

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP
Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara

GUILHERME ARAÚJO GRACIANO

**Ver o Invisível: A Transformação de Ensaio sobre a Cegueira em
Quadrinhos**

ARARAQUARA — SP
2025



Guilherme Araújo Graciano

Ver o Invisível: A Transformação de Ensaio sobre a Cegueira em Quadrinhos

Tese de Doutorado, apresentada ao Conselho do Programa de Educação Escolar da Faculdade de Ciências e Letras — Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Educação Escolar.

Linha de pesquisa: Linha 2: Formação do professor, trabalho docente e práticas pedagógicas

Orientador: Dra. Denise Maria Margonari Favaro

ARARAQUARA — SP
2025

G731v

Graciano, Guilherme Araújo

Ver o Invisível : A Transformação de Ensaio sobre a Cegueira em
Quadrinhos / Guilherme Araújo Graciano. -- Araraquara, 2025
182 f. : il., fotos

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara

Orientadora: Denise Maria Margonari Favaro

1. Ensaio sobre a Cegueira. 2. História em Quadrinhos. 3. HQ. 4.
Desenho. 5. Desenho Digital. I. Título.

IMPACTO POTENCIAL DESTA PESQUISA

A pesquisa propõe uma abordagem inovadora ao adaptar a obra *Ensaio sobre a Cegueira*, de José Saramago, para o formato de história em quadrinhos, envolvendo alunos do Ensino Médio em um processo criativo e formativo que integra literatura, artes visuais e protagonismo estudantil. Seu impacto potencial se revela em diversas dimensões: no campo científico, contribui com estudos inéditos sobre HQs e práticas pedagógicas; técnica e educacionalmente, desenvolve habilidades de leitura, interpretação, desenho e pensamento crítico; social e culturalmente, promove inclusão, empatia e reflexão ética por meio da linguagem visual; e do ponto de vista local e nacional, mostra-se viável para ser replicado em outras escolas públicas, com potencial de internacionalização e valorização da literatura lusófona. Além disso, reforça o compromisso com a educação sustentável, criativa e acessível, ampliando os caminhos de leitura e expressão no ambiente escolar.

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

This research proposes an innovative approach by adapting José Saramago's novel *Blindness* into a comic book format, engaging high school students in a creative and formative process that integrates literature, visual arts, and student agency. Its potential impact unfolds across multiple dimensions: scientifically, it offers original contributions to research on comics and pedagogical practices; technically and educationally, it fosters the development of reading comprehension, interpretive skills, artistic expression, and critical thinking; socially and culturally, it promotes inclusion, empathy, and ethical reflection through visual language; and from a local and national perspective, it demonstrates potential for replication in other public schools, while also contributing to the internationalization and dissemination of Lusophone literature. Furthermore, it reinforces the commitment to sustainable, creative, and accessible education, broadening opportunities for literacy and creative expression within educational environments.

Guilherme Araújo Graciano

Ver o Invisível: A Transformação de Ensaio sobre a Cegueira em Quadrinhos

Tese de Doutorado, apresentada ao Conselho do Programa de Educação Escolar da Faculdade de Ciências e Letras — Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Educação Escolar.

Linha de pesquisa: Linha 2: Formação do professor, trabalho docente e práticas pedagógicas

Orientador: Dra. Denise Maria Margonari Favaro

Data da defesa: 28 de março de 2025

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Dra Denise Maria Margonari Favaro

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Membro Titular: Dr. Amaro Xavier Braga Junior

Instituto de Ciências Sociais / Universidade Federal de Alagoas

Membro Titular: Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi

Mestrado em Gestão Pública / Universidade Federal de Pernambuco

Membro Titular: Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Universidade Federal do Amapá

Membro Titular: Dra. Tânia Gomes Mendonça

Arte Educadora no Museu Espaço do Boneco

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP — Campus de Araraquara

Àquela que, mesmo sem estudos, se preocupou com a minha educação - minha mãe
(*in memoriam*);

À professora Ana Paula Tagliatela, que na pré-escola me ensinou a ler e me proporcionou o primeiro passo para o título que obtenho hoje...

Ao professor Sérgio A. Ramos Junior, que me mostrou a mais simples, pura e eficaz didática em sala de aula, para que um dia me aproxime de sua grandeza.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que tudo sabe e ampara, bem como me orienta e guia;

À Nossa Senhora Aparecida e a Santa Catarina de Alexandria, que, mais que mulheres, são meu conforto e depósito de fé;

À minha irmã, Gabriela, que assim como eu, também batalha muito nessa vida;

À minha orientadora, Professora Doutora Denise Maria Margonari Favaro, que mais uma vez confiou em mim para perpetuar meus conhecimentos em pesquisas da pós-graduação, desta vez com o trabalho sobre histórias em quadrinhos;

Aos membros da banca, os professores doutores Amaro Xavier Braga e Thiago Vasconcellos Modenesi, que aceitaram participar como avaliadores deste trabalho no processo de qualificação e, agora, na defesa;

Aos novos membros da banca, os professores doutores Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Tânia Gomes Mendonça, que aceitaram participar como avaliadores deste trabalho no processo de defesa;

Aos meus amigos Dalila, Erickson, Eliel, Henrique e Puka, que mesmo ao término do ciclo da graduação mantiveram e cultivaram nossa amizade;

À minha querida amiga Suelen Cordeiro (*in memoriam*), que esteve sempre ao meu lado em quase todas as disciplinas que fizemos juntos no mestrado e me manteve feliz, mas infelizmente se despediu, precocemente, nessa jornada;

Às amigas cúmplices e comparsas Nilza Moreno e Valéria Scarpa, por todo carinho e paciência ao longo desse processo;

Aos alunos que participaram do projeto, agradeço a oportunidade que me deram, por tudo que aprendi e compartilhei com vocês e graças a vocês. Agradeço por sempre terem me tratado com respeito e igualdade. Agradeço por cada risada e bons momentos que passamos juntos, afinal, o sucesso de um projeto depende do empenho de cada um dos membros de uma equipe e todos vocês demonstraram grande determinação e dedicação, e principalmente um incrível espírito participativo;

À Diretora e Vice-Diretoras da EE Edésio Castanho, Sonia Donizetti Alves, Gláucia Regina Paulino dos Santos Lui e Edenilda Silva, que concederam a oportunidade de exercer esse projeto em sua Unidade Escolar;

À Coordenadora Maura Cristina Martinez, que esteve presente desde a apresentação até o término deste projeto;

À professora responsável pela biblioteca, Keithy Juliane Oliveira, que mais que uma guia de conhecimento bibliográfico é uma grande amiga;

Às incríveis mulheres que estiveram presentes nesse período: Clara Aparecida Pagani de Souza, Elaine Volpiano Fassini, Luciana Aparecida Barbosa de Lima e Sônia Regina Paulozza.

Aos professores e professoras que admiro muito e caminharam comigo em minha formação: Adriana Aparecida Picioli Celestini; Anderson Cardoso; Bianca de Arruda Leite; Claudia Grasiano Ianhez; Cibele Cecílio de Faria Rozenfeld; Cleide de Fátima Volpiano Bolzan; Edenilda Aparecida da Silva; Fabiane Renata Borsato; Gladis Massini-Cagliari; José Luiz Costa; Juliana Santini; Karin Volobuef; Marcelo Damiano; Márcia Regina de Almeida Silveira; Marcos Antônio Rodrigues das Neves; Maria Cristina Reckziegel Guedes Evangelista; Maria de Fátima Bizerra da Silva Toma; Maria Lúcia Outeiro Fernandes; Maria Elisabete Pereira Souza; Rulyan Camillo; Valéria de Fátima Chiuzuli Martinez; Valéria Idalina Aparecida Fileno da Silva; Sérgio A. Ramos Junior; Silmara Lúcia Sammarco Zecchin; Vânia Aparecida do Carmo Omari e Wilma Patrícia Marzani Dinardo Maas

“Se podes olhar, vê. Se podes ver, repara.

José Saramago (2017, epígrafe)

RESUMO

A presente pesquisa investiga o uso das histórias em quadrinhos (HQs) como ferramenta de ensino, analisando seu impacto no desenvolvimento das habilidades dos estudantes no ambiente escolar. As HQs possuem um grande potencial pedagógico, ao combinarem elementos textuais e visuais que facilitam a compreensão de conceitos e estimulam a criatividade. Dessa forma, este estudo buscou compreender como a prática do desenho e a produção de quadrinhos podem contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades essenciais, como interpretação de texto, narrativa visual, pensamento crítico e expressão artística. A metodologia adotada envolveu a realização de encontros em um Clube Juvenil, na Escola Estadual Edésio Castanho, no município de Ibaté, no estado de São Paulo, nos quais os participantes foram incentivados a ler. A leitura da obra *Ensaio sobre a Cegueira*, de José Saramago, foi incorporada como um elemento central para estimular reflexões sobre a sociedade, a ética e a empatia, além de servir como base para a criação da história em quadrinhos. Dessa maneira, os alunos puderam exercitar a transposição narrativa, transformando trechos do livro em sequências gráficas, o que reforçou sua capacidade de interpretação e síntese textual. Outro aspecto abordado na pesquisa é a diferença entre o desenho físico e o desenho digital. Foram analisadas as preferências dos alunos e os desafios e benefícios de cada técnica, observando como a tecnologia influencia o aprendizado e a produção artística. O desenho tradicional, com lápis e papel, proporcionou o grande desafio do desenvolvimento da coordenação motora e do traço pessoal, enquanto o desenho digital ofereceu maior versatilidade e possibilidades de edição. A escolha da técnica impactou diretamente na experiência dos alunos e na maneira como eles interagiram com o processo criativo. A organização textual e a estruturação das atividades foram fundamentais para garantir que os alunos conseguissem expressar suas ideias com clareza, tanto na escrita quanto na arte sequencial. Os dados obtidos ao longo dos encontros foram analisados para compreender os impactos dessa abordagem metodológica no desenvolvimento acadêmico e social dos estudantes. Os resultados indicam que o uso das HQs como ferramenta pedagógica tornou o aprendizado mais dinâmico e acessível, promovendo maior engajamento dos alunos e estimulando seu potencial criativo. Dessa forma, a pesquisa reforça a relevância das histórias em quadrinhos no contexto educacional e sugere novas formas de integrá-las ao ensino tradicional.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; *Ensaio sobre a Cegueira*; desenho; adaptação.

ABSTRACT

This research investigates the use of comic books (HQs) as a teaching tool, analyzing their impact on the development of students' skills in the school environment. Comics have great pedagogical potential, as they combine textual and visual elements that facilitate the understanding of concepts and stimulate creativity. Thus, this study sought to understand how the practice of drawing and the production of comics can contribute to the learning and development of essential skills, such as text interpretation, visual narrative, critical thinking and artistic expression. The methodology adopted involved holding meetings at a Youth Club at the Edésio Castanho State School, in the city of Ibaté, in the state of São Paulo, in which participants were encouraged to read. Reading the work *Blindness*, by José Saramago, was incorporated as a central element to stimulate reflections on society, ethics and empathy, in addition to serving as a basis for the creation of the comic book. In this way, students were able to practice narrative transposition, transforming excerpts from the book into graphic sequences, which reinforced their ability to interpret and synthesize text. Another aspect addressed in the research is the difference between physical drawing and digital drawing. Students' preferences and the challenges and benefits of each technique were analyzed, observing how technology influences learning and artistic production. Traditional drawing, with pencil and paper, provided the greatest challenge in developing motor coordination and personal traits, while digital drawing offered greater versatility and editing possibilities. The choice of technique directly impacted the students' experience and the way they interacted with the creative process. Textual organization and structuring of activities were essential to ensure that students were able to express their ideas clearly, both in writing and in sequential art. Data obtained throughout the meetings were analyzed to understand the impacts of this methodological approach on the students' academic and social development. The results indicate that the use of comics as a pedagogical tool made learning more dynamic and accessible, promoting greater student engagement and stimulating their creative potential. In this way, the research reinforces the relevance of comics in the educational context and suggests new ways of integrating them into traditional teaching.

Keywords: Comic Book; *Blindness*; drawing; adaptation.

LISTA DE FOTOS

Figura 1	Reprodução da frase inicial do livro pelo aluno A	45
Figura 2	Reprodução da frase inicial do livro pelo aluno B	45
Figura 3	Outra reprodução da frase inicial do livro pelo aluno A	47
Figura 4	Reprodução de uma cena do livro pelos alunos	48
Figura 5	Reprodução digital da frase inicial do livro	53
Figura 6	Interface do aplicativo e o sistema de camadas	54
Figura 7	Segunda reprodução digital da frase inicial do livro	55
Figura 8	Reprodução própria da frase inicial do livro	56
Figura 9	Reprodução do primeiro cego, personagem do livro	58
Figura 10	Ator utilizado como modelo base para o desenho	60
Figura 11	Michael B. Jordan Plays Mock Photographer for Photo Shoot	61
Figura 12	Quadro isolado da HQ	62
Figura 13	Atriz utilizada como modelo base para o desenho	63
Figura 14	Quadro isolado da HQ	64
Figura 15	Atriz utilizada como modelo base para o desenho	65
Figura 16	Ator utilizado como modelo base para o desenho	65
Figura 17	Ator utilizado como modelo base para o desenho	66
Figura 18	Frame do filme “Ensaio sobre a Cegueira”	67
Figura 19	Quadro isolado da HQ	68
Figura 20	Composição de elementos	69
Figura 21	Quadro isolado da HQ	70
Figura 22	Primeira página da HQ	72
Figura 23	Captura de tela da interface do <i>PowerPoint</i>	73
Figura 24	Página isolada da HQ	74
Figura 25	Página isolada da HQ	75
Figura 26	Quadro isolado da HQ	77
Figura 27	Zoom em Quadro isolado da HQ	78
Figura 28	Página isolada da HQ	80
Figura 29	Página isolada da HQ	81
Figura 30	Página isolada da HQ	83

Figura 31	Página isolada da HQ	85
Figura 32	Página isolada da HQ	86
Figura 33	Página isolada da HQ	87
Figura 34	Página isolada da HQ	88
Figura 35	Página isolada da HQ	89
Figura 36	Página isolada da HQ	90
Figura 37	Página isolada da HQ	92
Figura 38	Página isolada da HQ	93
Figura 39	Página isolada da HQ	97
Figura 40	Página isolada da HQ	98
Figura 41	Página isolada da HQ	99
Figura 42	Página isolada da HQ	101

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ	História em Quadrinhos
HQs	Histórias em Quadrinhos
EEEC	Escola Estadual Edésio Castanho
PEI	Programa de Ensino Integral
EF	Ensino Fundamental
AF	Anos Finais
EM	Ensino Médio

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	21
2.1 O uso das Histórias em Quadrinhos como ferramenta de ensino	21
2.2 Prática de desenho e as habilidades desenvolvidas na escola	27
2.3 A escolha da obra a ser adaptada para histórias em quadrinhos	32
3 PERCURSO METODOLÓGICO	34
3.1 A Escola Estadual Edésio Castanho	35
3.2 O projeto de desenho no Clube Juvenil	38
4 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	39
4.1 Os encontros do Clube Juvenil	39
4.1.2 A leitura da obra “Ensaio sobre a Cegueira”	40
4.1.3 Desenho físico vs Desenho digital	44
4.1.4 Desenhando os personagens	57
4.1.5 Organização do imagético visual	70
4.1.6 A cena do estupro	84
4.2 Organização do texto	94
4.3 Os direitos autorais de “Ensaio sobre a Cegueira”, de José Saramago	102
4.4 Discussão dos dados obtidos	104
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	108
REFERÊNCIAS	111
APÊNDICES	114
APÊNDICE A – Questionário aplicado para os alunos	114
APÊNDICE B - Páginas produzidas pelos alunos	115
ANEXOS	171
ANEXO A – Relatório do Comitê de Ética	171
ANEXO B – Formulário de Requerimento de Direitos Autorais	176
ANEXO C – Questionário respondido pelos alunos	179

1 INTRODUÇÃO

Habitualmente, no interior de uma unidade escolar, mais especificamente na sala de aula, os alunos se concentram em diferentes atividades para o seu desenvolvimento intelectual e os professores, por sua vez, concentram-se em seu trabalho pedagógico. Enquanto isso, a equipe gestora faz atendimento aos responsáveis dos alunos em uma sala, que geralmente fica próxima ao setor da administração escolar, cujos servidores se ocupam com as demandas documentais e com o atendimento à comunidade. Ao mesmo tempo, no pátio, a equipe de limpeza e a equipe que prepara as refeições dos alunos estão concentradas em seu trabalho, e os funcionários que compõem o quadro de monitoramento dos estudantes assistem a todo o público presente na escola. Isso pode parecer uma descrição de uma cena escolar comum. Porém, essas e muitas outras atividades foram interrompidas durante a pandemia de COVID-19.

Essa interrupção de atividades presenciais se deu até o ano de 2022, no qual pudemos retomar as nossas atividades normalmente. Dessa forma, podemos dizer que este ano, para a educação, foi o ano de voltar a ver sorrisos sem máscaras e escolas movimentadas com todo o público que a integra.

Decerto, o retorno à normalidade foi um dos marcos a ser lembrado no ano de 2022, mas não o único, ao serem anos de momentos consternados como, por exemplo, a invasão da Ucrânia pelo governo russo, ou a devastação e as fatalidades devido às chuvas torrenciais no Centro Histórico da cidade de Petrópolis, e, também, os lastimáveis ataques em duas escolas no município de Aracruz (ES), tais momentos compõem pesados marcos em um ano de recobrimento de uma pandemia.

Apesar disso, 2022 também foi um ano de muitas celebrações e eventos memoráveis, como o Centenário da Semana de Arte Moderna de 1922, o Bicentenário da Independência do Brasil e, de forma especial para este trabalho, o Centenário de nascimento do escritor português José Saramago, sendo o escritor referência da pesquisa deste trabalho.

