

MULTILETRAMENTOS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: RELATO DE UMA PRÁTICA

RESUMO

Neste trabalho, objetiva-se descrever e discutir a respeito da prática de leitura e produção de histórias em quadrinhos (HQs) em uma turma de nono ano do ensino fundamental de uma escola pública em Três Lagoas (MS). Esta proposta foi realizada por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e se situa no campo teórico e metodológico da Linguística Aplicada, mais precisamente na visão dos multiletramentos com base em CARDOSO (2005), DOLZ et al. (2004), CORDEIRO (2004), FIELD (2001), GERALDI (2010), MENEZES DE SOUZA (2011), ROJO (2012) e SILVA (1987). Os procedimentos metodológicos centram-se na pesquisa-ação a fim de investigar sua própria prática de forma reflexiva e cooperativa. O *corpus* consiste nas atividades realizadas em sala e em dados das discussões que antecederam a utilização de textos. Como resultado, foram produzidas pelos alunos HQs, as quais revelam as preocupações das suas realidades locais, assim como a influência exercida pela realidade global. Dessa forma, percebeu-se que a elaboração das HQs possibilitou momentos de aprendizagem que foram explorados a partir da multimodalidade e da multiculturalidade desse suporte textual.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos. Leitura. Histórias em quadrinhos.

Aline Rodrigues da Silva
rodrigues.lettras@yahoo.com.br
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Três Lagoas, Mato Grosso do Sul, Brasil.

Gabriel Lúcius dos Santos
gsketch@gmail.com
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Três Lagoas, Mato Grosso do Sul, Brasil.

Claudete Cameschi de Souza
claudetecameschi@gmail.com
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Três Lagoas, Mato Grosso do Sul, Brasil.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi fomentada durante discussões no Programa de bolsa de Iniciação à Docência - PIBID/UFMS - no grupo de Letras / Português CPTL, a partir da temática "Leitura, interpretação e produção de textos na educação básica", com o objetivo de refletir sobre as concepções de texto e as formas de leituras por ele provocadas e mediadas pelo professor. Após leituras e discussões, para esse trabalho, é possível considerar que o texto como conteúdo de ensino é visto de diferentes formas, como leitura pronta e única possível e/ ou com o sentido sendo passível de ser atribuído somente pelo leitor (GERALDI, 2010). Assim, o texto e o leitor são considerados como condições fundamentais para que o sentido possa ser produzido, e o papel do professor é mediar o relacionamento entre eles enquanto objeto de estudos e conhecimento para que a aprendizagem se concretize nas atividades em sala de aula.

De acordo com Geraldi (2010) o uso do texto na sala de aula convive com a instabilidade, com imprevistos, acontecimentos e acasos. A partir dessas afirmações, as aulas descritas neste trabalho consideram as histórias em quadrinhos (HQ) como um elemento da cultura pop que está presente no cotidiano do aluno, assim como filmes de super-heróis. Ademais, visaram explorar o gênero discursivo, a fim de tornar os alunos conscientes da mídia que consomem; da sua linguagem específica, que, assim como o cinema e a música, têm características únicas que só podem ser exploradas nesse meio; e desenvolver condições para a motivação ao hábito da leitura a partir dos quadrinhos.

Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo descrever e discutir a prática de leitura e produção de histórias em quadrinhos (HQs), por meio da teoria dos multiletramentos, em uma turma de nono ano do ensino fundamental de uma escola estadual da rede pública de Três Lagoas (MS).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É a partir do conhecimento da língua que se dá a leitura, presente em todos os níveis educacionais das sociedades letradas. Essa presença começa na alfabetização; após esta fase o aluno se encontra com livros-textos ao longo da trajetória acadêmica. Pode-se compreender, assim, o ensino de língua portuguesa por meio da teoria dos multiletramentos, que de acordo com Rojo (2012) abrange as práticas de multiculturalidade e multimodalidade.

Ao comentar sobre as reflexões dos precursores da teoria dos multiletramentos, Rojo (2012) define o duplo significado do prefixo *multi-* anexo à palavra letramentos, são eles: primeiro, a pluralidade e diversidade cultural que, em um mundo contemporâneo globalizado e na diversidade local, devem conscientizar o aluno da condição de mundo no qual a verdade é relativa, pois depende da posição que um sujeito ocupa na sociedade e de suas opiniões em contraste com um mundo de outras opiniões que o cercam. Essa noção de multiculturalidade precisa se agregar à coleção do aluno, a fim de promover nele a cidadania, o respeito e a consciência de um mundo divergente e dialético; segundo, a diversidade de forma, conexão e aplicação das novas mídias

multimodais e hipermediáticas em relação à linguagem, visto que essas novas plataformas de criação de texto possibilitam também novas interpretações e relações que são únicas desse meio e que promovem a transformação da linguagem, e que, ao mesmo tempo, pertencem a uma realidade social imediata a dos alunos, devido à influência da multimodalidade em grande parte dos textos de várias mídias, sejam elas a internet, televisão, jornais, revistas, anúncios, e outros.

Observa-se, conforme a autora, uma carência no ensino tradicional no que se refere ao não atendimento das necessidades dos multiletramentos, pois é função da escola promover a ampliação do conhecimento, tornando os alunos capazes de interpretar diferentes textos que circulam na sociedade, de assumir a palavra e elaborar textos em diversas situações.

