriormente, isso pode criar identificação com o leitor).

b) COMBINAÇÕES CONTRASTANTES na criação dos personagens: preto com branco, amarelo com azul, cor clara com escura (isso torna a imagem atraente).

c) UNIDADE VISUAL DA HQ: não mudar de “estilo” no meio da produção da HQ. Criar uma unidade visual, pois isso facilita a leitura da história e envolve o leitor.

d) CENÁRIOS: os cenários também contam a história, mas não há necessidade de preencher tudo.

5) **TÉCNICAS POSSÍVEIS:**

- a) DESENHO
- b) COLAGEM
- c) FOTOGRAFIA
- d) TÉCNICAS MISTAS

QUESTÕES ATIVADORAS PARA A SALA DE AULA

Histórias em Quadrinhos são arte? Por quê?

Quais Histórias em Quadrinhos você conhece?

Você já imaginou como as HQs são produzidas?

Você já pensou em criar uma história no formato de Quadrinhos?

INDICAÇÕES E REFERÊNCIAS

IMAGENS:

YELLOW KID <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid#/media/File:YellowKid.jpeg>

LIVROS:

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

MCCLLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books Editora. 2007.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books Editora. 2004.

ACEVEDO, Juan. *Como Fazer Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: PIRANDELLO, Luigi (1867 - 1936). *Os Gigantes da montanha / Pirandello; idealização e roteirização de Inês Peixoto; ilustrações de Carlos Avelino e Bruno Costa; tradução de Beti Rabetti - 1ª ed. - São Paulo: Nemo, 2019.*

APLICATIVOS:

Existem aplicativos para celular que permitem transformar fotografias em imagens tipo HQ, uma boa ferramenta para trabalhar com imagens já existentes e para ganhar adesão daqueles que não abrem mão do celular.

Basta jogar na Store do celular “fazer Quadrinhos” para ter acesso a opções. A dica é ler as avaliações e experimentar alguns aplicativos.

ESPECIALISTAS NO TEMA:

Prof^ª. Dr^ª. Alessandra Presser: pesquisadora e quadrinista, possui canal no Youtube, onde dá dicas e fala do assunto de forma clara e com base acadêmica: Alexandra Presser (YouTube), AlePresser (site).

Prof. Dr^º Antônio Luiz Cagnin (1930-2013): doutor em semiótica da imagem, estudou os Quadrinhos através da semiótica, seus textos são referência sobre o assunto.

Prof. Moacir Cirne (1943-2014): considerado por muitos o maior estudioso de HQs no Brasil, possui vários livros sobre o tema.

Waldomiro Vergueiro: professor-pesquisador, especialista em Quadrinhos, um dos fundadores do Observatório de Histórias em Quadrinhos (1990).

PRECURSORES DAS HQs:

JOSEPH FRANZ VON GOZ, 1783, criador de “Leonardo und Blandine: ein Melodram nach Bürger”.

JAMES GILLARY, 1797, caricaturista britânico, seus trabalhos usavam o recurso gráfico dos balões de fala.

RUDOLPH TOPFFER, 1842, criador de “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck”, considerada nos EUA uma HQ.

WILHELM BUSCH, 1865, “Max und Moritz” ou “Juca e Chico” (Brasil)

ÂNGELO AGOSTINI, 1869, “As Aventuras de Nhô-Quim”, ou “Uma Viagem à Corte” publicada no jornal “A Vida Fluminense”, do Rio de Janeiro. Considerado o patrono do Quadrinhos no Brasil.

RICHARD OUTCAULT, 1895, criador de “The Yellow Kid”;

NAIR DE TEFFÉ VON HOONHOLTZ, 1907, pseudônimo RIAN, brasileira, talvez a primeira mulher caricaturista do mundo.

GRANDES NOMES:

WILL EISNER, criador de “The Spirit” (1940).

WALT DISNEY, criador de personagens como Mickey Mouse (1930).

FLASH GORDON – ALEX RAYMOND.

FRANK MULLER, desenhou a versão mais aclamada de Batman (história escrita por Bill Finger).

STAN LEE, criador do Universo Marvel.

BURNE HOGARTH, HALL FOSTER e REX MAXON, desenharam “Tarzan” (1929), obra de Edgar Rice.

KATSUSHIKA HOKUSAI, precursor do estilo mangá (HQ típica japonesa, fenômeno cultural).

KATSUHIRO OTOMO, criador de “Akira”, clássico do mangá e anime (animação de mangás).

HADASHI NO GEN, criador de “Gen Pés Descalços” (autobiográfico).

OSAMU TEZUKA, (manga no Kamisama - Deus do mangá), criador de “Astro Boy”.

MASASHI KISHIMOTO, criador do fenômeno pop Naruto Uzumaki.

CONHECER:

MAURÍCIO DE SOUZA, criador da “Turma da Mônica”, consolidou as HQs como produto de consumo popular.

ZIRALDO, criador do “Menino Maluquinho” e “A Turma do Pererê”.

BIANCA PINHEIRO, conhecida pela série “Bear” (Ed. Nemo).

DANILO BEYRUTH, autor de séries como : “Necronauta” e “Bando de Dois”.

Mulheres quadrinistas na exposição “INARREDÁVEIS: MULHERES QUADRINISTAS NA CASA FIAT DE CULTURA” (2018):

CAROL ROSSETTI,

ALINE LEMOS,

ANA CARDOSO,

BIANCA REIS,

CHANTAL,

INA GOUVEIA,

JULHELENA,

LAURA ATHAYDE,

LU CAFAGGI,

REBECA PRADO,

SOPHIE SILVA E

VIRGÍNIA FRÓES.

CASA FIAT DE CULTURA

Conselho Deliberativo

Presidente

Antonio Filosa

Conselheira

Erica Baldini

Diretoria

Diretor Presidente

Fernão Silveira

Diretores

Emanuele Cappellano

Frederico Battaglia

Márcio de Lima Leite

Empresas Mantenedores

FCA Fiat Chrysler Automóveis Brasil Ltda FCA Fiat
Chrysler Participações Brasil Ltda

Coordenação Geral Casa Fiat de Cultura

Ana Vilela

Coordenação de Conteúdo

Bia Starling

Coordenação de Produção

Ludmilla Dourado

Produtores

Bernardo Oliveira

Tábata Nocchi

Administrativo Financeiro

Camila Lessa

Coordenação do Programa Educativo

Clarita Gonzaga

Educadoras

Ana Carolina Ministério

Flávia Salvador

Naíra Duarte

Taiane Costa

Colaboradores

Aleff Canesso (Design Gráfico)

Ian Lara (Audiovisual)

Mariana Gonzaga (Produção de
Conteúdo)

Assessoria de Imprensa e Relações

Públicas

Personal Press

Polliane Eliziário

Marinha Luiza

FICHA TÉCNICA

CADERNOS EDUCATIVO CASA FIAT DE CULTURA QUADRINHOS

Realização

Ministério do Turismo

Casa Fiat de Cultura

Coordenação do Caderno Quadrinhos

Clarita Gonzaga

Pesquisa e concepção do material

Flávia Salvador

Revisão de textos

Bia Starling

Clarita Gonzaga

Mariana Gonzaga

Projeto Gráfico

Aleff Canesso