José Saramago foi um dos principais escritores da Língua Portuguesa, ao nosso ver, e o único lusófono a ganhar o Prêmio Nobel de Literatura, cuja premiação ocorreu em 1998. É um autor possuidor de uma visão crítica da realidade, que propõe em suas obras uma profunda reflexão sobre a condição humana. Sua produção abrange diversos gêneros, como o romance, o conto, a crônica, o ensaio, a poesia e o teatro, e se caracteriza por uma linguagem inovadora, que rompe com a norma culta da linguística, principalmente no que tange às regras de pontuação.

No campo estilístico, podemos afirmar que um dos aspectos mais marcantes da produção literária de Saramago se deve à sua linguagem singular, como já mencionado acima, que rompe com as normas gramaticais e ortográficas tradicionais, criando um estilo próprio e original. O autor utiliza recursos como a pontuação escassa, os diálogos sem travessões ou aspas, as frases longas e complexas, os neologismos e as metáforas surpreendentes para construir um discurso fluente, dinâmico e envolvente. Devido à sua genialidade em utilizar um estilo oral, coevo dos contos de tradição oral populares, no qual a vivacidade da comunicação é mais importante do que a correção ortográfica de uma linguagem escrita, sua linguagem se transforma não somente em um instrumento peculiar de comunicação, mas também em um meio peculiar de expressão artística, de experimentação estética e, principalmente, de intervenção política, a depender da temática abordada na obra.

Um dos temas recorrentes na produção de Saramago é a relação entre o indivíduo e o poder, seja ele político, religioso, econômico ou social. Em romances como *A Jangada de Pedra* (1986), *Ensaio sobre a Cegueira* (1995), *O Evangelho Segundo Jesus Cristo* (1991) e *Ensaio sobre a Lucidez* (2004), o autor explora as consequências de situações extremas que colocam em xeque os valores e as instituições estabelecidas, revelando as contradições, as injustiças e as violências que permeiam a história e a atualidade. Saramago não se limita a denunciar os problemas do mundo, pois, ao invés disso, ele propõe uma reflexão sobre as possibilidades de resistência, de transformação e de esperança que emergem da ação coletiva e da consciência crítica dos indivíduos.

Outro tema presente na obra de Saramago é a relação entre o real e o imaginário, entre o histórico e o ficcional, entre o real e o fantástico. Em romances como *Memorial do Convento* (1982), *O Ano da Morte de Ricardo Reis* (1984), *A História do Cerco de Lisboa* (1989) e *As Intermitências da Morte* (2005), o autor recria episódios e personagens da história e da cultura portuguesas, misturando fatos com elementos inventados, questionando os limites entre a verdade e a ficção, entre a memória e a invenção. José Saramago não se contentava em reproduzir o passado ou o presente, ele projetava cenários alternativos e hipotéticos que desafiavam as convenções e as expectativas do leitor.

Outro dos aspectos mais relevantes da obra de Saramago é a sua dimensão ética, que se manifesta na sua postura de compromisso com os valores humanistas, democráticos e solidários. Saramago não se limita a ser um observador ou um narrador da realidade, ele almeja ser um participante ativo e engajado nas causas sociais, culturais e ambientais que afetam o mundo contemporâneo. Sua obra não é somente uma fonte de prazer estético, ela é também um convite à reflexão crítica, ao diálogo intercultural e à cidadania global.

Ademais, vale ressaltar que, apesar de possuir vários títulos publicados internacionalmente, de ser possuidor de toda essa genialidade e de ser criador dessa variedade de produções, ainda não fomos contemplados com nenhuma obra adaptada imageticamente para histórias em quadrinhos¹, esse é o principal ensejo para esta pesquisa. Podemos afirmar que todo o trabalho de José Saramago é um dos mais importantes e mais influentes da literatura portuguesa e mundial. Sua obra representa uma contribuição inestimável para o enriquecimento cultural, para o desenvolvimento intelectual e para a formação ética dos leitores. Sua produção é um testemunho vivo da capacidade criativa, crítica e transformadora da palavra.

Este trabalho, além de contemplar a obra saramaguiana, visa a importância que as histórias em quadrinhos podem fornecer como uma ferramenta de ensino. Para isso, é visto que as pesquisas sobre Histórias em Quadrinhos contemplam os mais diversos campos, eles vão desde trabalhos investigativos nas áreas da Saúde, da Educação, da Comunicação, da Literatura, da Sociologia e da Antropologia, bem como na produção de artigos acadêmicos, de trabalhos de conclusão de cursos, de dissertações de mestrado, de teses de doutorado e até no desenvolvimento de livros comerciais.

As histórias em quadrinhos conquistaram reconhecimento no meio intelectual e passaram a ser valorizadas como uma forma de arte distinta, graças às suas próprias características. Atualmente, elas também fazem parte da literatura, indo além do entretenimento para abordar temas relevantes à sociedade. Além disso, são utilizados em campanhas publicitárias, exploram narrativas reflexivas e promovem questionamentos resultantes em importantes aprendizados. Suas histórias retratam vidas, destacam acontecimentos e incentivam virtudes, rompendo com a visão de que os quadrinhos se limitam a narrativas fantásticas protagonizadas por heróis como Batman e Superman.

Essa literatura comumente vem se inserindo no dia a dia de diversos públicos, seja por interesse individual ou pela mediação proporcionada pelo ensino em sala de aula. A inclusão das histórias em quadrinhos (HQs) no currículo escolar ocorreu com a implementação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que estabeleceram seu uso como uma ferramenta de incentivo à leitura tanto nas salas de aula quanto nas bibliotecas escolares.

[...] pode-se afirmar que os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade de sala de aula no ano seguinte ao da promulgação da LDB, com a elaboração dos PCN, criados na gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso (Vergueiro; Ramos, 2009, p. 10).

¹ Os direitos autorais das obras de José Saramago estão em posse da Companhia de Letras.

Embora façam parte do cotidiano, ainda assim, as histórias em quadrinhos são criticadas por alguns, que as culpam pelo desinteresse literário e acreditam que incentivam a preguiça na leitura de textos em prosa ou com conteúdos mais densos, especialmente entre adolescentes. No entanto, essa visão é considerada equivocada por outros críticos e autores.

No caso específico do Brasil, há diversos processos que desencadeiam o desinteresse pela leitura, sejam de ordem econômico-social (a parcela mais pobre da população não tem poder aquisitivo para adquirir livros, jornais e revistas), sejam de ordem política (o Estado é responsável pela situação calamitosa, crônica e persistente do ensino público que, além de não incentivar o aluno a criar o hábito da leitura, ainda é ineficiente) (Santos, 2001, p. 47)

Ademais, em defesa do incentivo à leitura, Borges (2018, p. 164) reforça essa perspectiva ao afirmar que as adaptações literárias para quadrinhos não devem ser vistas como obras menores ou secundárias, ao funcionarem como um estímulo para que os jovens leitores se aproximem da obra original. Ele destaca que “muitas adaptações literárias têm todas as qualidades de um bom álbum de quadrinhos.” Dessa forma, um ensino eficaz de literatura deve formar leitores habituados ao contato com diferentes gêneros textuais, incentivando tanto a compreensão quanto o pensamento crítico, tornando-os questionadores e conscientes da realidade. Além disso, trabalhar com adaptações literárias em quadrinhos permite explorar a fusão entre imagem e palavra, criando uma linguagem híbrida e rica em significados.

Desse modo, Barbosa (2006, p. 21) corrobora com isso, dizendo:

Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. [...] As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

Essa presença das HQs no cotidiano fez justamente a área de pesquisa sobre o tema se ampliar e contribuir com bons resultados, como aponta Vergueiro:

Felizmente, o interesse crescente dos estudiosos pelas histórias em quadrinhos, principalmente a partir da década de 60, bem como a realização de pesquisas sérias e bem alicerçadas, acabaram demonstrando que boa parte dessas barreiras não possuía nenhum fundamento científico, consistindo em preconceitos totalmente desprovidos de comprovação (Vergueiro, 1998, p. 131-132).

É justamente essa relevância das histórias em quadrinhos nas escolas que possibilita a multidisciplinaridade com outros componentes curriculares, como apontam Araújo, Costa e Costa (2008, p. 29):

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo, entre outras, importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Dessa forma, o docente pode utilizar as histórias em quadrinhos para alcançar diferentes objetivos de aprendizagem, por recorrerem a diversos recursos e abrangem uma ampla variedade de temas. Assim, este trabalho tem como principal objetivo analisar a produção, a confecção e a ilustração de uma história em quadrinhos baseada em uma obra literária, “Ensaio sobre a Cegueira”. Para isso, foi estudada e lida a obra em prosa com o propósito de promover uma Oficina de HQ no Clube Juvenil da Escola Estadual Edésio Castanho. Esse trabalho permitiu explorar diversas características, como espaço, balões, foco, pintura e diagramação, contribuindo para a construção da obra. Além disso, os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura, incentivando os leitores desse formato a se interessarem por outros tipos de textos.

Além do objetivo geral, especificamos pormenorizadamente as ações que pretendemos alcançar e que estabeleceram estreita relação com as particularidades relativas à temática trabalhada:

- Incentivamos os estudantes a realizarem leituras e conscientizá-los da importância da formação do leitor.
- Mostramos a existência das diferentes informações presentes nos quadrinhos, pois as revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diversos temas;
- Desenvolvemos a produção da HQ.
- Contribuímos para o avanço da crítica literária acadêmica sobre Histórias em Quadrinhos, com a produção deste trabalho.

Para a realização desse projeto, foi escolhida uma obra literária do escritor José Saramago. Essa obra foi o corpus da oficina do Clube Juvenil realizada para os alunos. O estudo visou reunir alunos do Ensino Médio (1.^a, 2.^a e 3.^a série) e desenvolver encontros no período vespertino, momento em que foi analisada essa obra e o desenvolvimento da HQ. Ao final dessa oficina, que teve 39 encontros e duração total de um ano letivo, os estudantes participaram ativamente e contribuíram com a entrega da produção final ilustrada e, também, responderam a um questionário, para as análises desenvolvidas nesta pesquisa.

Esta pesquisa está organizada da seguinte forma: na seção 1. Referencial Teórico: teremos as subseções 1.1 “O uso de HQs no ensino”, apresentamos dados de pesquisas que utilizaram as HQs como ferramenta de ensino e a contribuição de análises bibliográficas de pesquisadores da área.

Na subseção 1.2, “Prática de desenho e habilidades artísticas”, discursamos sobre como desenhar é uma forma de expressão artística que envolve a criação de imagens com linhas, formas, cores e texturas. E, para desenvolver as habilidades de desenho, é preciso praticar com frequência, observar o mundo ao redor, estudar as técnicas e os estilos de outros artistas e experimentar diferentes materiais e ferramentas. Por fim, na subseção 1.3, apresentamos a escolha da obra para a realização da oficina de Histórias em Quadrinhos.

Na seção 2, apresentamos o percurso metodológico, bem como uma apresentação da Escola Estadual Edésio Castanho, local onde foi realizada a oficina deste trabalho. Também, contextualizamos o projeto de Clube Juvenil, que integraliza a carga horária das escolas de Período de Ensino Integral.

Na terceira seção, segue a Apresentação, Análise e Discussão dos dados obtidos dos encontros com os alunos. Essa seção expõe como foi elaborada a oficina, bem como os relatos dos procedimentos para desenvolvimento da HQ. Os materiais utilizados, a escolha dos personagens e as dificuldades que o projeto apresentou em seu desenvolvimento. Analisamos as contribuições dos alunos para esse trabalho e, finalmente, concluímos o trabalho com algumas considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção é destinada aos textos e pressupostos teóricos que nortearam esta pesquisa. Iniciaremos a discussão com o uso impactante que as Histórias em Quadrinho podem resultar como ferramenta de ensino. A presente pesquisa também buscou embasamento teórico sobre a prática de desenho e as habilidades artísticas relacionadas para esse resultado. Assim, será dissertado: a abordagem do uso da prática artística como um instrumento de ensino-aprendizagem para a produção de uma história em quadrinhos. Terminaremos esta seção com a apresentação da escolha da obra e a sua motivação.

2.1 O uso de Histórias em Quadrinhos como ferramenta de ensino.

No final da década de 1920, os quadrinhos passaram a apresentar desenhos mais próximos da realidade, buscando representar com fidelidade pessoas e objetos. (Winter, 2024). Com o surgimento das publicações periódicas, conhecidas no Brasil como gibis, os super-heróis ganharam destaque, ampliando a popularidade das histórias em quadrinhos e alcançando um público ainda maior. Durante a Segunda Guerra Mundial, o consumo dessas publicações cresceu significativamente entre os adolescentes norte-americanos, impulsionado por narrativas que abordavam os conflitos bélicos e a ascensão dos heróis (Vergueiro et al., 2020).

Com o fim da guerra, surgiram novos gêneros, como terror e suspense, além de temáticas mais realistas para diferentes gostos. Isso gerou preocupações na sociedade norte-americana sobre a possível influência dessas histórias nos leitores infantis. Foi nesse contexto que a desconfiança em relação aos quadrinhos começou a se intensificar. Segundo Winter (2024), em 1954, o psiquiatra alemão Fredric Wertham, radicado nos Estados Unidos, publicou o livro “A Sedução dos Inocentes”, no qual buscava demonstrar que os quadrinhos exerciam uma influência negativa sobre as crianças. Em sua obra, ele apontou diversos fatores para sustentar essa tese, argumentando que a leitura de HQs poderia levar a anomalias de comportamento, entre elas:

Entre outras teses, o livro defendia, por exemplo, que a leitura das histórias do Batman poderia levar os leitores à homossexualidade, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar um herói (Vergueiro et al., 2020, p. 12).

Devido a isso, as críticas aos quadrinhos se espalharam por diversas partes do mundo, incluindo o Brasil, onde os editores desenvolveram um código de ética próprio. Além disso, a leitura de histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas intelectuais da sociedade. De acordo com Vergueiro (2018), pais e professores temiam que as narrativas repletas de imaginação e cores vibrantes das HQs afastassem crianças e jovens de leituras consideradas mais sérias. E nesse viés, mesmo com diferentes estudos apontando o oposto, Vergueiro et al. (2020, p. 16) afirmam que: “a barreira pedagógica contra as histórias em quadrinhos predominou durante muito tempo e, ainda hoje, não se pode afirmar que ela tenha realmente deixado de existir.”

Mesmo com essa resistência pedagógica persistindo por um longo período, os quadrinhos deixaram de ser vistos somente como um produto de consumo popular. Atualmente, seu uso em sala de aula é cada vez mais comum, e esse gênero híbrido e cativante das HQs vem conquistando espaço no meio educacional. Como destaca Vergueiro (2018, p. 17):

Aos poucos, o ‘redescobrimento’ das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. [...] grande parte da resistência que existia em relação a elas, [...] era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento.

No questionamento do uso das HQs no espaço educacional, em conformidade com Vergueiro (2018), Silva (2010, p. 14) aponta que:

Os quadrinhos motivam a discussão e a reflexão e, principalmente, estimulam uma leitura mais apurada da realidade vivida e a desmistificação do discurso ideológico que permeia as relações sociais e políticas do mundo. Além disso, a linguagem desse produto cultural pode fazer a aula mais agradável para muitos alunos, tornando-os mais receptivos ao conteúdo, uma vez que apreciam esse tipo de atividade, por promover debates polifônicos, estimular a perspicácia e o pensamento crítico.

Como visto, as histórias em quadrinhos, além de passatempos, oferecem uma abordagem única e envolvente para o ensino, impactando positivamente o desenvolvimento cognitivo, a compreensão cultural, o engajamento dos alunos, as habilidades e a prática de leitura.

Mesmo com os diferentes tipos de obstáculos que essa literatura no Brasil enfrentou para ser inserida na sala de aula, o país não apresenta índices de leitores muito favoráveis, tendo em vista os dados da pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil — 5ª edição”. Em relação às últimas pesquisas, 4ª edição, a população brasileira estava na média dos 188 milhões de habitantes no ano de 2015. Desse total, somente 56 milhões de pessoas se consideravam leitoras, contra um índice de 44 milhões de pessoas não leitoras. A 5ª edição da pesquisa, realizada no ano de 2019, mostrou números maiores e mais alarmantes, pois nesse ano o Brasil possuía a média de 193 milhões de habitantes e seu público leitor diminuiu para 52 milhões de pessoas leitoras e o não leitor aumentou para 48 milhões de pessoas. Esses números evidenciam que a população brasileira ainda apresenta um grande déficit de leitura e a busca por variados gêneros e estilos literários pode ser uma possível solução para, pouco a pouco, modificar esses índices.

Prosseguindo com os dados da pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil — 5ª edição”, em sua 4ª seção “Motivações e Hábitos da Leitura”, obtivemos os dados de que 20% dos entrevistados leem histórias em quadrinhos e esses mesmos dados, ao serem segmentados por nível de escolaridade, concentraram-se no ensino médio, público deste projeto, auferimos a estimativa de 8% de leitores do gênero literário HQs. À vista disso, consideramos que esse gênero é razoavelmente apreciado, com potencialidades para se utilizar como uma possível ferramenta de ensino. Ademais, o processo de leitura de histórias em quadrinhos envolve uma interação sofisticada entre texto e imagem.

Na relação texto-imagem há limites permanentes: nem a palavra consegue substituir a imagem, por mais que tente descrevê-la, nem a imagem é capaz de reproduzir a sonoridade da palavra e a multiplicidade de sentidos que ela é capaz de evocar. Mas, respeitando as respectivas idiossincrasias, texto e imagem podem somar-se e ampliar os sentidos das mensagens. (Costa, 2008, p.32)

Mais uma vez, reafirma-se que texto e imagem proporcionam uma leitura enriquecedora e repleta de significados, ampliando conceitos por meio de suas particularidades. Assim, transmitem mensagens e conhecimento que, juntos, fortalecem o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, valorizando, por fim, o trabalho do professor.

Ao seguir com a sequência visual e conexão dos elementos narrativos, os leitores de histórias em quadrinhos aprimoram suas habilidades de análise e síntese.