Faz-se necessário, então, promover um ensino de línguas que: ensine a língua materna e/ou estrangeira para o aluno; ao passo que também o faça entender que essa língua pertence a uma realidade global e que ele faz ou pode fazer parte dela, assim como ele também faz parte de uma realidade local, e que assim pode reconhecer e refletir sobre a sua posição social, com o propósito de mantê-la ou promover mudanças; que essa língua pode ajudar a definir as diferenças culturais entre dois povos e promover o debate sobre essas diferenças e equivalências; e por fim, pode ajudar o indivíduo a se entender como ser social, apresentando-lhe a linguagem e o texto como um produto de forças ideológicas e sociopolíticas e orientando como usá-lo (MENEZES DE SOUZA, 2011).

Para tanto, é necessário pensar a leitura enquanto forma de participação crítica e ativa na comunicação humana, uma participação que somente é possível de ser realizada por homens, além de ser uma forma de encontro entre o homem e a realidade sociocultural. Silva (1987) afirma que ao aprender a ler o sujeito começa a conhecer e compreender as realizações humanas registradas pela escrita. Declara, também, que ler é compreender, é uma forma de ser. Assim, não é suficiente decodificar sinais e signos, o leitor comporta-se diante do texto transformando-o e transformando-se.

Dessa forma, pode-se pensar em aulas de leitura e produção de HQs por meio da perspectiva dos multiletramentos, a fim de discutir criticamente sobre estar e agir no mundo. É importante ressaltar que as HQs extrapolam as barreiras de gêneros textuais em que são usualmente colocadas e tomam uma dimensão de maior abrangência. As HQs são mídias independentes (com relações e mecanismos únicos) e, como afirma McCloud (1995), elas têm recebido pouca atenção, ao contrário das outras grandes mídias.

Por conseguinte, a definição que o autor chega é que as HQs são: "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (MC CLOUD, 1995, p. 9). Imagens pictóricas e outras, pois participam da composição tanto o discurso verbal quanto o não verbal, intercalados e complementares; justapostas em sequência deliberada, diferenciando-se da animação e do cinema, que são sobrepostas em sequência deliberada. Os quadrinhos se organizam em uma sequência proposital e adjacente (lado a lado), tendo como principal característica o tempo enquanto espaço entre figuras; e por fim, destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador, por que, se não fosse assim, passariam a ser apenas imagens desconexas.

A partir dessa definição, consideram-se as HQs como uma grande mídia de muitas possibilidades visuais e narrativas, que possui estruturas únicas de manifestação dessas possibilidades e que tem como objetivo mobilizar o leitor em relação a uma mensagem. Os processos estruturais e visuais, tais como *layout* de página, composição, sarjeta e ícones, serão mencionados mais adiante no texto, visto que são eles os determinantes do final do processo. Por outro lado, as estruturas narrativas e estratégias, de veiculação de ideias são relevantes nesse primeiro momento, pois constituem a fase inicial do processo de composição do cerne das HQs, ou seja, a sua história.

Assim, identificam-se alguns gêneros textuais (entre eles: a sinopse, o argumento e o roteiro) que compõem o processo da criação da história de uma HQ, muitos deles amplamente utilizados no ambiente profissional de produção. Ao pensar que a história pode se desenvolver de várias maneiras, dependendo do processo criativo do autor, para Field (2001) é inevitável a conclusão de que qualquer parte do processo possa ser pulado ou acrescentado, a depender da necessidade de quem o desenvolve, entretanto é possível generalizar a ideia de planejamento e de crescimento gradual de complexidade da história.

O processo de criação de história se inicia na composição da ideia em uma frase simples que contenha o personagem principal, seu objetivo e aquilo que o impede de alcançá-lo. É utilizado o termo *story-line* para se referir a esse tipo de texto. Em seguida, a sinopse entra como plataforma de expansão da *story-line*, na qual será acrescentado um número maior de detalhes vitais à história, como a ambientação, os personagens secundários, uma maior descrição dos objetivos e obstáculos, assim como do percurso que a história irá percorrer, incluindo o seu clímax e seu desfecho.

A partir da expansão da sinopse, desenvolve-se o argumento, fazendo uma descrição ação por ação de todo o arco dramático da história, ainda sem diálogos, entretanto já com descrição de cenário, ação e reação e detalhes básicos.

Em seguida, há a transformação do argumento em roteiro, que acrescenta uma perspectiva distinta: a organização visual começa a interferir na narrativa da história, ou seja, o roteiro se caracteriza pela descrição, página por página, quadro por quadro, de diálogos, cenário, ações e reações da história. O insumo de gramática visual no processo de roteiro ainda é simples, porém, a partir desse ponto, a narrativa cede boa parte do seu espaço para os aspectos visuais típicos das HQs. Esse processo visual tem início de fato na elaboração do *Story-board*, em que o roteiro serve de base para ser efetuado o planejamento visual das páginas, a disposição e o tamanho dos quadros, bem como os elementos que os compõe.

METODOLOGIA

Com base em experiências anteriores de criação e aplicação de Sequência Didática (SD) de Dolz e Schneuwly (2004), constatou-se a não necessidade de seguir este completamente, pois as salas são heterogêneas e apenas o planejamento prévio e uma expectativa de produto não são suficientes. O interessante para esse trabalho é o processo, que é constante e permite a manipulação de alguns gêneros textuais e conteúdos diferentes, nesse momento

que se dá o processo de aprendizagem, o produto é uma consequência. Também, este artigo, resultado de uma prática, não se restringiu em trabalhar o mesmo conteúdo na produção inicial e refiná-lo até a produção final, nem o mesmo gênero textual dentro das suas especificidades, mas perpassou por alguns gêneros e conteúdos que permeiam a produção de uma HQ: desde a concepção da ideia e a elaboração de uma sinopse da história, junto ao estudo desse gênero direcionado aos fins das HQs, até a produção artística, concomitante com os conteúdos de gramática visual e textual que as regem.

Durante a regência das aulas, foram selecionados os seguintes gêneros textuais para ilustrar o processo de criação de uma HQ: sinopse, argumento e roteiro. Estes são justificados pelo caráter de planejamento e progressão, o que não exclui a possibilidade de caminhos diferentes, mas que não foram tomados nesse trabalho.

Esta proposta situa-se no campo teórico e metodológico da Linguística Aplicada, mais precisamente na visão dos multiletramentos. Os procedimentos metodológicos centram-se na pesquisa-ação, ao passo que é de caráter social e educacional, a fim de investigar sua própria prática de forma reflexiva e cooperativa. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, uma vez que adotamos como procedimentos (1) pesquisa bibliográfica pertinente; (2) visita ao estabelecimento escolar para contato e conhecimento da turma; (3) elaboração de uma sequência de ensino; (4) regência de quatorze aulas em uma turma de nono ano; (5) descrição das aulas aplicadas; e (6) interpretação e discussão dos fatos/procedimentos das aulas, a partir da proposta teórica apresentada.

O *corpus* consiste nas atividades realizadas em sala e em dados das discussões que antecederam a utilização de textos, em uma classe do 9º ano do ensino fundamental da cidade de Três Lagoas (MS). O trabalho em campo dessa pesquisa materializou-se por visitas à Unidade escolar para a aplicação de aulas, que aconteceram por três semanas durante o primeiro semestre de 2016, permitindo leitura, reflexão e discussões. Ademais, as produções foram feitas em equipes, que são mencionadas durante as discussões como E (1), E (2), E (3), E (4) e E (5).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A sequência de ensino foi planejada para doze aulas, o que na realidade se mostrou insuficiente, estendendo-se para quatorze, devido à necessária adaptação de cronograma baseada na realidade da turma. As aulas estão descritas a seguir de forma a abordar o seu planejamento e como realmente foi a sua aplicação na turma, a fim de demonstrar a instabilidade das salas de aula, ao passo que as turmas são heterogêneas, o que faz com que as aulas sejam repensadas a cada novo acontecimento.

Histórias em Quadrinhos na Biblioteca Escolar

A primeira aula, intitulada "Leitura de HQ na Biblioteca", ocorreu como planejada, realizou-se a apresentação dos pibidianos e das aulas que se seguiriam. Também, rapidamente, os alunos tentaram responder o que é uma

história em quadrinhos com comentários como: "é uma história com desenhos" e "é uma história com super-herói".

Em seguida, foram à biblioteca, onde se praticou a leitura de histórias em quadrinhos, considerando esta como uma ponte para tomada de consciência e um modo de existir no qual o indivíduo compreende e interpreta a expressão registrada pela escrita e passa a compreender-se no mundo (SILVA, 1987). Após a leitura, as respostas dadas pelos alunos sobre o que é essa mídia foram retomadas e discutidas, a fim de (re)conceituar o que seria HQ, desta vez com a experiência de leitura. Desde esta aula, os alunos foram instigados a pensar em uma história em quadrinhos que gostariam de escrever.

Esta aula teve como objetivo mediar o contato do aluno com o acervo de histórias em quadrinhos para aumentar o seu repertório de leitura e estabelecer a familiaridade tanto com o gênero quanto com a proposta. Notou-se o interesse dos alunos pela leitura de HQs, pois leram com atenção na biblioteca, quando terminaram a leitura de um HQ iniciaram outro e ao final da aula reclamaram a respeito da falta de tempo para lerem mais, pois foi apenas uma aula.

Ideias e Sinopses

Na segunda aula foi feita a recapitulação do objetivo das aulas, o de produção de histórias em quadrinhos, apontando que para alcançar esse objetivo seria necessário passar por um processo que consiste em: concepção da ideia, elaboração da síntese/história e personagens, roteiro, *storyboard*, desenho/arte final e cor, balões e letras e finalização.

Em seguida, iniciou-se a primeira parte do processo, a concepção da ideia e da síntese. Para tanto, planejou-se separar a classe em duplas ou trios e oferecer vinte minutos para a criação de possíveis histórias, escrevendo de três a cinco linhas sobre elas. Porém, houve a necessidade de dividir a turma em grupos maiores, com cinco pessoas, para que o trabalho fosse realizado de forma colaborativa entre os alunos, além disso, o tempo previsto não foi o suficiente para o término dessa atividade, que precisou ser terminada na aula posterior.