A prática da arte sequencial, principalmente nas histórias em quadrinhos, é uma técnica estudada, que pode ser ensinada, que se baseia no emprego imaginativo de conhecimentos científicos, linguísticos e literários, bem como no talento para desenhar e de manejar ferramentas de desenho, sejam elas lápis e papel ou um tablet conectado a um computador. Na verdade, até um educador se surpreenderia com a diversidade de disciplinas envolvidas na realização de uma história em quadrinhos qualquer. (Eisner, 2010, p. 159)

A necessidade de compreender as relações entre os quadros, interpretar expressões faciais e captar nuances visuais impulsiona a habilidade de cognição. Essa abordagem integrada enriquece a experiência de aprendizado, desenvolvendo a capacidade dos alunos de processar informações de maneira holística.

As histórias em quadrinhos oferecem um percurso alternativo para o mundo da leitura, especialmente para aqueles que podem achar a literatura tradicional desafiadora ou desinteressante. A combinação de texto e imagem proporciona suporte visual, tornando a leitura mais acessível e cativante.

Ao olhar a criança ou o adolescente de uma outra forma, os mediadores culturais criam uma abertura psíquica, ainda mais porque eles não são os intercessores de qualquer objeto, mas de livros, que antes eram símbolo de tédio ou de exclusão, e que, como esses jovens vão descobrir, também os “ouvem” e lhes dedicam uma atenção singular, enviando-lhes ecos do mais profundo deles mesmos. (Petit, 2010, p. 50)

Segundo Michèle Petit (2010), para os jovens leitores, as histórias em quadrinhos podem atuar como um estímulo, ajudando a desenvolver vocabulário, compreensão de contexto e fluência na leitura. O formato gráfico fornece pistas visuais que auxiliam na interpretação do significado das palavras, permitindo que os leitores associem visualmente o texto às suas representações mentais.

Além disso, as histórias em quadrinhos poderiam motivar alunos relutantes a se tornarem leitores mais ávidos. A natureza visualmente estimulante e a narrativa envolvente das HQs podem despertar o interesse pela leitura, transformando o ato de ler em uma atividade prazerosa e significativa.

A natureza visualmente expressiva das histórias em quadrinhos estimula a criatividade e a imaginação. Os leitores são convidados a visualizar ambientes, personagens e situações de maneira única, ampliando seu espectro imaginativo. Essa experiência visual em quadrinhos

transcende fronteiras culturais, apresentando-se como veículos eficazes para explorar e compreender diversas realidades.

Muitas HQs abordam questões sociais, históricas e culturais, proporcionando uma plataforma diferenciada para a representação e discussão desses temas, o que pode resultar em um grande apoio para aprofundamento de temáticas mais delicadas.

Ao integrar narrativas que refletem diversas culturas, gêneros e perspectivas, as histórias em quadrinhos também promovem a compreensão intercultural. Essa exposição à diversidade cultural não somente enriquece a bagagem do público leitor, mas também fomenta a empatia, incentivando uma apreciação mais profunda das experiências e diferenças dos outros.

O formato gráfico das HQs, que muitas vezes emprega cores vibrantes e designs inovadores, inspira os leitores a explorarem diferentes formas de expressão artística. Isso pode se traduzir em um aumento do interesse por atividades criativas, como desenho, redação e narrativa, à medida que os estudantes se sentem inspirados a criar suas próprias histórias.

Com o avanço da tecnologia, as histórias em quadrinhos evoluíram além do formato impresso, abrindo novas possibilidades educacionais. As HQs digitais e plataformas online oferecem flexibilidade e acesso expandido aos recursos educacionais. Educadores podem, também, aproveitar plataformas digitais para criar ou compartilhar histórias em quadrinhos interativas, adaptando-as às necessidades específicas de suas turmas. Isso não apenas amplia a acessibilidade, mas também introduz elementos interativos que podem aprimorar a experiência de aprendizado. Nesse viés, as histórias em quadrinhos emergiram como ferramentas educacionais versáteis e impactantes, e cada vez mais há estudos e aprofundamentos sobre o assunto, como apontam LEMOS *et al* (2023), em um estudo quantitativo apresentado à Revista Práxis. Os pesquisadores utilizaram o acervo da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Brasil, que possui 129 instituições de ensino ao nível de pós-graduação cadastradas, totalizando um repositório de 769.956 teses e dissertações de programas de pós-graduação do Brasil, até a data de março de 2023, quando esse artigo foi publicado. Os pesquisadores, em seu sistema de busca e coleta de dados, resultaram em 132 teses e dissertações, com a temática de Histórias em Quadrinhos e o ensino de ciências. Dessa forma, observa-se que a possibilidade de relacionar e correlacionar os quadrinhos como uma ferramenta de ensino é um estudo bem abrangente.

Utilizando desse mesmo acervo, a BDTD, e realizando uma busca avançada, com filtros aplicados na categoria assunto e utilizando as palavras-chave “História em Quadrinhos”, “Histórias em Quadrinhos”, “HQ”, “*Graphic Novel*”, “*Comics*” e “*Mangá*”. Vale ressaltar que

essas terminologias, utilizadas para a busca, tendem sempre a substituir o termo quadrinhos, como aponta Postema (2018, p. 13):

Desde que os quadrinhos receberam o reconhecimento acadêmico e do grande mercado, nos últimos anos, há uma tendência em substituir o termo “quadrinhos” por um rótulo que, talvez, ofereça mais seriedade. Editoras e livrarias preferem o termo *graphic novel* como uma designação abrangente para todas as formas do gênero quadrinhos.

Como afirma a autora, parece haver uma necessidade ou espécie de desejo prestigioso de posição em renomear as histórias em quadrinhos, ou, simplesmente, os quadrinhos, como uma forma de antecipar o produto que será consumido entre um nível mais elevado e o nível mais inferior de qualidade, de seriedade e de credibilidade. A autora aponta ainda que, independentemente da terminologia, se a história é longa ou curta, mas é constituída por imagens em quadros, se trata de quadrinhos. Esse aporte dos dizeres de Barbara Postema (2018) é fundamental para se compreender os mecanismos de busca que realizamos, visto que, com diferentes nomenclaturas, os resultados obtidos trataram de quadrinhos ou histórias em quadrinhos para a nossa busca no repositório da Biblioteca Digital.

Após essa constatação, em nossa busca ao acervo da BDTD, obtivemos o total de 693 trabalhos publicados em território nacional. Desse total, os resultados são 577 dissertações de mestrado e 116 teses de doutorado. Em nossa busca, também obtivemos o dado de que a Universidade Estadual Paulista (UNESP) possui 35 trabalhos em seus diversos *campi*.

Seguindo com as buscas, por fim, ao acervo da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e utilizando o mesmo sistema de buscas, descrito acima, constatamos não haver nenhum trabalho, dissertação ou tese, com o assunto Histórias em Quadrinhos e José Saramago, ou sobre o processo de criação de uma história em quadrinho de quaisquer obras deste autor. Essa busca de dados evidencia que a pesquisa deste trabalho possui ineditismo e fundamenta mais uma vez que o trabalho com as histórias em quadrinhos pode acarretar diferentes resultados benéficos para a pesquisa e para a educação.

2.2 Prática de desenho e as habilidades desenvolvidas na escola

As práticas de desenho no Brasil parecem limitadas, principalmente quando se trata do desenho na fase adolescente. Segundo Moreira (2008), no ensino fundamental, à medida que os anos avançam, os exercícios de desenho tornam-se menos frequentes e mais limitados, cedendo espaço a conteúdos considerados “mais importantes”, como os das disciplinas de Português e Matemática. Esse contato superficial com a Arte faz com que o docente da área seja compreendido pelas crianças como um visitante, e a pouca interação com os alunos não permite a construção de uma conexão profunda para um trabalho mais significativo. Isso contribui para um distanciamento ainda maior entre o ensino de desenho em Arte e o restante do currículo escolar, pois os discentes passam a enxergar as aulas da disciplina somente como um momento de quebra da rotina. Nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, tanto a Arte quanto o ensino do desenho são ainda mais negligenciados em favor de outras matérias. Para ilustrar essa realidade, Moreira (2008) compartilha o relato de um menino que, no primeiro dia de aula, ao perceber que não havia um caderno específico para desenho entre seus materiais, questionou: “Podemos usar o caderno de rascunho também para desenhar?” Em resposta, a professora fez um comentário irônico que já antecipava as prioridades do ensino dali em diante: “Não se preocupe, na quinta série vocês não terão tempo para desenhar.”

Dessa forma, o ensino de Arte e a prática do desenho ainda são vistos de maneira infundada, sendo rebaixados pelas disciplinas consideradas mais “sérias” e “importantes”, como Matemática, Língua Portuguesa e Ciências. Tendo em vista isso, pouco a pouco o estudante vai se distanciando da prática de desenho, ficando esquecida, como seus brinquedos que vão sendo deixados de lado, como se brincar e desenhar fosse algo exclusivo da infância, e após crescida ela tenha que se afastar.

Moreira (2008) afirma que, exceto aqueles que se identificam como artistas, os adultos geralmente não desenhavam, pois para eles essa prática é considerada característica infantil, assim como jogos e brincadeiras, sendo vista como inadequada para a sua conduta adulta. Dada essa circunstância, muitos adolescentes e adultos não progredem na prática de desenho, como aponta Edwards (1984, p. 76):

No mundo ocidental, a maioria dos adultos não progride em aptidão artística muito além do nível de desenvolvimento atingido aos nove ou dez anos de idade. Na maioria das atividades físicas e mentais, as aptidões de um indivíduo mudam e desenvolvem-se à medida que ele atinge a idade adulta: é o caso da fala e da escrita, por exemplo. O desenvolvimento da aptidão para o desenho, porém, parece deter-se inexplicavelmente em idade tenra na maioria das

pessoas. Em nossa cultura, as crianças, naturalmente, desenhavam como crianças, mas a maioria dos adultos também desenha como crianças, independentemente do nível de desenvolvimento que atingiram em outras atividades.

Ao longo dos anos letivos que formam a educação básica, observamos que, à medida que a adolescência e a vida adulta se aproximam, as crianças são estimuladas a abandonar não somente seus desenhos, mas também os anseios, medos, interesses e emoções que as impulsionam a essa prática. Edwards (1984, p. 77) salienta que:

Aparentemente, o início da adolescência parece marcar o fim abrupto do desenvolvimento artístico em termos de aptidão para o desenho na maioria dos adultos. Quando crianças, viram-se diante de uma crise artística, um conflito entre suas percepções do mundo, cada vez mais complexas, e seu nível de aptidão artística.

Outro fator que pode ser considerado para o distanciamento da prática de desenho, conforme a autora, é que entre os nove e onze anos, a maioria das crianças desenvolve um forte interesse pelo desenho realista, buscando representações mais próximas da realidade. Nesse processo, tornam-se excessivamente críticas em relação à própria produção visual, e a frustração com seus desenhos, somada a comentários negativos de outras pessoas, frequentemente as leva a desistir da prática do desenho.

Com essa perspectiva, desenvolver a prática de desenho em sala de aula pode ser uma abordagem enriquecedora e desafiadora que não apenas aprimora habilidades artísticas, mas também estimula a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes. Ao integrar o desenho como parte do currículo escolar, podemos proporcionar uma experiência educacional mais abrangente.

A imaginação, a observação e a execução seriam as três faculdades básicas que a prática do desenho desenvolveria, consideradas como competências indispensáveis na vida dos indivíduos e de cujo domínio dependeria a prosperidade industrial do país. (Nascimento, 1999, p.13)

No contexto educacional, o desenho vai além de simplesmente colocar lápis no papel, Rui Barbosa (1946) *apud* Nascimento (1999, p. 26) “concebe o desenho principalmente como arte aplicada, cujo ensino se destinaria não a promover talentos individuais, mas a educar

esteticamente a população, formando o produtor e consumidor de bom gosto”. Desse modo, a prática de desenho se torna uma ferramenta poderosa para explorar conceitos, expressar ideias e desenvolver habilidades cognitivas e emocionais. Ao incorporar práticas de desenho em sala de aula, podemos cultivar um ambiente que incentiva a originalidade, a observação detalhada e a comunicação visual, como aponta Derdik (1989, p. 25):

O desenho, enquanto linguagem, requisita uma postura global. Desenhar não é copiar formas, figuras, não é simplesmente proporção, escala. A visão parcial de um objeto nos revelará um conhecimento parcial desse mesmo objeto. Desenhar objetos, pessoas, situações, animais, emoções, ideias são tentativas de aproximação com o mundo. Desenhar é conhecer, é apropriar-se. A linha revela a nossa percepção gráfica. Quanto maior for o nosso campo perceptivo, mais revelações gráficas iremos obter. A agilidade e a transitoriedade natural do desenho acompanham a flexibilidade e a rapidez mental, numa integração entre os sentidos, a percepção e o pensamento.

Assim, uma das vantagens de incorporar o desenho nas atividades escolares é a promoção do pensamento visual. O ato de desenhar estimula a mente a representar visualmente ideias complexas, facilitando a compreensão e a retenção de informações. Além disso, o desenho encoraja os alunos a abordar problemas de maneiras não convencionais, promovendo a criatividade e a inovação.

Infelizmente, nem sempre a prática de desenho foi vista como algo estimulante, mas sim uma técnica a ser dominada:

Ensino de desenho voltado para fins utilitários. Começa a se fazer presente com as mudanças que ocorrem no modo de produção e desenvolvimento da técnica, e se prolonga até o início do século XX. Dava-se uma grande ênfase ao desenho geométrico e projetivo (traçado da forma) e ao desenho técnico (leitura da forma), não porque desenvolver intelectualmente os indivíduos, mas devido a um certo adestramento proporcionado pelo domínio de determinadas habilidades, a fim de que pudessem ser úteis aos processos produtivos desencadeados pela Revolução Industrial. (Nascimento, 1999, p. 51)

E agravante a isso, uma forma destinada a um seletivo e excludente grupo de pessoas, pois o ensino de desenho era voltado para quem possuísse vocações artísticas “naturais”.

[...] o ideário nos tem impedido de enfrentar o ensino racional, cuidadoso e interessado do desenho, nas escolas brasileiras. Para desenhar, é preciso ter

talento, ter imaginação, ter vocação. Nada mais falso. Desenho é linguagem também e, enquanto linguagem, é acessível a todos. Ademais, em cada homem há o germe, quando nada, do criador que todos os homens juntos constituem (Artigas, 1975, p. 12).

A “Primeira Escola Gratuita de Desenho e Matemática Aplicados às Indústrias”, criada em 1766, na França, somente potencializou essa exclusão e seus efeitos acarretaram estigmas que perduram até os dias atuais, de que desenhar é algo para quem tem “dom” ou se trata de uma atividade desnecessária.

A pesquisadora Ana Mae Barbosa, em seu livro “Arte-educação no Brasil”, afirma que o ensino e a prática de desenho foram aceitos pelo público brasileiro no século XIX, no entanto, era vista como uma prática de entretenimento para horas de lazer, o que tornava a prática mais exclusiva de classes sociais mais elevadas e excludente para a maioria menos favorecida.

No atual cenário educacional brasileiro, as práticas de desenho, em sala de aula, muitas vezes são adotadas pelos educadores em diferentes disciplinas. Por mais que sejam práticas mais regradas, como o desenho geométrico na disciplina de matemática, ou o desenho cartográfico de mapas em aulas de geografia, não deixam de pouco a pouco começar a estimular essas habilidades. Atualmente, com o avanço das redes sociais online, ficou popular a prática, entre os estudantes, de compartilhar *letterings*² e mapas mentais, estimulando o desenvolvimento de habilidades de desenho e um estímulo para o estudo.

Por exemplo, tornaram-se comuns *letterings* e mapas mentais do componente curricular de ciências, no qual os alunos desenham diagramas explicativos de processos biológicos ou fenômenos físicos, promovendo uma compreensão mais profunda dos conceitos. Dessa mesma forma, em aulas de literatura, o desenho poderia ser utilizado para retratar cenas de livros, incentivando uma análise mais visual das narrativas.

Além dos benefícios cognitivos e educacionais, a prática de desenho também promove habilidades motoras finas e coordenação motora. O ato de segurar um lápis e controlar os movimentos ao desenhar ou a densidade da carga contribuem para o desenvolvimento físico dos estudantes, sendo especialmente crucial em idades mais jovens.

Outro aspecto valioso da prática de desenho em sala de aula é a promoção da autoexpressão.

² O *lettering* é considerado uma forma de arte, em que cada letra de uma frase ou citação funciona como uma ilustração. Cada letra é criada com atenção aos detalhes e tem uma função única dentro de uma composição. Acesso em: <[Hand-lettering, Calligraphy, Typography: What's the Difference?>](#). Consultado em 28 de fevereiro de 2024.

O ensino do desenho deve ser orientado para a formação cultivada e participativa na sociedade e também possibilitar o desenvolvimento da capacidade de criação cultivada [...] aulas com propostas orientadas em desenho devem ser alternadas com outras nas quais o aluno desenvolve seus trabalhos pessoais. (Iavelberg, 2013, p. 77).

Dessa maneira, os alunos precisam ter a oportunidade de comunicar suas ideias de maneira única, desenvolvendo uma voz visual que é pessoal e significativa. Isso não somente fortalece a autoestima dos estudantes, mas também contribui para a construção de uma comunidade escolar mais inclusiva, onde diversas formas de expressão são valorizadas.

A prática regular de desenho também é uma ferramenta eficaz para melhorar a observação e a atenção aos detalhes. Os alunos aprendem a olhar atentamente para o mundo ao seu redor, capturando nuances e particularidades que poderiam passar despercebidas de outra forma. Essa habilidade de observação aguçada é transferível para muitas áreas da vida, contribuindo para o desenvolvimento de indivíduos mais conscientes e atentos. É importante destacar que o desenho, em sala de aula, não se limita apenas às habilidades artísticas. Ele desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico. Nessa perspectiva, Carvalho (2018) destaca que o “Movimento Maker” tem desempenhado um papel fundamental na inovação social. Muitos *makers* aplicam seus conhecimentos para criar soluções que atendem tanto a desafios locais quanto globais, desde tecnologias sustentáveis até ferramentas educacionais inovadoras. Essa abordagem reforça o reconhecimento do movimento como um impulsionador de transformações sociais positivas e do desenvolvimento sustentável.