Esperava-se que os alunos contassem suas ideias para a sala toda e que, democraticamente, as quatro melhores opções fossem selecionadas, após esse momento os alunos escolheriam com qual das histórias iriam trabalhar. Entretanto, apenas um grupo apresentou sua ideia, E (2), descrita a seguir, para toda a turma:

Uma história de basquete, de como o esporte ajudou um menino recém-matriculado a descobrir seu lugar na escola e superar as situações de bullying das quais era submetido . (Produzido pela E (2))

Após a apresentação da ideia, a dinâmica de trabalho se iniciou com a explicação sobre o que é uma sinopse e com a sua exemplificação, como a seguir.

Sinopse da HQ "Névoa Purpura": É a jornada de Jessica Jones, ex-superheroína safira, e que hoje trabalha por conta como detetive particular. Então novos clientes trazem casos para ela que possuem muito em comum com os seus segredos do passado, pesadelos propriamente ditos. Assim Jessica embarca no mistério que a coloca em frente à um dos seus antigos vilões, o homem púrpura, de nome Killgrave, que além do passado amoroso com Jessica, ele também tem o poder de controlar as pessoas que estão perto dele.¹

Sinopse da HQ "Kick-Ass": Dave Lizeuwski é um estudante do ensino médio, fã de quadrinhos, que odeia o fato de todo mundo querer ser uma grande celebridade, mas ninguém quer ser o Homem Aranha. Deste modo ele decide que vai as ruas para combater o crime como os seus heróis. Logo Dave se descobre envolvido no submundo do crime com mafiosos de verdade e heróis de verdade também, como a Hit Girl e o Big Dad.²

Nas aulas que se seguiram (3ª e 4ª), o planejado seria entregar as sinopses produzidas na aula anterior e comentá-las, porém, como estas não estavam finalizadas, utilizou-se o tempo para terminar nesta aula. Uma das sinopses que resultou do trabalho da E (1) está descrita abaixo:

Sword art online

Em novembro de 2022 os jogadores que entram sword art online descobre que não a como sair, o único jeito é terminar o jogo. Eles são informados por Kyaba aKihiko o criador do jogo que se eles desejam sair terão que terminar o jogo. (Escrito pela E (1))

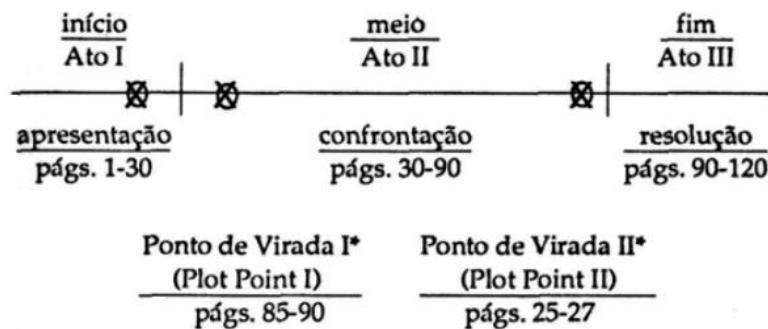
É perceptível, nesta sinopse, a representação da realidade dos alunos, de uma maneira indireta, contando a jornada de um garoto preso em uma realidade virtual, na qual tem que ganhar um jogo para conquistar a liberdade. Essa escolha, por mais clichê que pareça, mostra a influência da era digital sobre os alunos, cujos celulares estão sempre presentes classe, nos intervalos e muitas vezes durante as atividades em sala, utilizados para escutar músicas com o fone de ouvido ou jogar os *mobile games* da moda. Essa história ficou incompleta, pois o período de aplicação das aulas não foi suficiente para a finalização, devido à complexidade que os alunos deram a história e devido à falta de foco desse grupo.

O importante, nessa atividade, é aprender por meio da experiência com práticas e produção de conhecimento e assumir-se no lugar de sujeito da atividade objetivante, não seguir moldes de outros. "No ponto de vista da produção textual, não se trata simplesmente de redigir um texto sobre determinado tema, mas de dizer algo a alguém a propósito de um tema" (GERALDI, 2010, p. 78).

Após essa produção, iniciaram a escrita do argumento enquanto narração sequencial da história, que, de acordo com Field (2001), não é dividido por cenas e diálogos, mas é descrito passo a passo a ação da história. Nesta aula, os quatro grupos formados conseguiram iniciar o argumento, mas não o terminaram e não

começaram o roteiro como esperado. Antes da elaboração do argumento, foi descrito na lousa o seguinte quadro:

Figura 1 – Manual de roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico



Fonte: Field (2001, p. 13).

Essa imagem esclareceu as etapas básicas e essenciais das histórias, sejam elas de cinema, HQ ou literatura. Não foram estipuladas as páginas necessárias para cada etapa, como na figura, pois essas se referem ao roteiro cinematográfico. Foi ressaltado que o importante não é, por exemplo, apresentar os personagens e a premissa dramática no começo da história, ou acrescentar um ponto de virada em determinado lugar só porque ali deveria ter um de acordo com o esquema. Mas o que importa é ter a história clara e objetiva para que o futuro leitor a entenda; não existe pré-disposição das partes de uma história se ela faz sentido pelo jeito que está organizada. Desta maneira, foi introduzida a noção de paradigma, de quebra de paradigma e de que para romper com uma estrutura tradicional deve-se conhecê-la e saber qual parte dela quer mudar e por que, assim como quais efeitos de sentidos novos essa subversão pode despertar.

Após essas discussões os grupos iniciaram os seus próprios argumentos. Durante a produção, constata-se que as E (1), E (2), E (3) e E (4) estavam instigadas para a escrita, uma vez que discutiam entre si e expunham suas dúvidas. Ao contrário dessas equipes, a E (5) não se mostrava interessada e apenas conversava ora sobre o argumento ora a respeito de assuntos paralelos.

Transformando uma Ideia m Argumento

Na quinta aula, pretendia-se ir à sala de tecnologia para a realização de leituras das HQs da Miss Marvel após comentários acerca de como contar uma história utilizando detalhes como diálogo e ação e reação. Entretanto, houve a necessidade de continuar a produção dos argumentos concomitantemente a esses comentários. Dessa maneira não foi utilizado como exemplo a HQ digital da Miss Marvel, mas distribuídas diversas HQs para que os grupos pesquisassem nelas as influências e as formas que os detalhes de diálogos, ações e reações exerciam sobre a história. Essa aula resultou em quatro argumentos, dos quais segue um trecho da E (4):

Há muito tempo atrás o gatinho Oliver abandonado pelos seus donos passou a viver uma vida triste e miserável na rua.

Em um certo dia Oliver em busca de alimento entra em um beco atrás de um restaurante chinês para revirar as latas de lixo, quando se depara com o dono do restaurante que não gosta nem um pouco de gatos, quando o dono do restaurante se depara com o gato rapidamente entra em sua cozinha e pega um sushi envenenado e dá para Oliver, e Oliver sem saber que o sushi estava envenenado come rapidamente, segundos depois de Oliver comer ele cai no chão tremendo e espumando pela boca e assim foi-se uma de suas vidas.

Esse é o início de uma história intitulada *7 vidas*, na qual é contada a odisseia das sete mortes do protagonista Oliver e, no final, é revelado que o narrador da história é a própria morte, que com dó do gatinho poupa-o antes de perder a última vida e o adota como companheiro de suas visitas diárias.

Esse exemplo revela a disposição dos alunos em transcender a forma que lhes foi apresentada, pois mesmo mantendo a estrutura de apresentação de personagem, de clímax e de desfecho, o grupo optou por um desenvolvimento alternativo: dividir a história em sete partes. Dessa forma, a história não fica com o formato de um ou dois pontos de virada, mas de sete histórias, ou situações, diferentes que são ligadas por um mesmo tema: a morte de Oliver. Nessa história, de acordo com Menezes de Souza (2011) a normatividade universal foi rejeitada a favor de fundamentos próprios, produto das comunidades às quais os alunos pertencem.

Transformando o Argumento no Roteiro

Durante a sexta aula foi proposta uma investigação sobre as recorrências de algumas estruturas visuais nas páginas de HQs, as principais características observadas são em relação ao *layout*, ou seja, à disposição, à quantidade e ao tamanho dos quadros na página e dos elementos da história dentro dos quadros, tais como personagem, balão, cenário e ações. Foi possível também verificar a frequência do tamanho dos quadros e o que, normalmente, cada tamanho específico de quadro costuma mostrar, como quadros de apresentação de cenário, de conversas entre personagens, de ações dos personagens movidas contra o cenário, quadros de detalhes, e outros.

Além disso, iniciou-se a produção dos roteiros e, apesar de recheado de exemplos imediatos e verificáveis, todo esse conteúdo estrutural das HQs foi recepcionado com certo estranhamento e curiosidade pelos alunos, que levantaram a questão de outras maneiras de estruturar uma página. Com novos exemplos das HQs disponíveis para pesquisa, foram observadas outras formas de trabalhar com a quantidade de quadros e elementos, como em relação ao formato, que podia ser mais do que quadrados e retângulos. Essa reflexão foi finalizada com a definição de paradigma e de quebra de paradigmas, discorrendo sobre a importância de conhecer a frequência e a forma do produto que se deseja criar, a fim de poder apontar uma característica ou escolha que para determinada situação não mais funciona, ou que há outros meios, e, assim, poder inovar, pois dessa maneira sabe-se o que de diferente está se propondo, se isso já não foi posto antes e o que se deseja alcançar com esse tipo de representação.

Objetivava-se, nas aulas posteriores (7ª e 8ª), a leitura de quadrinhos na sala de tecnologia (doravante ST), tanto do acervo digital quanto do da biblioteca.

Entretanto, devido à indisponibilidade de horário na ST e a não finalização dos roteiros, preferiu-se terminá-los. Foi orientado que os alunos utilizassem o argumento já concluído como texto base para a produção do roteiro, e que aplicassem as lógicas de quantidade de conteúdo da discussão anterior para dividir a história em páginas e estas em quadros, como no roteiro elaborado pela E (3):

Pag 3

1º Felipe mandou mensagem para Gabriel perguntando se ele poderia sair de casa naquela noite.

2º Gabriel pegando celular e respondendo (vou ver com a coroa).