Dessa forma, os alunos podem ser desafiados a representar conceitos abstratos visualmente, requerendo uma compreensão profunda e a capacidade de simplificar informações complexas.

Além disso, desenhar incentiva a paciência e a persistência. O processo de criar uma obra de arte leva tempo, e os alunos aprendem a valorizar o esforço contínuo para alcançar resultados satisfatórios. Essa mentalidade perseverante é transferível para outras áreas acadêmicas e para a vida cotidiana.

Outro fator importante, além da prática de desenho em sala de aula, é o acesso a materiais artísticos como lápis, papel, tintas e outros recursos que possibilitam a exploração de diferentes técnicas e estilos. No entanto, tais materiais, várias vezes, tornam a prática excludente, pois não é todo público que possui acesso particular a esses materiais, e as instituições públicas de ensino brasileiro tampouco dispõem dos mesmos materiais, em muitas

situações. Dessa forma, o educador pode oferecer alternativas para contornar tais barreiras, como materiais similares com custo menor ou, até mesmo, materiais reciclados. A inclusão é sempre construtiva e é essencial para o desenvolvimento contínuo dos estudantes.

Nesse viés, os educadores desempenham um papel vital, proporcionando a estrutura necessária para que os alunos se sintam capacitados a expressar suas ideias visualmente. Incluir o desenho como parte do currículo escolar não somente amplia as experiências educacionais dos alunos, mas também contribui para um ambiente de aprendizado mais dinâmico e estimulante, oferecendo inúmeros benefícios educacionais, indo além das habilidades artísticas.

2.3 A escolha da obra a ser adaptada para história em quadrinhos

A escolha de Ensaio sobre a Cegueira, de José Saramago, para uma adaptação em história em quadrinhos (HQ) se justifica por diversos fatores que tornam essa obra especialmente relevante e impactante. Primeiramente, trata-se de um romance de um autor laureado com o Prêmio Nobel de Literatura, um reconhecimento que atesta a profundidade e a importância de sua escrita. Transformar essa narrativa densa e filosófica em uma HQ é uma forma de torná-la acessível a novos públicos, mantendo sua essência e sua crítica social poderosa.

Embora José Saramago seja amplamente estudado em diferentes áreas, seu universo literário ainda apresenta poucas incursões no campo dos quadrinhos. Não existe uma adaptação oficial de suas obras para o formato de HQ, o que reforça o caráter inovador do presente projeto. Há, contudo, narrativas gráficas relacionadas ao autor: a biografia em quadrinhos *O Neto do Homem Mais Sábio*, escrita e ilustrada por Tomás Guerrero; a coletânea publicada em 2022 pela Bienal de Quadrinhos de Curitiba em parceria com o Camões Brasil, que reúne produções inspiradas na vida e na escrita de Saramago; e outras iniciativas pontuais, como HQs de Ricardo Kuíca e Dona Dora, apresentadas em eventos literários como o Flipoços. Ainda assim, nenhuma dessas produções adapta diretamente um romance saramaguiano, o que ressalta o ineditismo da proposta desenvolvida pelos estudantes. Considerando que a escrita do autor é marcada por longos parágrafos, estrutura narrativa contínua e diálogos integrados à prosa, a transposição para o formato sequencial dos quadrinhos configura um desafio expressivo, demandando escolhas criativas e sensibilidade para traduzir visualmente a densidade, o simbolismo e o ritmo característicos de sua obra.

Outro ponto relevante é que “Ensaio sobre a Cegueira” já conta com uma adaptação cinematográfica, demonstrando sua força narrativa e seu potencial de ser transportada para diferentes mídias. No entanto, enquanto o cinema impõe uma interpretação visual única, a HQ permite uma abordagem mais subjetiva, brincando com elementos gráficos para representar a cegueira branca, a degradação da sociedade e a jornada dos personagens.

Por fim, a escolha dessa obra também se justifica pelo aspecto pessoal: sendo uma das nossas obras favoritas, há um envolvimento emocional e uma apreciação profunda pela história e seus significados. Isso garante uma dedicação especial à adaptação, valorizando seus simbolismos e transmitindo sua essência da forma mais fiel e impactante possível.

Dessa maneira, transformar “Ensaio sobre a Cegueira” em História em Quadrinhos não é simplesmente uma forma de homenagear Saramago, mas também uma oportunidade de explorar sua obra sob uma nova perspectiva, oferecendo uma experiência visual intensa e significativa aos leitores.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Trata-se de um estudo de caso de cunho qualitativo, conforme apontam Bogdan e Biklen (1994) sobre esse trabalho na área da Educação: “O processo de condução de investigação qualitativa reflete uma espécie de diálogo entre os investigadores e os respectivos sujeitos, dado estes não serem abordados por aqueles de uma forma neutra.” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 51).

De acordo com os autores, os fenômenos observados são relatados descritivamente, tentando-se analisar os dados em toda a sua riqueza e tendo sempre em vista o significado das atividades desenvolvidas na perspectiva dos sujeitos da pesquisa, ou seja, percebendo-se aquilo que eles experimentaram e o modo como interpretaram essas experiências. Para Bogdan e Biklen (1994), o estabelecimento de métodos dessa natureza possibilita tomar em consideração as experiências do ponto de vista dos participantes, apreendendo as suas perspectivas, interpretações e significados.

Selltiz (1965), em estudo sobre os métodos de pesquisa das relações sociais, as vantagens da técnica observacional se dão à medida que ela permite o registro do comportamento na ocasião em que ele ocorre. Já no que diz respeito à participação do pesquisador no trabalho, ou seja, o seu grau de envolvimento na pesquisa, considera-se o seguinte:

A escolha é feita geralmente em termos de um continuum que vai desde uma imersão total na realidade até um completo distanciamento. As variações dentro desse continuum são muitas e podem inclusive mudar conforme o desenrolar do estudo. Pode acontecer que o pesquisador comece o trabalho como um espectador e vá gradualmente se tornando um participante. (Lüdke e André, 1986, p. 28).

Em nosso caso, temos um estudo descritivo, com o pesquisador como participante, além de podermos caracterizar nossa pesquisa como um estudo de caso, conforme propõem Menga Lüdke e Marli André (1986). As autoras afirmam que, quando queremos estudar algo singular, que tenha um valor, devemos escolher o estudo de caso, que se constitui em uma unidade dentro de um sistema amplo. O interesse, portanto, incide naquilo que ele tem de único, de particular, mesmo que posteriormente fiquem evidentes certas semelhanças com outros casos ou situações. Além disso, essa pesquisa visa à descoberta, ou seja, o quadro teórico inicial servirá como uma estrutura básica a partir da qual novos aspectos poderão ser detectados, novos elementos ou dimensões poderão ser acrescentados, na medida em que o estudo avance. Essa característica

se fundamenta no pressuposto de que o conhecimento não é nada acabado, mas uma construção feita e refeita constantemente, conforme apontam as autoras. Assim, este trabalho foi desenvolvido com alunos do Ensino Médio de uma escola pública da cidade de Ibaté, município do interior do estado de São Paulo, onde o pesquisador atuava como Agente de Organização Escolar há 9 anos. O minicurso desenvolvido estendeu-se durante um ano letivo, às segundas-feiras, no período vespertino, com duração de 90 minutos cada encontro. Em cada encontro, utilizamos os materiais selecionados pelo pesquisador e sua orientadora, pautados no tema, literatura, histórias em quadrinhos e desenhos, em que foi possível estabelecer conciliação, inclusão de materiais autênticos, bem como pinturas, figuras, recursos tecnológicos e leituras do texto literário, buscando relacioná-los com o repertório dos alunos e com os interesses expressos por eles. Segundo Bogdan e Biklen (1994), estabelecer métodos de pesquisa como os questionários possibilita considerar as experiências do ponto de vista dos participantes, apreendendo as suas perspectivas, interpretações e significados. Nesse sentido, durante o desenvolvimento deste trabalho, realizou-se a aplicação de leituras, discussões de bibliografia e aprofundamento de teorias: interessar-se em construir um trabalho consistente, foram formados conhecimentos gradativamente aprofundados sobre o campo teórico e analítico sobre a Literatura e a Prática de Desenho. Além disso, tal conhecimento formou-se por discussões com a orientadora e acompanhamento de disciplinas oferecidas pelo programa de pós-graduação. O corpus foi analisado a partir de instrumento bibliográfico e qualitativo sobre desenho. E, por fim, os resultados da pesquisa foram organizados continuamente e sistematizados em relatórios e outras atividades afins para a construção desse trabalho. Esses registros estão fotografados e serão descritos na próxima seção deste trabalho.

3.1 A Escola Estadual Edésio Castanho

No ano de 1926, a Prefeitura do Município de São Carlos teve autorização da Câmara para doar ao Estado um terreno no Distrito de Ibaté, para nele ser construído um grupo escolar. Naquela época, em exercício de 1925 a 1928, o Prefeito do Município de São Carlos, Joaquim Evangelista de Toledo, foi um dos grandes colaboradores para o desenvolvimento do Distrito de Ibaté. Com o apoio oferecido, no ano de 1931 foi construído o prédio e, em 25 de fevereiro

de 1932, o Grupo Escolar de Ibaté iniciou suas atividades, localizado na Avenida São João, 1209, no bairro Centro, local em que funciona até hoje³.

No primeiro dia de julho de 1944, pelo seguinte despacho do Interventor Federal no Diário Oficial, de 28 de junho de 1944: “Da Secretaria da Educação, propõe-se que seja dada a denominação de “Edésio Castanho” ao Grupo Escolar de Ibaté, em São Carlos. Autorizado.” Com o despacho publicado no Diário Oficial, a escola recebeu o nome Edésio Castanho, o nome do seu futuro diretor em exercício, Edésio de Toledo Castanho, piracicabano, professor primário em escolas na sua região e que, posteriormente, veio, em processo de remoção, para o Distrito mediante concurso público. Assumindo a direção da Unidade Escolar, o diretor encontrou-se em vias de extinção de cargo pela falta de alunos.

Com muito esforço e dedicação, o Grupo Escolar Edésio Castanho, no ano de 1973, funcionou com regularidade e aumentou a sua frequência, chegando a um total de 1923 alunos nos três períodos em que a escola funcionava. Esse foi um período de grandes realizações para os habitantes do distrito de Ibaté.

Após o falecimento de Edésio de Toledo Castanho, sua memória foi perpetuada com a escolha de seu nome para o Patrono do Grupo Escolar de Ibaté, comemorado no dia 14 de outubro.

A partir de 22 de janeiro de 1976, o Grupo Escolar Edésio Castanho passou a chamar-se Escola Estadual de Primeiro e Segundo Graus Edésio Castanho. Desde 1976, a escola oferece atendimento para os anos finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio, entretanto, a instituição recentemente vem enfrentando as mesmas dificuldades pelas quais o Professor Diretor Edésio de Toledo Castanho passou quando assumiu seu cargo. No ano de 2002, a escola recebeu o restante dos alunos do Grupo Escolar Ivo Morganti, uma escola que se localizava em um bairro mais afastado da cidade, cujos moradores eram trabalhadores da Usina Açucareira e cujos filhos frequentavam a instituição. Outro principal fator contribuinte para a evasão dos alunos é a localização da escola, que está na região central de Ibaté, pois se tornou rodeada por áreas comerciais. Além de os poucos moradores desse bairro serem da terceira idade, recentemente, foram inauguradas outras duas escolas no município, a Escola Estadual João Jacinto Nascimento e a Escola Estadual Professor Doutor Segundo Carlos Lopes, que contribuíram para a redução dos alunos matriculados, visto que, anteriormente a elas, o município oferecia transporte para os alunos dos bairros mais afastados.

³ Essas informações estão disponíveis no arquivo impresso do Regimento Escolar, da Escola Estadual Edésio Castanho. O arquivo é de domínio público e foi consultado pessoalmente para coleta destes dados.

No ano de 2022, quando o projeto desta pesquisa foi executado na EEEEC, a unidade escolar passou por uma grande mudança em seu sistema de ensino. A escola Edésio Castanho passou a oferecer o Programa de Ensino Integral, onde os alunos dos anos finais e ensino médio cumprem uma jornada integral de ensino, com as disciplinas previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as do Programa INOVA e a Parte Diversificada de Itinerários Formativos, permanecendo na unidade escolar do período das 7h30 às 16h30. A escola possuía 14 turmas de ensino, com 398 alunos matriculados ao todo, distribuídos da seguinte forma:

- Ensino Fundamental — Anos Finais: 8 turmas de período integral (manhã e tarde);
- Ensino Médio: 4 turmas de período integral (manhã e tarde);
- Ensino Médio — NOVOTEC: 2 turmas de período integral (manhã e tarde).

Para o atendimento dessas 14 turmas, no ano de 2022, a EEEEC continha 34 professores. Desse total de professores presentes, 6 eram habilitados no ensino de Língua Portuguesa e Literatura. No quadro administrativo, a escola dispunha de 1 diretora, 2 vice-diretoras, 1 coordenadora geral, 3 professores coordenadores de área, 1 gerente escolar, 2 agentes de organização escolar para a secretaria, 1 agente de organização escolar para o pátio e atendimento aos alunos, 2 serventes de serviços escolares. A EEEEC é a maior escola da cidade, com total de 14 salas de aulas regulares, 1 sala de aula/multimídia, 1 sala multimídia, 1 laboratório de química, 1 biblioteca, 1 quadra coberta poliesportiva, 1 laboratório de informática, 2 almoxarifados, 1 sala de professores, secretaria, sala da coordenação, sala da direção, banheiro masculino e feminino (para alunos no pátio e para os professores no prédio principal), 1 sala de armazenamento de livros didáticos, 1 sala para reprografia, 1 sala para armazenamento de aparelhagem de som, 1 cozinha, 1 copa, 1 cantina, 1 refeitório, pátio coberto e ao ar livre, estacionamento para os docentes. Além de ser a maior escola do município de Ibaté, a EEEEC é a mais antiga, completou 91 anos em 2022. Mesmo sendo um prédio com construções antigas, a Unidade Escolar sempre esteve à busca de inovações tanto para estrutura física, quanto para as atividades pedagógicas desenvolvidas em suas instalações, dessa forma, a aplicação da metodologia dessa tese serviu de contribuição para a ampliação das atividades já oferecidas pela escola.

3.2 O projeto de desenho no Clube Juvenil

Nas escolas do Programa Ensino Integral (PEI), existem os Clubes Juvenis, criados e organizados pelos próprios estudantes da unidade escolar. Trata-se de um espaço privilegiado, por estar voltado especialmente para a prática e a vivência do protagonismo juvenil em torno de um interesse em comum. Além disso, nos Clubes, o tempo na escola ganha uma outra dimensão, diferente de uma aula, porque são os próprios estudantes que os administram, isto é, todas as ações e atividades, do início ao fim, são de sua responsabilidade. Com encontros semanais, os Clubes Juvenis propiciam momentos para o debate de ideias e a execução de ações previamente planejadas pelos estudantes.

Para os clubes terem êxito nas suas ações, uma característica que sempre deve estar presente é a sua organização, ou seja, a definição de papéis e das tarefas a serem realizadas por cada membro associado. Para garantir maior êxito, os clubes juvenis podem contar com o apoio de pessoas que não sejam membros. São os chamados padrinhos ou madrinhas, como um professor ou professora, um componente da equipe gestora, os funcionários da escola, os pais ou os responsáveis, entre outros membros da comunidade escolar.

O apadrinhamento equivale a um apoio e orientação extra, que sempre é necessário nas horas em que os alunos podem não saber exatamente o que fazer. O padrinho ou a madrinha podem aconselhar o Clube em situações específicas, como aqueles momentos em que surge a vontade de desistir, podendo auxiliar os estudantes a encontrarem o caminho e seguirem em frente.

No que concerne a isto, apadrinhamos um clube juvenil da Escola Edésio Castanho e desenvolvemos o objetivo deste trabalho que não se limitou à análise da obra “Ensaio sobre a Cegueira”, mas ao compartilhamento, discussão e ilustração dela. Esse compartilhamento se deu por meio de um projeto para os estudantes das 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio, da Escola Estadual Edésio Castanho, no município de Ibaté-SP. Para tal, foram realizados 39 encontros no período vespertino, a fim de que fosse possível executar esse projeto. O projeto da Oficina de HQ teve o propósito de adaptar um romance saramaguiano para o projeto artístico de uma História em Quadrinhos. Para tanto, buscamos conhecer a obra, por meio da leitura em alguns encontros, momentos esses que já eram selecionados e grifados o que se pretendia ilustrar. No decorrer dos demais encontros, nos dedicamos ao projeto de ilustração e diagramação da HQ.

4 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Nesta seção da tese, iremos apresentar os dados obtidos durante as leituras do aprofundamento teórico e relacioná-los com os resultados descritos no desafio da elaboração da História em Quadrinhos. Cada subseção apresentada nesta seção será uma etapa do percurso e mostrará as facilidades e dificuldades encontradas no desenvolvimento e execução desse projeto.

4.1 Os encontros do Clube Juvenil

Como já mencionado na seção anterior, o Clube Juvenil é uma proposta que integraliza a carga horária de aulas em uma escola de Período de Ensino Integral e preza o protagonismo juvenil. Infelizmente, essa prática apresenta algumas falhas, pois se trata de alunos “orientando” outros alunos, não é nada ruim, mas o processo demanda amadurecimento do orientador, o qual é chamado de líder, e a corresponsabilidade dos alunos participantes desta orientação, o que muitas das vezes acaba por ser ineficaz nas oficinas do Clube Juvenil. Para tal solução, há a possibilidade de os alunos elegerem um padrinho ou uma madrinha. Desse modo, os alunos líderes conseguem desenvolver suas atividades com os demais alunos, com o apoio de seu padrinho ou madrinha, que podem contribuir com materiais, informações, soluções de problemas e, em alguns casos, auxiliar na indisciplina de alguns alunos membros do clube.