3º Gabriel vai ate sua mãe na cozinha e pergunta

- Mãe, posso sair com o Felipe hoje?

Sua mãe preocupada por que estava de noite

- o que você vai fazer no felipe essa hora?

- Vou fazer trabalho

4º Sua mãe deixou.

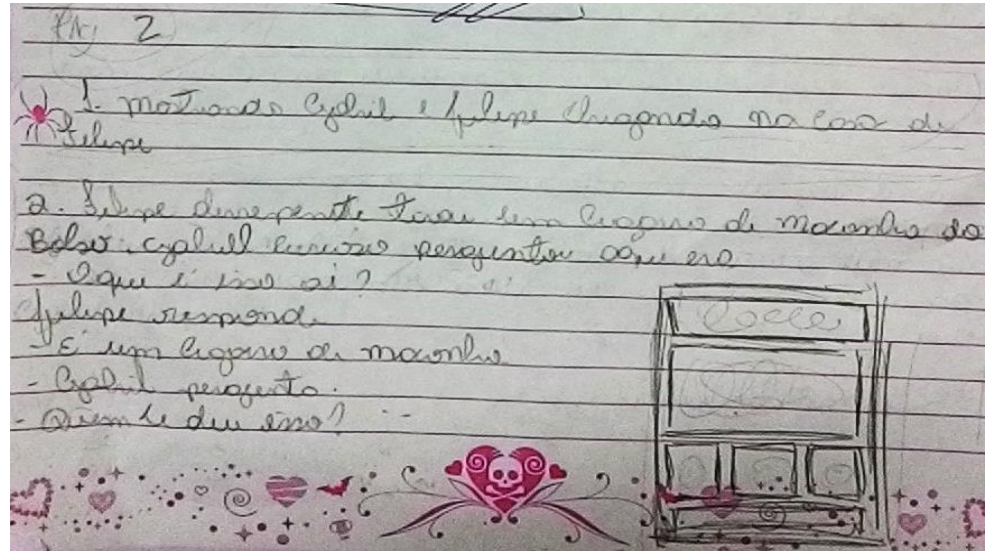
Nota-se o uso do celular para uma conversa informal entre dois adolescentes (em outro momento da história descobre-se que um deles mentiu para mãe) assim, concretiza-se novamente a presença do cotidiano (fator sócio histórico), por meio do celular, na produção dos alunos.

Processo Criativo: do Roteiro às Histórias em Quadrinhos

No primeiro momento das aulas nove e dez, foram retomados os conteúdos das aulas anteriores, então, esses conhecimentos foram aprofundados. Assim, por meio de exemplos retirados do acervo disponível de HQs aos alunos, foi discutido acerca da relação da sarjeta e do *layout* para com a representação do tempo, que nas HQs é materializado visualmente pelo espaço e os elementos distribuídos nele (MCCLLOUD, 1995).

Após esse momento de discussões teóricas sobre a gramática visual das HQs, foi proposta aos alunos a produção do *storyboard*, ou seja, a transformação do roteiro, elemento textual, em uma página de HQ, elemento visual, exercendo a multimodalidade (ROJO, 2012) que as HQs possuem. Nesse primeiro estágio, foi realizado apenas o planejamento da disposição e dos tamanhos dos quadros nas páginas e alguns rascunhos iniciais dos personagens, do ambiente, e das falas dentro dos quadros, como no exemplo abaixo, elaborado pela E (3):

Figura 2 – Elaborada pela E (3)



Posteriormente, as primeiras páginas das HQs começaram a ser produzidas, com os *layouts* dos quadros já definidos e os desenhos sendo elaborados. Os grupos começaram a construir as páginas, definir que imagem estaria em cada quadro e compor cada imagem com ambiente, personagem e ação. Tal atividade procedeu no modelo de estágios de produção, sendo um primeiro aluno do grupo, com tal capacidade, atribuído à tarefa de desenhista, ao segundo de letrista, ao próximo o de conferidor ou corretor (já que várias vezes o processo necessita de ajustes) e, por fim, o de colorista e finalizador. Os alunos permeavam entre a execução de suas funções e de intromissões nas funções de seus colegas, participavam democraticamente do processo criativo e, dentro dos cinco grupos, todos os alunos podiam direcionar e opinar na história e nos desenhos livremente.

Nas 11ª e, posteriormente, na 12ª aulas, houve a continuação da produção das HQs como nas aulas anteriores, que continham explicações procedimentais e teóricas. Todavia, nessa aula a intuição foi a principal direcionadora dos alunos a contar uma boa história, de acordo com o julgamento de belo, relevante e verossímil que eles se pautavam.

Acrescentavam-se conversas paralelas durante a produção, entretanto não bloqueavam a atividade, e sim concediam um tom de intimidade à cena, deixando os alunos confortáveis e seguros o bastante para produzir um trabalho artístico, pois, ao final das contas, estavam, nesse momento, dando forma a uma história proveniente das suas imaginações e vivências.

Ao final dessa sequência de ensino (13ª e 14ª aula), os alunos finalizaram as HQs de forma que perpassaram por todo o seu processo de produção, assim como momentos de discussões acerca da história.