No ano de 2022, a escola Edésio Castanho continha nove clubes juvenis com diversos eixos temáticos, a saber: Dança, Teatro, Desenho e Pintura, Artesanato, Vôlei, Futebol, Redação, Tênis de Mesa e Pebolim. Uma variedade que atendia quase a totalidade de alunos da unidade escolar. Notoriamente, alguns clubes atraíam mais a atenção de determinados grupos de alunos do que outros, principalmente os que envolviam esportes. O Clube de Redação contemplava os alunos do 3º ano do Ensino Médio e os demais clubes atendiam de forma multisseriada os alunos restantes. Para que toda essa ordem harmônica ocorresse, os padrinhos e madrinhas foram escolhidos no início do ano letivo, a fim de organizar e agrupar os alunos em seus clubes quando os clubes fossem criados.

Para ocorrer o desenvolvimento deste trabalho, fomos escolhidos para apadrinhamento de dois clubes juvenis, o Clube de Redação e o Clube de Desenho e Pintura. O Clube de Desenho e Pintura continha pouquíssimos alunos, equiparados aos demais da unidade. Contudo, os sete participantes do ensino médio se mantiveram do início ao término do projeto. O projeto

ocorria todas as segundas-feiras, no período da tarde, das 15h às 16h30, em uma das salas do prédio principal da unidade escolar. Conforme foi ofertado o convite de padrinho para o Clube de Desenho e Pintura, o pesquisador ofereceu a proposta da ilustração de uma história em quadrinhos, pois contemplava as práticas artísticas de desenho e pintura que os alunos tinham em mente. Isto posto, e consensual entre os integrantes do clube, houve a explicação da iniciativa do projeto, que visou contemplar o centenário do escritor José Saramago, a valorização do leitor literário e o protagonismo em desenvolver as habilidades artísticas para a confecção da HQ.

A partir destas explicações, o projeto de desenvolvimento da HQ no Clube Juvenil, da Escola Edésio Castanho, foi submetido ao Comitê de Ética da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, conjuntamente com o sistema da Plataforma Brasil, tendo seu *status*⁴ aprovado.

Após a aprovação do Comitê de Ética e da Plataforma Brasil, foi disponibilizado para os alunos e responsáveis o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Assentimento de Livre e Esclarecido (TALE) para os alunos que se sentiram atraídos a participar do projeto. Como o objetivo do projeto foi ilustrar a obra “Ensaio sobre a Cegueira”, conforme os alunos entregavam os termos assinados, eles já eram presenteados com um exemplar do livro para que iniciassem a leitura e assim produzíssemos a História em Quadrinhos.

4.1.2 A leitura da obra “Ensaio sobre a Cegueira”

Logo que os alunos entregaram os termos de participação e a etapa burocrática do projeto foi concluída, iniciou-se uma fase decisiva do percurso formativo: o primeiro contato efetivo com a obra literária que serviria de base para o processo de adaptação em quadrinhos. Esse momento, aparentemente simples, revelou-se um ponto estruturante, pois colocou os estudantes diante de um tipo de leitura ao qual muitos não estavam habituados. Tratava-se não apenas de um livro extenso, mas de uma narrativa densa, que exigia maior resistência leitora, atenção aos detalhes e disposição para enfrentar um estilo literário distinto daquele presente na maior parte dos textos consumidos no cotidiano escolar.

Esse cenário se agravava devido ao contexto mais amplo do retorno às atividades presenciais após a pandemia de COVID-19. A experiência com o ensino remoto provocou

⁴ O relatório encontra-se disponível nos anexos deste trabalho.

impactos significativos nos hábitos de leitura dos jovens, como já constatado em diversas pesquisas sobre o período. No cotidiano escolar, isso ficou evidente: muitos alunos relataram sentir que haviam “desacostumado” a ler textos longos, que tinham dificuldade para manter o foco por períodos prolongados e que não se sentiam preparados para compreender narrativas complexas. Comentários como “faz tempo que não leio um livro inteiro” ou “não lembro o que aconteceu na história” tornaram-se recorrentes. Assim, antes mesmo de enfrentar Saramago, havia uma barreira psicológica e cognitiva a ser reconstruída: a segurança para enfrentar leituras exigentes.

Nesse contexto, a introdução de *Ensaio sobre a Cegueira* representou um desafio ainda mais profundo. A obra é conhecida tanto por sua densidade temática quanto pela singularidade estética da escrita de José Saramago. Para leitores pouco habituados a obras literárias de maior fôlego, essa combinação pode parecer intimidante, e foi exatamente isso que se verificou nos encontros iniciais. Os estudantes relataram sensação de estranhamento logo nas primeiras páginas, sobretudo devido à ausência de pontuação convencional e à fluidez entre discurso direto e indireto. Tal estranheza foi explicada a eles como parte do estilo do autor, que faz justamente da ruptura com a norma um elemento constitutivo de sua poética.

A observação de Eduardo Calbucci se tornou referência importante para interpretar essa escolha estilística: “parece que, de forma geral, na produção saramaguiana, todo sinal gráfico de pontuação é substituído, simplesmente, por pausas longas ou breves, como na fala cotidiana” (Calbucci, 1999, p. 92). Para os alunos, tal característica se materializou de modo evidente nas primeiras leituras. Muitos afirmaram que se sentiam “perdidos entre as falas”, ou “sem saber quem estava falando”, o que os levava a retomar trechos repetidas vezes. O que, para o leitor experiente, pode ser visto como um movimento natural da escrita saramaguiana, para eles se apresentava como um labirinto textual, exigindo reeducação do olhar e do ritmo de leitura. Esse processo de enfrentamento da forma se aprofundou quando os estudantes se depararam com a densidade reflexiva do romance. Saramago articula reflexões morais e filosóficas com um domínio narrativo que propõe ao leitor constante deslocamento de perspectiva. Isso foi exemplificado com trechos como o que aborda a postura do homem que ajuda e depois rouba o primeiro cego:

“Ao oferecer-se para ajudar o cego, o homem que depois roubou o carro não tinha em mira, nesse momento preciso, qualquer intenção malévola, muito pelo contrário, o que ele fez foi não mais que obedecer àqueles sentimentos

de generosidade e altruísmo que são, como toda a gente sabe, duas das melhores características do gênero humano (...)” (Saramago, 2017, p. 25).

Esse excerto, discutido em grupo, revelou aos alunos a complexidade do narrador saramaguiano: não se trata apenas de contar fatos, mas de interpretar, tensionar e projetar possibilidades éticas. Isso ficou ainda mais evidente quando observaram o trecho seguinte, igualmente analisado coletivamente:

“Quanto a nós, permitir-nos-emos pensar que se o cego tivesse aceitado o segundo oferecimento do afinal falso samaritano, naquele derradeiro instante em que a bondade ainda poderia ter prevalecido (...) quem sabe se o efeito da responsabilidade moral resultante da confiança assim outorgada não teria inibido a tentação criminosa e feito vir ao de cima o que de luminoso e nobre sempre será possível encontrar mesmo nas almas mais perdidas” (Saramago, 2017, p. 25).

Ao discutir essas passagens, os alunos perceberam que a obra não solicita apenas habilidades de decodificação textual, mas uma leitura ética e filosófica que exige reflexão sobre as ambiguidades humanas. Para muitos, esse movimento foi revelador, pois ampliou a compreensão de que a literatura não se limita a contar histórias, mas convida ao exame crítico da condição humana.

Somando-se a esses desafios, a estrutura narrativa não linear, marcada por saltos temporais e mudanças de foco que não seguem um padrão rígido, reforçou a necessidade de atenção constante. Essa característica foi articulada com a própria visão de Saramago sobre o processo de escrita, registrada no trecho integral trabalhado em sala:

“Não se pode contar como se não há o que contar, mas pode acontecer de você ter o que e ficar paralisado porque não tem o como. O tema que eu tinha estava claríssimo, era um romance neo-realista, bastavam camponeses, fome, desemprego, luta, tudo isso. E modelos do romance neo-realista português, nós os temos, e grandes romances. Portanto, o molde eu já tinha e só precisava colocar nele a minha própria matéria e, então, já teria o romance. Mas, não, algo dentro de mim dizia: não, não e não; enquanto você não encontrar a sua própria forma, não poderá escrever.” (Costa, 1998, p. 126).

A partir dessa discussão, os alunos compreenderam que o estilo do autor não é apenas uma escolha estética, mas parte de uma concepção profunda sobre a criação literária — e que enfrentá-lo era também uma forma de reconhecer o valor da forma na construção de sentidos. Diante dessas dificuldades, foram desenvolvidas estratégias pedagógicas específicas. Nas primeiras semanas, as leituras conjuntas em voz alta permitiram que o estranhamento fosse coletivamente elaborado. Cada pausa para explicação, cada momento de dúvida, tornava-se uma oportunidade de reflexão. Ao mesmo tempo, a exibição da adaptação cinematográfica dirigida por Fernando Meirelles contribuiu para construir um imaginário visual, fortalecendo a compreensão dos espaços, das tensões e da atmosfera narrativa do romance.

Paralelamente, o clube de História em Quadrinhos tornou-se um espaço privilegiado para reaproximar os estudantes da leitura, sobretudo porque muitos tinham um repertório muito limitado nesse gênero. As rodas de conversa mostraram que a maioria lia quadrinhos apenas na infância ou esporadicamente, o que dialoga com dados do Referencial Teórico que indicam que apenas 8% dos estudantes do Ensino Médio se reconhecem como leitores de HQs.

Por essa razão, antes mesmo de iniciar a produção das páginas adaptadas, foi fundamental apresentar obras variadas, desde HQs clássicas até mangás e *graphic novels* contemporâneas, para que os estudantes compreendessem a diversidade e a complexidade presentes no campo da arte sequencial. Esse contato ampliado permitiu que entendessem elementos como enquadramentos, balões, ritmo de leitura, montagem, linguagem visual e o papel da interdependência entre palavra e imagem.

Essas aprendizagens funcionaram como ponte entre o texto literário e a linguagem visual, permitindo que os estudantes reconstruíssem aos poucos sua relação com a leitura. À medida que superavam os entraves formais do romance, desenvolviam simultaneamente competências próprias da linguagem dos quadrinhos e essa combinação revelou-se profundamente produtiva.

Ao final desse processo, tornou-se visível que a dificuldade inicial havia se transformado em progresso gradual. Os estudantes começaram a compreender Ensaio sobre a Cegueira de forma mais profunda, mas também descobriram maneiras de reinterpretá-lo criativamente, ampliando sua leitura por meio da adaptação gráfica. Assim, a obra de Saramago, antes vista como inacessível, converteu-se em possibilidade de fruição, reflexão crítica e construção de repertório literário e estético.

4.1.3 Desenho físico vs Desenho Digital

O desenho é considerado uma forma de expressão artística que pode utilizar linhas, formas, cores e texturas para representar objetos, pessoas, animais, paisagens, ideias, dentre outras maneiras de reprodução.

O homem sempre desenhou. Sempre deixou registros gráficos, índices de sua existência, comunicados íntimos destinados à posteridade. O desenho, linguagem tão antiga e tão permanente, sempre esteve presente, desde que o homem inventou o homem. Atravessou as fronteiras espaciais e temporais, e, por ser tão simples, teimosamente acompanha nossa aventura na Terra (Derdyk, 1990, p. 10).

Atualmente, essa manifestação artística pode ser feita de forma física ou digital, dependendo do meio e da ferramenta utilizados pelo artista. O desenho físico foi o método inicial que tentamos utilizar para desenvolver a História em Quadrinhos. Afinal, a técnica do desenho físico, tradicionalmente feito à mão com lápis, canetas e papel, possui uma conexão tangível entre o artista e a sua obra. A textura do papel, a pressão do lápis e a variedade de instrumentos contribuíram para uma experiência sensorial única, e todos esses materiais artísticos foram disponibilizados para os alunos sem nenhum custo.

Nas demais semanas do clube juvenil, após o término da leitura da obra, iniciamos os primeiros esboços para praticar as habilidades artísticas. Foi proposto um desenho que deveria ser realizado por todos individualmente. Dessa forma, todos os participantes tiveram que desenhar a frase de abertura da obra: “O disco amarelo iluminou-se” (Saramago, 2017, p.11), para que, inicialmente, pudéssemos analisar as habilidades individuais dos alunos participantes, não com o propósito de julgar quem desenhasse melhor ou tivesse mais talento, uma vez que essa análise se limitou somente às técnicas adotadas pelos alunos. Foi observado quais materiais eles utilizaram, como, por exemplo, o tipo de papel escolhido. Embora os papéis tivessem a mesma dimensão, medindo 210 mm por 297 mm, padrão A4, a gramatura era diferente, variando de 75g/m², 90g/m², 120g/m², 180g/m² e 300g/m², o que oferecia um resultado distinto de maciez, no momento, da produção do desenho.

Figura 1: Reprodução da frase inicial do livro pelo aluno A



Fonte: Digitalização da produção de um integrante do projeto, 2022.

Figura 2: Reprodução da frase inicial do livro pelo aluno B



Fonte: Digitalização da produção de um integrante do projeto, 2022

Os alunos, inicialmente, escolheram o papel de 75g/m², mais utilizado comumente no dia a dia escolar, a folha sulfite, para suas reproduções, mas logo perceberam que, mesmo o papel apoiado em pranchetas, a baixa gramatura permitia facilmente que o papel amassasse e, quando eles utilizavam materiais artísticos mais profissionais, como marcadores permanentes, tinta aquarela ou lápis de cores aquareláveis, o papel não resistia à umidade dos materiais, que ora ruía, ora transpassava as cores para o outro lado do papel, como visto acima. Ao verificar esses mesmos desenhos, notamos como os alunos estavam experimentando novos materiais, novas técnicas e constatando seus resultados.

Na Figura 1, o aluno utilizou marcadores permanentes, a forma profissional da canetinha escolar. Essa linha de marcadores, da marca *COPIC Sketch*, apresenta duas pontas diferentes em cada extremidade do tubo. De um lado, ela apresenta uma ponta chanfrada, mais comumente vista em pincéis atômicos, e outra ponta chamada de *brush*, que literalmente é um pincel. Essa ponta apresenta uma fluidez na pintura, devido à sua maciez, porém ela apresenta uma complexidade em deixar a pintura uniforme, o que pode ser visto nas emendas do percurso do marcador.

Na Figura 2, o aluno utilizou como material uma Gode de Pastilhas Aquareláveis, da linha *Superior Water Colour*. Uma produção com menos itens visuais, tampouco menos importante. Observamos que o aluno conseguiu pigmentar bem as tonalidades de amarelo, realizou um gradiente de tons desse espectro de cores e, com o pincel apresentando menos carga de tinta, ele realizou por meio de movimentos unidirecionais os raios de sol. Infelizmente, por ser uma técnica de pintura muito mais úmida que a dos marcadores, por exemplo, a pintura em aquarela ruiu a folha, como pode ser visto na foto acima.

Nesse processo de experimentar novos materiais e testá-los nas diferentes superfícies de papel, os alunos foram assimilando e adotando quais materiais seriam mais promissores para seus resultados, conforme pode ser visto na foto abaixo:

Figura 3: Outra reprodução da frase inicial do livro pelo aluno A.



Fonte: Digitalização da produção de um integrante do projeto, 2022.

Na terceira foto, que representa a frase inicial do livro, o aluno em questão utilizou para a pintura de seu desenho os lápis *Albrecht Dürer*, linha profissional aquarelável pertencente à *Faber-Castell*. Mesmo com os lápis do tipo aquareláveis, o aluno não quis utilizar água para pintar o desenho, utilizando o lápis a seco somente. Como visto, a pigmentação preencheu muito bem a área que representa as edificações, mesmo não descritas no livro, sua representação artística expressa o que Federico Zuccari (1607), pintor maneirista italiano, afirmou sobre o conceito distinto de desenho, no qual o desenho interno é, portanto, a ideia que se tem da imagem de algo e o desenho externo a ilustração dessa ideia. Esse aluno, em seu interno, imaginou que ao nascer do sol, as edificações aparecem iluminadas por ele, como pode ser visto nas Fotos 1 e 3, ambas do mesmo aluno, e as representou em seu externo.

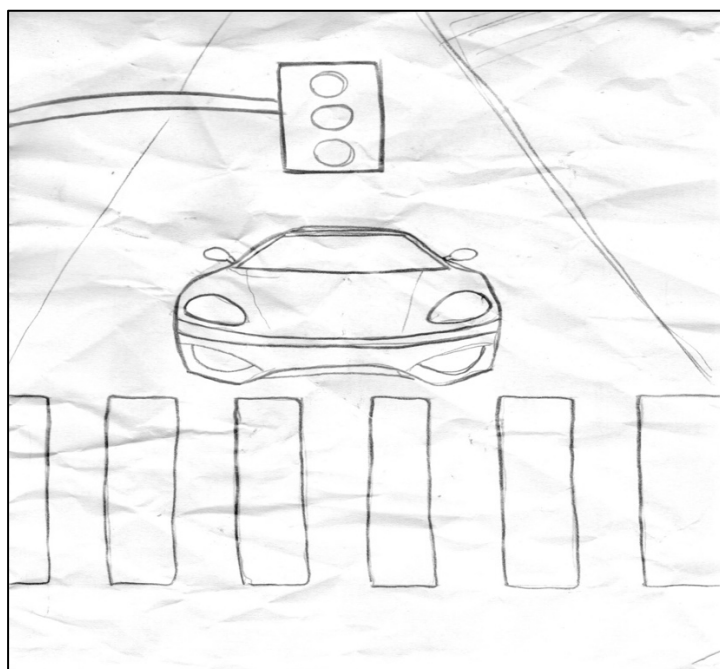
Além de uma pintura muito bem preenchida, assistimos ao empenho do aluno em reproduzir as janelas, em diferentes posições, para simbolizar os desiguais níveis de altura dos imóveis. No segundo plano, está presente a ilustração do disco amarelo, com graduações de cores da mesma tonalidade de amarelo e a pintura do fundo preenchida com o lápis com a ponta bem afiada e uma menor inclinação possível do lápis, técnica chamada de *Hatching*, que criou esse efeito mais “desgastado”, o que ocorreu devido à escolha da gramatura do papel. O aluno A, em seu primeiro desenho, escolheu a folha de menor gramatura e a tinta dos marcadores transpassou o papel. Em sua segunda produção, a seleção de uma folha de 300g/m² apresentou mais resistência a uma pintura seca, pois o papel, com toda essa densidade, possui certas ranhuras em sua superfície, pouco evidentes, devido à uniformidade da cor original da folha, mas foram realçadas com esse tipo de pintura.

A proposta de desenhar a frase inicial da obra foi cumprida, porém novos desafios surgiram. Conforme avançava nos trechos escolhidos para ilustração, as dificuldades em reproduzi-los aumentaram, como o que ocorreu com o fragmento seguinte:

Dois dos automóveis da frente aceleraram antes que o sinal vermelho aparecesse. Na passarela de peões surgiu o desenho do homem verde. A gente que esperava começou a atravessar a rua pisando as faixas brancas pintadas na capa negra do asfalto, não há nada que menos se pareça com uma zebra, porém assim lhe chamam. (Saramago, 2017, p 11)

O aumento de elementos a serem desenhados aumentou e, diferentemente do “disco amarelo”, esta passagem possui uma complexidade maior, pois deveria conter os automóveis, o semáforo, a faixa de pedestres e o asfalto, ou seja, a representação do trânsito urbano. Mesmo que os alunos já tivessem assimilado as escolhas de materiais a serem utilizados para o desenho, nesse momento foi necessária a habilidade em desenvolver o layout para a cena e seu esboço, o que resultou em horas de tentativas, do apoio de todos os alunos para a realização deste único quadro, que depois eles julgaram não estar completo.

Figura 4: Reprodução de uma cena do livro pelos alunos



Fonte: Digitalização da produção dos integrantes do projeto, 2022

A reprodução da Figura 4 nos mostra o rascunho realizado pelos alunos, as marcas no papel provam o quão foi manuseada essa folha, o quão apagada para chegar a essa tentativa. É evidente que esse não seria o desenho definitivo, pois esse rascunho seria transferido para uma folha limpa e pintado. Todavia, era nítido o desapontamento dos alunos, pois eles não estavam satisfeitos com o resultado tão “simples” (palavras deles) com horas de dedicação para esse produto.

Muitas das dificuldades relacionadas a aprender a desenhar estão ligadas também ao que o senso comum julga ser um bom desenho e que, ao contrário do que se pensa, não é somente aquele que reproduz com qualidades fotográficas a realidade visível. Além de reproduzir algo que estamos vendo, o desenho é importante para entendermos como estamos vendo, ou seja, ele expressa nossa maneira de ver e de sentir o mundo, nos ajudando a refletir sobre ele. (Peixoto, 2013, p. 8)

Informamos que a prática de desenho é um exercício de aprimoramento, resultante de muitas práticas e tentativas, que nem sempre trarão satisfação para o desenhista quando finalizado. De fato, não tínhamos como negar que o desenho feito “à mão livre” estava trazendo certa dificuldade para o projeto, pois as folhas que eram utilizadas como rascunho não poderiam ser folhas definitivas, devido a tantas marcas de tentativas e erros que nem sempre a borracha eliminava. Transpor para a folha definitiva também demandava tempo e atenção, pois poderiam ocorrer os mesmos erros do rascunho, sem mencionar a pintura que também demandava tempo, uma vez que, os alunos queriam a HQ colorida.

Ao analisarmos todas essas dificuldades, na produção de um único quadro, para compor uma única cena, era algo desestimulante. Ademais, esse problema se intensificou quando precisávamos desenhar um novo quadro com alguns elementos do quadro anterior, que já estava pronto, o trabalho repetia, novamente, todas as dificuldades de se desenhar no papel e atrasava um pouco a produção.

A solução proposta, para todas essas dificuldades, foi substituir o material de desenho. Sendo assim, abandonamos os papéis e lápis para iniciar o desenho digital. O desenho digital é aquele que utiliza um dispositivo eletrônico, como computador, tablet, smartphone, caneta digital, software de edição, entre outros. Por mais que o desenho digital subtraia a sensação de contato direto com a superfície do material e a valorização do trabalho manual e da habilidade do artista, suas vantagens são a variedade e a versatilidade de ferramentas e recursos; a facilidade de corrigir erros ou alterar o desenho; a possibilidade de criar efeitos realistas ou

fantásticos com diferentes filtros e camadas; a praticidade de compartilhar ou reproduzir o desenho em diferentes formatos e plataformas.

Para iniciarmos os desenhos digitais, providenciamos duas mesas digitalizadoras, da marca *Wacom CTL4100*, uma foi adquirida com recursos próprios e a outra emprestada por um aluno egresso da Escola Estadual Edésio Castanho. A fim de conceituar, “mesas digitais consistem em uma superfície plana sobre a qual a criança pode “desenhar” uma imagem usando um dispositivo semelhante a uma caneta, denominado “*stylus*”. A imagem geralmente não aparece no *tablet* propriamente dito, mas é exibida na tela do computador” (Boas, 2009).

Esse manuseio da caneta *stylus* favorece o trabalho com a coordenação motora fina, visto que a mesa digitalizadora reconhece diferentes níveis de pressão para decodificação dos traços e, ao explorarmos a coordenação motora fina, percebemos sua importância no manuseio de canetas digitais sobre as mesas. Uma vez que, para o desenho digital, é necessário desenvolver uma destreza única ao executar traços delicados, linhas precisas e movimentos fluidos, que desafiavam as habilidades motoras mais finas, de maneiras que o papel e lápis não estavam exigindo anteriormente.

Este modelo de mesa digitalizadora, equipada com tecnologia sensível à pressão, como já dito, proporciona uma resposta tátil que simula a experiência do papel. Os alunos podiam variar a intensidade do traço ajustando a pressão da caneta sobre a superfície, oferecendo uma gama mais ampla de expressões artísticas. Esse processo exigia uma coordenação motora refinada, que desafiou muitos alunos, para controlar com precisão a pressão aplicada.

A transição do meio tradicional para o digital também demandava adaptação na coordenação motora. O desenho em uma mesa digitalizadora envolvia movimentos mais amplos e gestos da mão, contrastando com a destreza fina necessária para o lápis e papel. Essa mudança desafiava os alunos a ajustarem suas habilidades motoras para uma nova plataforma, sendo necessária uma evolução contínua na coordenação motora.

Além disso, a coordenação “olho-mão” tende a ser aprimorada durante o desenho nessa mesa. A capacidade de alinhar o movimento da mão com a posição exata na tela requer uma sincronia eficiente entre os olhos e as mãos. Os alunos tentaram desenvolver essa habilidade ao praticar repetidamente, mas o aprimoramento da capacidade de traduzir visualizações mentais em formas tangíveis com precisão não estava sendo fácil.

A resposta instantânea, proporcionada pela sensibilidade do desenho digital, contribuía para o desenvolvimento da coordenação motora, ao permitir que os alunos tentassem ajustar seu trabalho em tempo real. A capacidade de visualizar imediatamente o impacto de cada

pincelada ou linha no monitor demandava incentivos de uma aprendizagem adaptativa e aprimorada da coordenação motora de maneira progressiva.

Em resumo, as mesas digitalizadoras preservavam a qualidade do desenho, dessa forma os alunos poderiam tentar vários processos, e com a menor insatisfação, bastava somente um comando para a tela branca, que substituía a folha de papel, voltar ao normal. Esse recurso auxiliou no quesito de preservar a qualidade do desenho final, que não possuía as mesmas marcas das diversas tentativas que eles deixavam nas folhas de papel, independente de sua gramatura e, uma vez, o desenho no formato digital, preservava também, a qualidade das cores, pois o desenho físico teria que ser digitalizado, por aparelhos de *scanner*, para elaboração do *layout* da página da HQ.

Sendo assim, a mesa digitalizadora facilitou o segmento que preservava a qualidade digital do desenho, apenas quando eram formas mais simples. Entretanto, quando tivemos que esboçar cenas mais complexas, esse recurso tecnológico também apresentou as suas singularidades, no quesito dificuldade para os alunos. A dificuldade apresentada foi que os alunos não conseguiam fazer os traços e olhar simultaneamente para a tela do computador. Dessa forma, se eles se concentravam somente na mesa digitalizadora, os traços finais na tela do computador não eram tão precisos e, na contramão desse método, se os alunos olhavam para a tela do monitor e tentavam esboçar direto na mesa digitalizadora, o resultado era bem pior.

Mais uma vez, nos deparamos com uma dificuldade em produzir os desenhos necessários para a elaboração da HQ e a mesa digitalizadora se mostrou ineficaz. Para contornarmos esse obstáculo, procuramos um recurso digital que permitisse que os alunos desenhasssem com uma *styluss*, mas sem precisar olhar para uma tela adjacente, pois o esboço se mostrará responsivo, mas na mesma superfície onde a caneta estará a desenhar. Essa substituição da mesa digitalizadora ocorreu por *tablets* com aplicativos de desenho.

Inicialmente, adquirimos com recursos próprios um *tablet* “*Samsung Galaxy Tab S6 Lite*”, pois o aparelho já continha incluso na compra a caneta *styluss*, necessária para realizar os desenhos. A solução em utilizar *tablets* transformou significativamente o processo da nossa produção artística, oferecendo uma plataforma versátil para os alunos explorarem sua criatividade. Esse modelo de *tablet* gráfico era equipado com uma caneta sensível à pressão, proporcionando a mesma experiência da mesa digitalizadora, mas com a melhor combinação: a sensação tátil de desenhar à mão e as vantagens do meio digital vistas simultaneamente.

Nessa escolha de recurso, podíamos contar com a mobilidade que o *tablet* oferecia para nossa produção digital. A nossa produção não estava mais restrita a um espaço de trabalho fixo; conseguíamos criar os desenhos em qualquer lugar, seja no pátio da escola ou em uma sala de

aula qualquer. Essa flexibilidade nos proporcionava conforto para a produção, pois procurávamos sempre ambientes mais agradáveis para a produção.

Outro fator que foi muito importante e implicou, pequeno, mas novamente um problema, foi a variedade de aplicativos disponíveis para desenho digital, que ampliava as opções criativas, mas cada interface diferente dos aplicativos trazia novas dificuldades, pois os programas mais simples, ideais para iniciantes, não tinham tantos recursos necessários para desenhos mais elaborados. Na contrapartida, os aplicativos avançados que atendem às necessidades de artistas mais habilidosos, que possuíam a maior diversidade de ferramentas e ofereciam opções para todos os níveis de habilidade e estilos artísticos, não estavam traduzidos para o português, e muitos dos termos utilizados nas diferentes interfaces não correspondiam a uma tradução livre.

Assim mesmo, tentamos assimilar os processos necessários e adaptá-los a uma legenda que anotávamos em um caderno, porém, além dessa limitação, o tablet adquirido não estava sendo compatível com os aplicativos mais sofisticados, não por problemas de processamento, mas o modelo “*Samsung Galaxy Tab S6 Lite*” demonstrava não ser um tablet específico para desenho, principalmente por sua caneta *styluss* que, em diversos momentos, aparentava trazer resistência em deslizar pela tela.

Nesse contexto, havíamos acertado qual recurso utilizar, porém o modelo não estava adequado. Antes de iniciar uma nova substituição, pesquisamos por *feedbacks* de artistas na plataforma *Youtube* para sabermos qual aplicativo de desenho e qual *tablet* eles utilizavam. Em uníssono, eles recomendavam o aplicativo *Procreate*, uma versão totalmente traduzida para o português e com inúmeros recursos para desenhos e curtas animações. Mesmo sendo um aplicativo pago, seu valor não era exorbitante, e o custo-benefício era extremamente viável. O único empecilho foi que o aplicativo estava somente disponível no sistema operacional *IOS*, desenvolvido pela *Apple*, que não permite que seu sistema funcione em aparelhos similares, mas exclusivamente os de sua fabricação.

Sendo assim, precisávamos adquirir um *tablet* da marca *Apple*, para realizarmos os desenhos. O custo desse aparelho superava todos os que já havíamos adquirido, mas se fez necessário, e mais uma vez, com recursos próprios, foi adquirido o *Ipad Apple Pro* de 12.9 polegadas e mais a *Apple Pencil* para realizarmos os desenhos necessários para a desenvoltura deste projeto.

Nesse momento, com o aparelho adequado e com o programa mais bem recomendado, estávamos no percurso correto para o desenvolvimento da HQ. Foram necessários somente dois encontros para que aprendêssemos a manusear a interface do aplicativo, ao nível de atendimento

de nossas necessidades, para que, definitivamente, fossem produzidas as cenas da HQ. Dessa forma, estávamos em concordância com as escolhas.

No entanto, foi crucial abordar esses desafios do desenho digital. A falta de textura física da superfície foi um dos ajustes iniciais para alguns alunos acostumados ao papel. O brilho da tela afetava a percepção das cores, exigindo ajustes adicionais, mas foram superados facilmente. Lidar com esses obstáculos fez parte do processo de adaptação e crescimento no meio digital, para nossa própria produção.

Após os acertos necessários e os obstáculos, até o momento, sobrepujados, iniciamos as produções digitais da HQ. O desafio inicial, assim como no papel, foi desenhar a cena de abertura do livro, “O disco amarelo iluminou-se” (Saramago, 2017, p. 11), cena essa, reproduzida inteiramente por desenho digital com três resultados diferentes:⁵

Figura 5 – Reprodução digital da frase inicial do livro



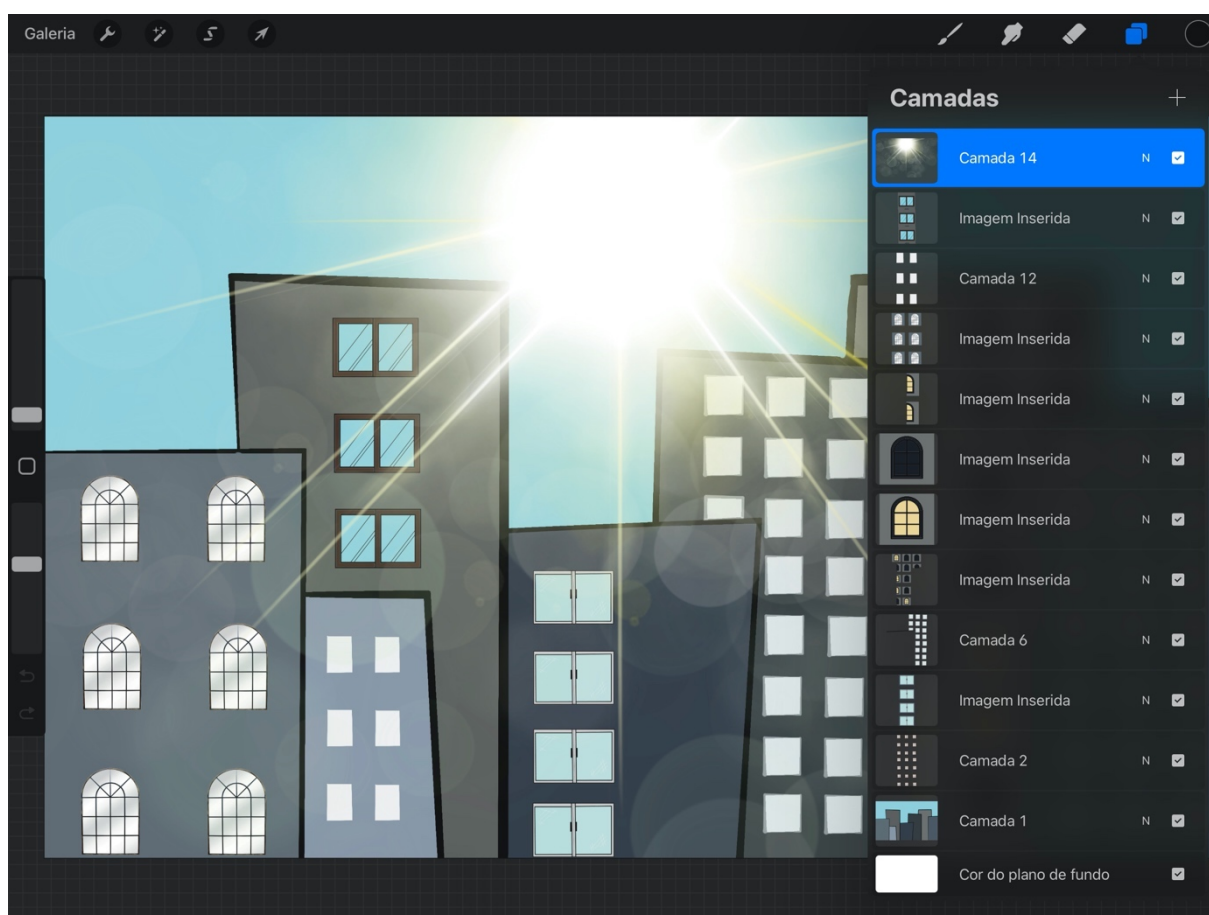
Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022



Como pode ser observado, há a presença de diversos edifícios, todos pintados uniformemente, recurso de pintura oferecido pelo aplicativo, que permite preencher espaços inteiros, delimitados pelo traço-contorno, automaticamente, otimizando muito o tempo. Outro fator que contribui é a possibilidade de desenvolver o desenho por camadas, pois, se houver algum erro, simplesmente, a camada com o erro pode ser removida.

Além da segurança, a camada digital também facilitava a edição e experimentação para os alunos, pois permitia que eles experimentassem diferentes recursos sem comprometer a integridade do trabalho original.