Na HQ intitulada *Mundo das drogas*, E (3) os discentes relatam a presença que a droga tem no dia a dia deles, a maneira que ela é comumente oferecida a

potenciais usuários e quais as consequências na comunidade, como a chegada da polícia no final da história, recortes dessa HQ estão disponíveis a seguir:

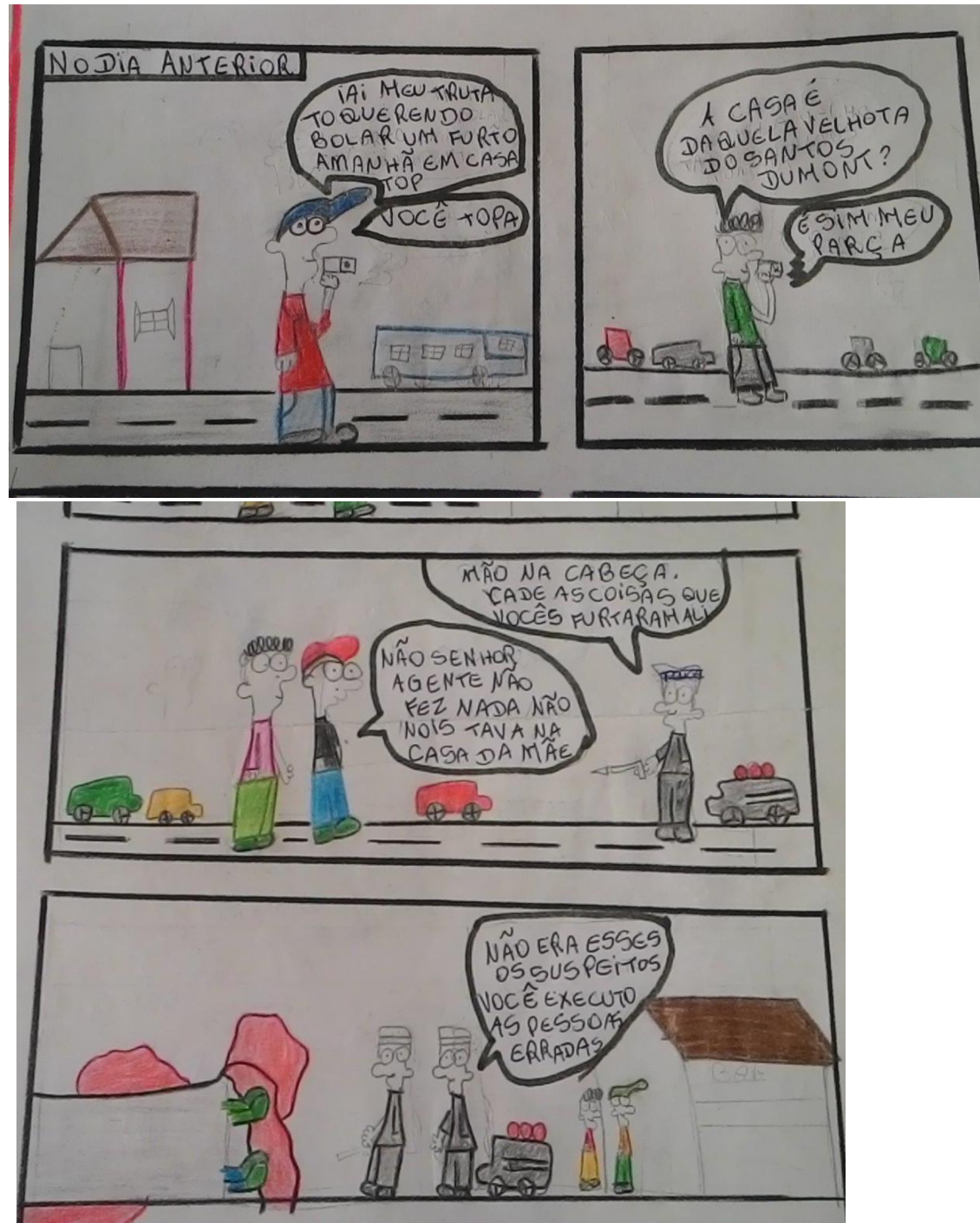
Produzido pela E (3)



Nota-se que "a língua penetra na vida através dos enunciados concretos que a realizam, e é também através dos enunciados concretos que a vida penetra na língua" (BAKHTIN, 1992 *apud* GERALDI, 2010, p. 141). Assim, compreendemos que o melhor lugar de expressão da dialética entre estabilidade e instabilidade é o texto. É por isso também que há, no texto (como nessa HQ), subjetividade, posições ideológicas e vontades políticas em frequentes atritos.

Um grupo de duas alunas não elaborou argumento e roteiro, E (5), pois não se sentia interessado. Entretanto, ao final das aulas conseguiu produzir uma HQ baseada em uma história que realmente aconteceu em Três Lagoas (MS) e que tem como consequência uma crítica ao sistema de segurança, uma vez que duas pessoas inocentes são executadas após serem confundidas com ladrões.

Elaborado pela E (5)



Essa HQ apresenta uma linguagem não padrão, cotidiana, propiciada por condições de qualificação para o exercício de todo tipo de discurso, isso para não ser mais produtor das desigualdades sociais. Ademais, o sistema escolar é importante para a apropriação social dos discursos, porém tem os controlado,

impondo regras e não permitindo que todos tenham acesso a eles (FOUCAULT, 1996). Portanto, percebe-se a necessidade de ir além de oferecer condições de aprendizagem da língua-padrão.