Figura 6 – Interface do aplicativo e o sistema de camadas



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Como visto acima, o sistema de camadas permitia que os alunos tentassem os mais diferentes recursos sem que houvesse riscos de comprometer o resultado. Esse recurso forneceu a eles mais segurança e a aspiração para tentar desenhos mais complexos, como a segunda representação digital da frase inicial:

Figura 7 – Segunda reprodução digital da frase inicial do livro

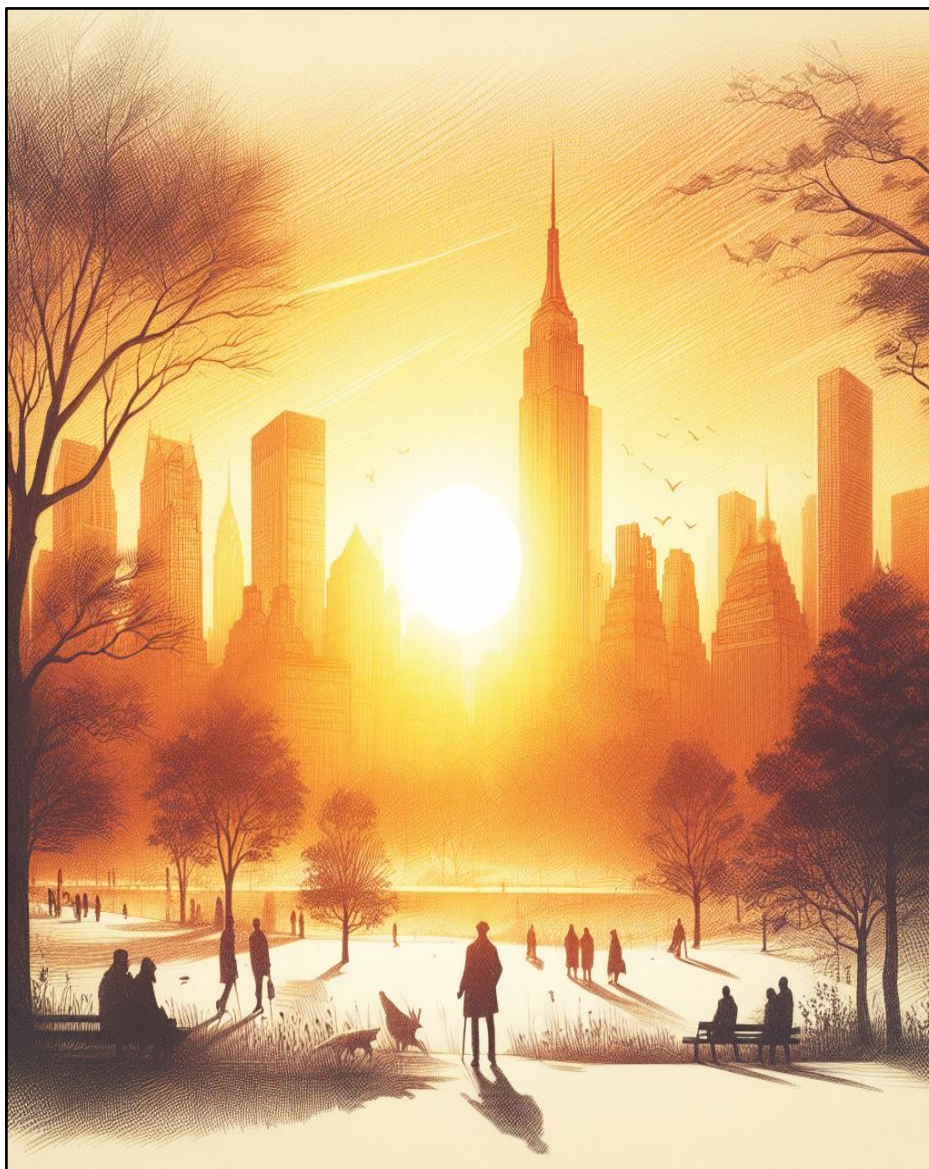


Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

O segundo desenho, como pode ser observado, já possui um trabalho mais detalhado de luz e sombra e apresenta tridimensionalismo, evidenciando a complexidade da reprodução. Os alunos levaram 2 encontros para reproduzir este único quadro, que envolveu um trabalho de muitas camadas e várias tentativas até resultar na cena acima. É notória a dedicação nesse desenho, que tem como base a inspiração dos arranha-céus novaiorquinos, mesmo considerando o tempo demandado em sua produção.

Essa reprodução, até o momento, foi decidida como a cena de abertura da HQ, até que um aluno, participante do projeto, propôs que o pesquisador ilustrasse a cena de abertura, tendo em vista que se tratava de sua pesquisa, e dado que os alunos conheciam as habilidades de desenho do pesquisador, ficariam satisfeitos se o desenho de abertura fosse realizado por quem promovera esse projeto.

Figura 8 – Reprodução própria da frase inicial do livro



Fonte: produção própria, 2022.

Conforme proposto pelo aluno participante, o pesquisador fez a sua reprodução e assim se deu a abertura e o quadro inicial da HQ.

No subcapítulo seguinte, iniciaremos as discussões sobre as representações das personagens da obra “Ensaio sobre a Cegueira”.

4.1.4 Desenhando os personagens

Até o presente momento, foram expostas todas as dificuldades que os alunos tiveram para adaptar-se entre a escolha do desenho físico e o desenho digital. Foram impasses conflituosos, mas que chegaram a um fim produtivo. Entretanto, houve uma dificuldade que perdurou entre o desenho físico e o digital, que foi na representação imagética do elenco da obra. Afinal, desenhar rostos é uma tarefa artística que desafia muitos artistas, independentemente do nível de experiência. Os alunos precisavam considerar a complexidade da anatomia facial no primeiro momento.

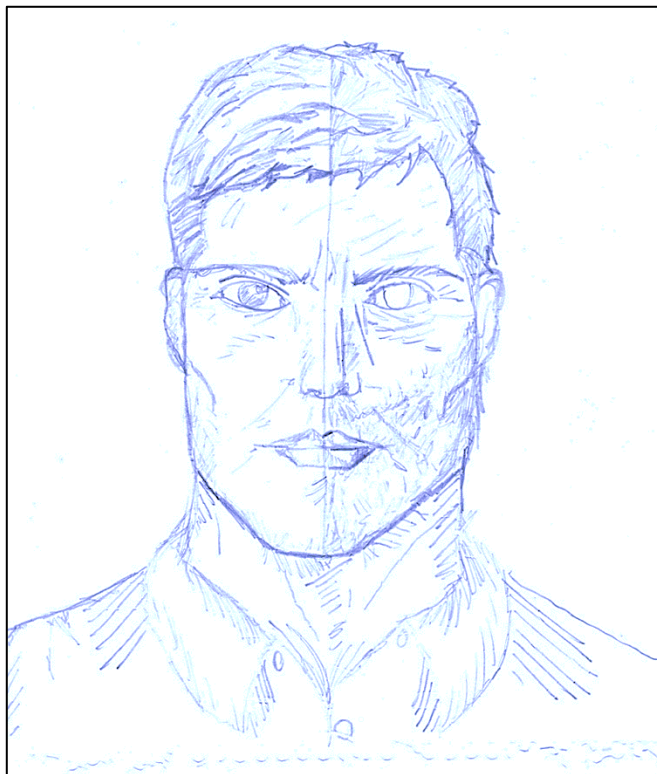
Quando vamos representar a face humana em desenho, o rosto envolve a compreensão detalhada da anatomia facial. Os músculos, ossos e proporções precisam ser considerados para criar uma representação mais realista. A diversidade das características faciais entre diferentes pessoas adiciona uma outra camada de complexidade. A estrutura do crânio, a posição dos olhos, nariz e boca, bem como as variações de formato e tamanho, exigem um entendimento aprofundado para capturar a essência de cada rosto.

Além da essência, os alunos tinham que garantir a simetria e as proporções adequadas para desenhar os rostos. Visto que pequenos desvios na posição dos olhos, o tamanho do nariz ou a largura da boca poderiam afetar drasticamente a semelhança e a harmonia do resultado. A busca pela semelhança foi uma luta constante ao retratar os rostos na obra, especialmente ao tentar capturar a individualidade de uma pessoa específica. Detalhes, como a inclinação de uma sobrancelha ou a forma única da barba, contribuíam para a identidade de uma pessoa. Alcançar um nível realista de semelhança exigia um olhar aguçado para os detalhes e a capacidade de reproduzir as características únicas de cada rosto. Nesse viés, os alunos tentaram contemplar a diversidade étnica e cultural das pessoas, mesmo que isso adicionasse uma camada a mais de desafio ao desenhar rostos. Cada grupo étnico tem características faciais distintas que devem ser representadas com respeito e precisão. Isso exigiu uma apreciação da diversidade global e uma sensibilidade para retratar características específicas sem estereótipos.

Essa complexidade exigida para desenhar pessoas não demorou a apontar obstáculos. Mesmo Saramago, colocando características sociais em seus personagens, para universalização da sua produção, os alunos teriam que esboçar esses papéis, para formar o elenco da HQ.

Sendo assim, um aluno reproduziu o primeiro cego, visto que é o primeiro personagem a revelar-se na narrativa.

Figura 9: Reprodução do primeiro cego, personagem do livro



Fonte: Digitalização da produção de um integrante do projeto, 2022.

Nesse desenho, o material utilizado pelo aluno foi a folha A4, de 90g/m², e caneta esferográfica de cor azul. Quando questionamos a escolha da caneta, o aluno informou que, se ele errasse algum traço no desenho, ele utilizaria esse erro como ranhuras para efeito de luz e sombra ou marcas na pele ou na roupa, como pode ser visto no desenho acima. O desenho acima foi realizado enquanto ainda estávamos fazendo tentativas no papel, antes da decisão do desenho digital. O esboço foi bem aclamado pelos integrantes do grupo e todos gostaram da reprodução e concordavam que este deveria ser o rosto do “primeiro cego”.

Como dito, a reprodução estava do agrado de todos, porém uma dificuldade nova surgiu e, pelo que constatamos, ela percorreria todo o projeto. Esse desenho foi criado sem nenhum modelo, mas na hora de reproduzi-lo em outras cenas, ele ficava diferente do quadro anterior.

Quando se trabalha com imagens, a produção de um modelo conceitual é uma necessidade quase incontornável. Nos anúncios publicitários, ele recebe o nome de layout; no cinema, é o storyboard; e, nos quadrinhos, o “boneco”. Esse instrumento funciona como um tubo de ensaio que oferece ao criador a oportunidade de fazer correções de rota antes de se debruçar sobre o produto final. Nos quadrinhos, o boneco é uma ferramenta indispensável, já que o sucesso de uma narrativa gráfica depende da habilidade com que textos e

imagens são entrelaçados para contar a história e prender a atenção do leitor. A elaboração de um boneco possibilita que editor, escritor e artista mantenham o controle sobre a narrativa e arte. (Eisner, 2010, p. 142)

Assim, o desafio de representar as emoções através desse desenho, a cada quadro, seria uma habilidade que teria sua recorrência, afinal os alunos não teriam que desenhar um único rosto isolado somente, mas sim, várias representações da mesma personagem. Assim, cada expressão facial envolvia uma interação complexa entre mudanças sutis, mas significativas, nas características dos rostos. A dificuldade residia em representar não apenas os traços físicos, mas também as nuances emocionais que tornam cada rosto único. Dominar a arte de transmitir tristeza, alegria, raiva e outras emoções requeria prática constante e observação atenta.

Ou seja, mais um impasse surgiu. Entretanto, um aluno sugeriu, para solucionar o entrave, que utilizássemos rostos de pessoas famosas, como atores, atrizes, cantores ou quaisquer pessoas, que tivessem várias fotografias disponíveis na internet de fácil acesso.

Essa solução pode ser descrita pelo “Método Marvel”, como apresenta Braga Jr (2020, p. 148)

“Método Marvel” consiste, pois, em tirar fotografias da realidade e inseri-las nas histórias em quadrinhos. Estas fotografias são recortes dos acontecimentos e coberturas do fotojornalismo, cujas imagens resgatam um imaginário, anteriormente presente na memória do leitor, quando abordado pelos temas em outras mídias como TV, o Jornal e o Cinema.

Dessa forma, os alunos escolhiam suas fotos bases para esboçarem seus novos personagens. Novos, devido ao fato de a escolha de atores e atrizes diferentes do filme de Fernando Meirelles ter sido uma decisão particular deles, pois queriam escolher um elenco diferente. Assim, eles utilizariam no desenho digital uma camada com a foto do famoso e desenhariam seus traços por cima. Esse processo resulta em uma maior estabilidade e facilidade:

A fotografia permitia não apenas capturar o movimento, como congelar linhas e traços que permitiam aos desenhistas maior controle de observação do objeto retratado. Do uso como simples observação (substituindo a observação natural), passando pelo uso de referências visuais, até sua inserção direta nas páginas desenhadas. (Braga Jr., 2020, p. 158)

Com o uso da fotografia como modelo, quando a camada do ator fosse eliminada, o esboço do personagem estaria pronto e com mais detalhes, o que seria possível utilizar em diferentes quadros.⁶

Figura 10 — Ator utilizado como modelo base para o desenho



Fonte: À esquerda, imagem online⁷; à direita, produção de um integrante do projeto, 2022.

Com o esboço do personagem pronto, quando precisássemos de uma nova cena, com uma anatomia muito específica ou ângulo diferente, os alunos recorriam a outras fotos dos famosos para se apoiarem. Desse modo, eles conseguiam produzir suas cenas:



⁶ O processo pode ser observado pelo QR Code

⁷ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/738871882642393359/> Acesso em 11 de abril de 2022.

Figura 11 – Michael B. Jordan Plays Mock Photographer for Photo Shoot



Fonte: Imagem online⁸

Na fotografia acima, podemos observar o ator Michael B. Jordan, ator que os alunos escolheram para ser o primeiro cego. Nessa fotografia, ele está agachado, em um desnível no asfalto, supomos que seja uma calçada. Mais ao fundo, está a imagem de um veículo desfocado, devido ao ângulo da câmera. Os alunos utilizaram essa imagem para ilustrar essa passagem:

O semáforo já tinha mudado de cor, alguns transeuntes curiosos aproximavam-se do grupo, e os condutores lá de trás, que não sabiam o que estava a acontecer, protestavam contra o que julgavam ser um acidente de trânsito vulgar, farol partido, guarda-lamas amolgado, nada que justificasse a confusão (Saramago, 2017, p. 12).

Mesmo os alunos utilizando a foto do ator Michael B. Jordan como base, eles inseriam outros elementos para compor a cena para a HQ, assim criavam seus elementos artísticos.

⁸ Disponível em: <https://www.justjared.com/photo-gallery/3649191/michael-b-jordan-photog-shoot-17/>. Acesso em 11 de abril de 2022.

Figura 12 – Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Na cena acima⁹, podemos observar o desenho do ator Michael B. Jordan, realizado na primeira camada. Ademais, observamos também os outros elementos inseridos, como o automóvel em paralelo ao primeiro cego, um homem prestando auxílio ao infortúnio que estava acontecendo.

Se nos concentrarmos nesse quadro, podemos constatar os detalhes minuciosos que os alunos fizeram, após compreenderem alguns recursos do aplicativo *Procreate*, como: as ranhuras do asfalto, a textura do terno do estranho, as listras da gravata, o brilho da lanterna do carro, bem como as próprias sombras dos personagens. Esse detalhamento mostra o empenho e a preocupação que os alunos tiveram em reproduzir essa cena.

A solução de escolher atores para a base da ilustração da HQ se mostrou exitosa, e assim, os alunos e o pesquisador escolheram demais atores e atrizes para representarem os personagens



da obra, como por exemplo a atriz Sandra Bullock para representar “A mulher do primeiro cego”:

Figura 13: Atriz utilizada como modelo base para o desenho



Fonte: À esquerda, imagem online¹⁰; à direita, produção de um integrante do projeto, 2022.

Como dito, os alunos se baseavam nos atores-modelos para o primeiro plano, assim eles recorriam a novos elementos para sua produção. Nesse caso, eles adicionaram textura no casaco, mudaram a posição do cabelo e até inseriram uma camisa branca, que também pode ser observada na cena do quadro a seguir:

¹⁰ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/16184879898484346/> Acesso em 11 de abril de 2022.

Figura 14 – Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Para a reprodução da protagonista do livro, a mulher do médico, os alunos escolheram a atriz norte-americana Viola Davis, uma atriz negra de atuação e personagens marcantes em sua carreira. Essa escolha se deu pelo motivo de os alunos acharem que a produção do filme nipo-canado-britano-italo-brasileiro possui um elenco mais predominante, branco.

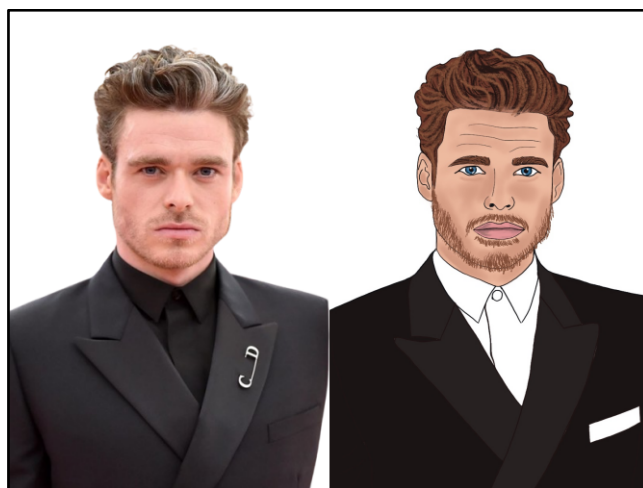
Figura 15: Atriz utilizada como modelo base para o desenho



Fonte: À esquerda, imagem online¹¹; à direita, produção de um integrante do projeto, 2022.

Para a representação do médico oftalmologista, esposo do desenho acima, foi escolhido o ator escocês Richard Madden. Essa escolha ocorreu, justamente, devido à concomitância da estreia do filme “Eternos”, da *Marvel Studios*. Os alunos gostaram do ator no papel de Ikaris e decidiram escolhê-lo para desempenhar um dos papéis da HQ.