Assim, observa-se que, nos momentos de produção, os alunos encontraram alguns obstáculos, como a dificuldade de sintetizar ideias, de ser objetivo e de organizar os papéis que cada integrante do grupo deveria assumir. Dificuldades que já eram esperadas, visto que são essas algumas das características que se deseja desenvolver nos estudantes e que a liberdade criativa oferecida a eles não deixava saída fácil, a não ser continuar desenvolvendo as HQs, em colaboração, até superar este ou aquele obstáculo.

CONCLUSÃO

As histórias que os alunos criaram refletem a realidade local que se inserem, ao contrário das HQs disponíveis que leram, em sua maioria americanas e de super-heróis, por vezes heróis na escola, mas sempre uma realidade que não a deles. Ou seja, as HQs originais dessa turma de 9º ano recontam as experiências dos próprios alunos, diretamente ou não, e acabam por registrar a fatia da sociedade que eles vivem.

A partir dessas discussões, nota-se que os alunos se interessam pela leitura de HQs, uma vez que a elas se dedicaram. As primeiras aulas (de leitura) foram importantes para que os alunos se identificassem com essa mídia enquanto leitores para, em seguida, serem produtores e agirem no mundo por meio desta. Durante a produção, foram elaboradas ideias, sínteses, argumentos, roteiros e, finalmente, os quadrinhos, de forma colaborativa entre os alunos.

Algumas histórias foram elaboradas por meio desse processo de produção, porém uma não foi transformada em quadrinhos, E (4), e duas se encontram incompletas, E (1) e E (2). Além disso, a última HQ apresentada neste trabalho, E (5), *O assalto dos manos*, foi produzida diretamente em quadrinhos, o que revela que também se faz bons quadrinhos sem argumento e roteiro. Demonstrando, assim, o quanto a sala de aula é heterogênea e que há processos de aprendizagem diversos constituídos no e pelo meio sócio histórico de cada sujeito.

Dessa forma, as HQs se revelaram uma fonte de motivação para os alunos, cujo interesse em trabalhar com esse tipo de material possibilitou momentos de aprendizagem. Ademais, é perceptível que a multimodalidade das HQs, concomitante com a multiculturalidade (que pode ser inserida em seu conteúdo), se revelou uma boa fonte de motivação para os alunos como, também, uma eficaz forma de explorar a realidade deles dentro dessa mídia, além de proporcionar o conhecimento e a reflexão acerca do uso da língua e da linguagem.

MULTILITERACIES AND COMICS: THE REPORT OF A PRACTICE

ABSTRACT

This work aims to describe and discuss the practice of reading and producing comics in a ninth grade **High school** class at a public school in Três Lagoas (MS). This proposal was made possible by the Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) and it is situated in the theoretical and methodological field of Applied Linguistics, more precisely regarding multiliteracies as defined by CARDOSO (2005), DOLZ et al. (2004), CORDEIRO (2004), FIELD (2001), GERALDI (2010), MENEZES DE SOUZA (2011), ROJO (2012) and Silva (1987). The methodological procedures were focused on action research in order to investigate the student's own practice in a reflective and cooperative meaning. The corpus consists of activities done in the classroom and on discussions that preceded the use of texts. As a result, the students produced comics, which revealed the concerns of their local realities, as well as the influence of the global reality on them. Therefore, the elaboration of comics enables moments of learning that are exploits from the multimodality and multiculturalism of the textual support.

KEYWORDS: Multiliteracies. Reading. Comics.

Notas

- 1 É importante ressaltar que essa ideia não foi gravada, portanto, está descrito o seu conceito geral.
- 2 Essa sinopse foi elaborada pelos autores desse trabalho.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Sílvia Helena Barbi. **Discurso e ensino**. 2. ed. 1. reimp. Belo Horizonte: Autêntica/Fale-UFMG, 2005.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Milèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: ROJO, Roxane; CORDEIRO, Gláís Sales. (Org). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas, SP Mercado de Letras, 2004.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1996.

GERALDI, João Wanderley. **A aula como acontecimento**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2010. 208p.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos**. São Paulo: Markron Books, 1995.

MEIRELES, Cecília. **Ou isto ou aquilo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.

MENEZES DE SOUZA, Lynn Mario Trindade. Para uma redefinição de letramento crítico: conflito e produção de significação. In: Maciel, RE&Araújo, V. A. (Org.). **Formação de línguas**: ampliando perspectivas. Jundai: Poço Editorial, 2011. V.1.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SILVA, Ezequiel Teodoro da. **O ato de ler**: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1987.

Recebido: 30 ser. 2016

Aprovado: 18 mai. 2017

DOI: 10.3895/rl.v19n24.4693

Como citar: SILVA, Aline Rodrigues da; SANTOS, Gabriel Lúcius dos; SOUZA, Claudete Cameschi de. **Multiletramentos e histórias em quadrinhos: relato de uma prática.** R. Letras, Curitiba, v. 19, n. 24, p. 97-114, mar. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl>>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