Figura 16: Ator utilizado como modelo base para o desenho



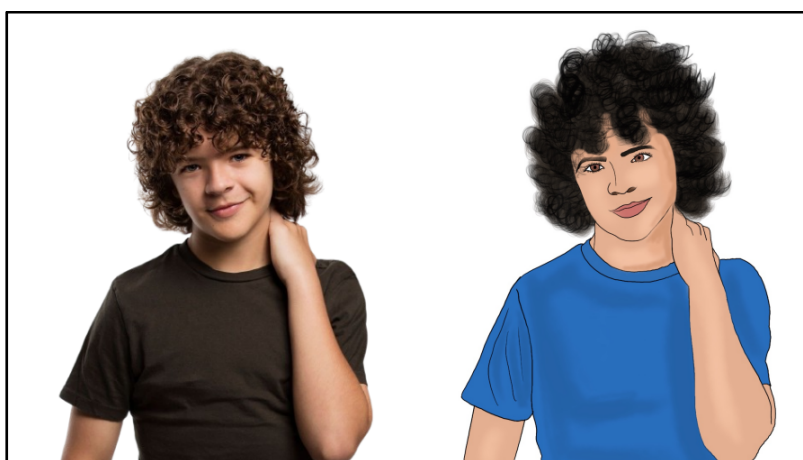
Fonte: À esquerda, imagem online¹²; à direita, produção de um integrante do projeto, 2022

¹¹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/53832158030677620/> Acesso em 11 de abril de 2022.

¹² Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/815784920016236635/> Acesso em 11 de abril de 2022.

Apresentando apenas mais um personagem, o rapazinho estrábico, levado ao manicômio sem a companhia da mãe, lá a rapariga dos óculos escuros desempenhava esse papel materno. Quando os participantes do projeto chegaram ao ponto de desenhar esse personagem e o momento de escolha do ator chegou. Para representar o menino estrábico, a escolha foi uníssona, ao decidirem que teria que ser alguém do elenco da série *Stranger Things*, da *Netflix*, fenômeno televisivo entre adultos e adolescentes. O ator escolhido foi Gaten Matarazzo.

Figura 17: Ator utilizado como modelo base para o desenho



Fonte: À esquerda, imagem online¹³; à direita, produção de um integrante do projeto, 2022.

Nesta seção, fizemos um recorte dos personagens que aparecem ao longo da obra, para mostrar o processo de adaptação para a elaboração do elenco da HQ. Como pode ser observado, a utilização de um ator modelo ajuda, mas com a construção das personagens, no entanto, para elaboração dos cenários e das cenas de segundo plano, os alunos também apresentavam algumas dificuldades.

Para contornar essa situação, os alunos tiveram a ideia de utilizar frames do filme “Ensaio sobre a Cegueira”, do diretor Fernando Meirelles, do mesmo modo que fizeram com a foto do Michael B. Jordan e dos demais atores:

¹³ Disponível em: <https://in.pinterest.com/pin/831828993694162315/> Acesso em 11 de abril de 2022.

Figura 18: Frame do filme “Ensaio sobre a Cegueira”



Fonte: Fotograma do filme “Ensaio sobre a Cegueira”, Miramax Films

Para obter esse *frame*, os alunos utilizaram um aplicativo chamado “Fotos de Vídeos”, do grupo *GreenBizKit*, que faz exatamente o que seu nome diz, cria fotos a partir de vídeos. Selecionando um intervalo de tempo específico do vídeo e configurando a quantidade de imagens por segundo de vídeo, o aplicativo extrai a quantidade de *frames* solicitados.

Ao utilizarem o *frame* acima, os alunos obtiveram o seguinte resultado em seu desenho digital:¹⁴



Figura 19 – Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Este recurso auxiliou em alguns momentos, mas não era sempre que a imagem extraída contribuía para o esboço, pois, como se tratava de capturas de uma tela em movimento, a nitidez das imagens, na maior parte dos casos, comprometia a qualidade do esboço e, vale ressaltar, o uso dos frames recorrentes acarretaria problemas com os direitos autorais do filme, pertencentes às produtoras Bee Vine, O2 Filmes, Rhombus Media.

A terceira solução, para a realização dos planos de fundo, foi os alunos realizarem pesquisas individuais de cada elemento, para a composição das suas cenas. Desse modo, se eles precisavam desenhar um objeto ou até uma posição de mãos, eles observavam outras imagens e se inspiravam nas suas, mesmo que fosse para compor um único detalhe:

Figura 20 – Composição de elementos

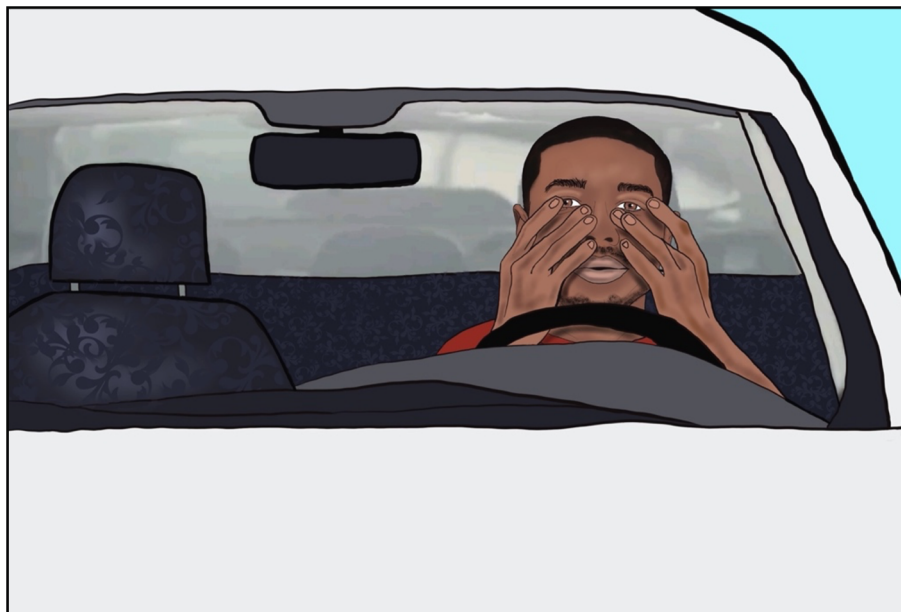
Fonte: Primeira foto de cima para baixo, imagem online¹⁵; foto do meio, imagem online;¹⁶ última imagem, produção de um integrante do projeto, 2022

Na imagem acima, constituída de três imagens separadas, os alunos utilizaram cada elemento que consideravam viável para a produção do seu quadro. Eles utilizaram a fotografia do para-brisas do carro, pois esse ângulo permitiria observar o primeiro cego de frente para o ponto focal. Na segunda imagem, os alunos utilizaram as mãos de uma pessoa aleatória, coçando os olhos. Essa imagem serviu para compor a sensação de que a cegueira branca estava se instaurando. E na terceira imagem, os alunos já haviam produzido, eles apenas precisaram inserir as camadas anteriores sobre esta última imagem, para gerar o seguinte resultado.

¹⁵ Disponível em: <https://www.karvi.com.br/blog/para-brisas-um-guia-completo-para-a-manutencao/> Acesso em 11 de abril de 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://saude.ig.com.br/2022-09-01/entenda-os-riscos-a-visao-causados-por-cocar-os-olhos.html> Acesso em 11 de abril de 2022.

Figura 21 – Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Essa metodologia, adotada pelos alunos, foi a que mais produziu resultados nas produções dos desenhos e permitiu que os alunos realizassem a confecção da HQ.

Esse processo pode ser visualizado pelo escaneamento do QR-Code abaixo.¹⁷

4.1.5 Organização do imagético visual

As histórias em quadrinhos, como já visto, são conhecidas por sua combinação única de texto e imagem, uma combinação fascinante e complexa. O processo de criar o *layout* de uma história em quadrinhos é uma etapa crucial que determina não somente a estética visual, mas também a fluidez narrativa. Nesta subseção, discutiremos os aspectos fundamentais que os alunos utilizaram para elaborar o layout da história em quadrinhos, desde a concepção até a execução, destacando a importância de cada etapa na construção de uma narrativa cativante.



Antes de nos aventurarmos no mundo imagético da história em quadrinhos, é imprescindível estabelecer uma base sólida através da concepção e planejamento cuidadosos. Não precisávamos nos preocupar com a elaboração do enredo, a definição dos personagens principais e a estruturação dos eventos-chave, pois estávamos adaptando uma obra, com toda essa estrutura definida. No entanto, precisávamos saber filtrar o que considerariamos como principais elementos para guiar as escolhas de diagramação mais adiante.

Quando iniciamos esse projeto, imaginávamos uma HQ impressa. Para isso, a escolha do formato da página foi um ponto crucial. Independente da produção dos desenhos em papel ou no meio digital, a decisão seria a impressão em folhas A4 para a estética final da HQ. Além disso, o momento em que iniciamos o processo de diagramação, enquanto alguns alunos ainda estavam desenhando quadros individuais, foi decisivo para definir o número de painéis na composição das páginas da HQ, e isso era fundamental para a estrutura geral da narrativa. Nesse passo, criávamos a base sobre a qual a história seria construída e forneceria ao leitor uma ideia do ritmo da narrativa.

Conforme alguns alunos produziam os quadros individuais, que representavam imagneticamente a narrativa, os demais ficaram responsáveis pela diagramação das páginas. A ideia inicial era utilizar o próprio aplicativo *Procreate*, responsável pelos desenhos, para conduzir a diagramação. Entretanto, havia somente um tablet, devido ao alto custo do aparelho, e os alunos ainda estavam no processo dos desenhos individuais dos quadros. A solução foi utilizar computadores para criar as páginas da HQ. E, surpreendentemente, os alunos utilizaram um *software* bem simples, que quase todos os computadores do Brasil possuem. Os alunos utilizaram o *software PowerPoint*, da *Microsoft*. Essa interface, geralmente, é utilizada para apresentação de slides, entretanto, os alunos conseguiram utilizar o *software* para a diagramação das páginas.

A primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entrar nela depende do número de páginas que vem a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa, e, para maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, prende atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um “clima”. Ela se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa. (Eisner, 2010, p. 64)

José Saramago, quando inicia seu romance com a frase “O disco amarelo iluminou-se”, já realiza a primeira pausa, com um ponto final. Nesse momento, sabíamos que a primeira página deveria conter um único quadro, e essa única frase se encerraria como o autor fez:

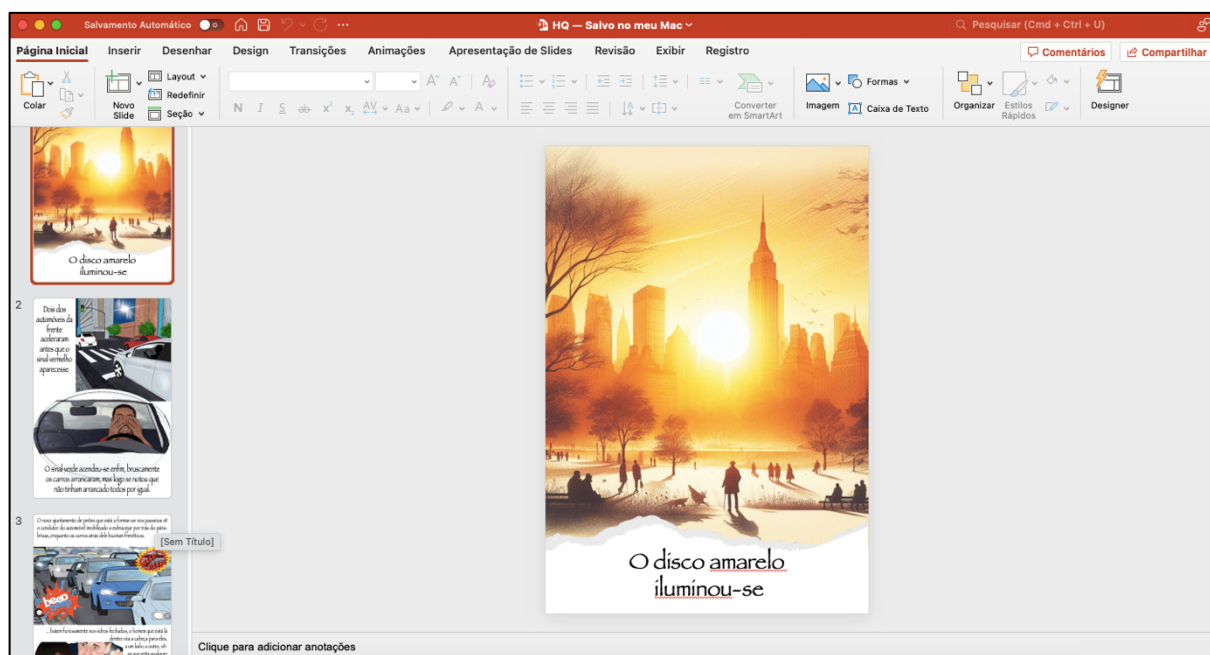
Figura 22 – Primeira página da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Uma das vantagens de utilizar o *software PowerPoint*, além da sua fácil disponibilidade de acesso, foi o benefício de visualizar o esboço inicial de cada página, bem como as páginas anteriores e as seguintes, devido à interface do próprio *software*.

Figura 23 – Captura de tela da interface do *PowerPoint*



Fonte: acervo próprio, 2022

Isso permitia visualizar a disposição geral dos painéis em cada página, o que nos certificava de que a narrativa fluía logicamente. Esses esboços, que são chamados *slides* serviam como um guia visual, ajudando a identificar eventuais problemas na estrutura da história antes de dedicar tempo à arte final de cada página.

O desenvolvimento das páginas também desempenhou um papel crucial na construção do ritmo narrativo. Experimentamos diferentes projetos para a diagramação das páginas finais e decidimos por páginas com dois quadros ou um único quadro individual ocupando toda a página, como visto acima:

Figura 24 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Essa escolha se deu por dois motivos: o primeiro foi para dar mais liberdade aos alunos, no momento de inserir os balões, pois, como os quadros eram desenhados antes desse processo, muitas vezes os balões ocupavam partes dos desenhos, se a disposição tivesse mais quadros na página. O segundo motivo foi para revelar nuances emocionais paulatinamente e, inclusive, destacar momentos-chave. Essa quantidade de painéis, sua disposição e tamanho são fatores que podem influenciar diretamente a experiência do leitor, por isso optamos por essa escolha

de páginas mais visuais, o que pode contribuir na variação do ritmo e que mantém a história envolvente.

Além do ritmo, pensamos na composição visual dentro de cada painel, pois cada composição se tornava uma arte por si só. A preocupação com o enquadramento ajudava a direcionar o foco do leitor e a transmitir possíveis emoções. A disposição dos quadros cria um dinamismo visual, podendo adicionar uma camada extra de profundidade à narrativa. Cada escolha de composição contribuía para a atmosfera geral da história.

Figura 25 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

No processo de desenvolvimento da composição das páginas, os alunos inseriam as suas sutilezas e as suas criações artísticas. Visto que, evitar a monotonia pode ser fundamental em histórias em quadrinhos. A experimentação com uma variedade de layouts manteria a história visualmente estimulante e evitaria uma abordagem previsível ao introduzir inovações nos layouts, o que também mantém o leitor envolvido e curioso sobre o que seguirá. Na página acima, no momento em que o primeiro cego coça os olhos, os alunos mudaram o quadro original, desenhado no *tablet*, para uma elipse biselada, utilizando o recurso “Estilos Rápidos”, do *PowerPoint*. Essa mudança da forma retangular por uma elíptica pode simbolizar o formato de um olho ou a lente de um óculos, os quais são elementos semânticos pertinentes à visão. Ademais, o contorno verde brilhante, inserido nas bordas da elipse, transmite ao leitor o acender da luz verde do semáforo de trânsito.

Os alunos, na maior parte das páginas, inseriram elementos imagéticos que agregassem à construção da cena. Esses elementos, às vezes, integralizavam a linearidade da narrativa, outras vezes, eram composições visuais, mas que deixavam a cena mais harmoniosa, segundo eles. Ao observarmos essa passagem da obra:

Ao mover-se em 76 direção à sala de estar, e apesar da prudente lentidão com que avançava, deslizando a mão hesitante ao longo da parede, fez cair ao chão uma jarra de flores de que não estava à espera. Tinha-se esquecido dela, ou então fora a mulher que a deixara ali quando saiu para o emprego, com a intenção de 76 rapá-la depois em lugar adequado. [...] Quis recolher as flores, mas não pensou nos vidros partidos, uma lasca longa, finíssima, espetou-se-lhe num dedo, e ele tornou a lacrimejar de dor (Saramago, 2017, p. 16).

Para essa cena, ressaltamos as dificuldades que o primeiro cego enfrentava. A perda da visão repentina dificultava as coisas, mais comuns do dia a dia, como se locomover em sua própria casa, rotina essa, que em outras circunstâncias, acontecia tão naturalmente e sem nenhuma dificuldade. Nesse processo, os alunos teriam que considerar alguns dos elementos presentes em seu desenho, tais como: a sala de estar, a jarra de flores, as flores, o vidro quebrado e uma expressão de dor. Esses elementos mais concretos são os que os alunos conseguiram representar, como pode ser visto abaixo:

Figura 26 – Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Nesse quadro¹⁸, os alunos inseriram imagetivamente os elementos descritos pelo narrador saramaguiano. Podem ser vistas as flores na mesa e no chão, os pedaços de vidro do jarro quebrado, a sala ambiente em que se encontra o primeiro cego ferido. Ademais, eles também inseriram elementos não descritos, mas que compõem a cena, como o sofá, a mesa de centro com livros, o tapete, até mesmo um quadro decorando a parede. Esse mobiliário é inserido, mas não descrito, promove o ritmo da narrativa e o aprofundamento visual.

Nessa cena ainda, se observarmos atentamente, podemos ver ainda mais o potencial imagético dos alunos participantes desse projeto. Os alunos, nessa composição de cena, inseriram um quadro do próprio autor José Saramago, decorando as paredes do ambiente. O quadro tem o olhar compenetrado de Saramago para o primeiro cego, o primeiro cego, por sua vez, mesmo sem enxergar, tem seu olhar focado no leitor desta cena. O leitor, nesse processo



sutil de metalinguagem, pode olhar os dois homens, um preso em uma imagem esmaecida de um quadro, com uma posição plácida de suas mãos no primeiro plano. O outro homem, preso também, em sua cegueira leitosa, o deixa conturbado com seu bem-estar, e na mesma posição de mãos que o escritor na parede, segura um lenço branco como a cegueira, mas com o contraste dos vestígios da vulnerabilidade que ele possuía.

Além do “*Easter Eggs*¹⁹” do quadro do Saramago inserido pelos alunos, eles ainda tiveram a ideia de colocar livros sobre a mesa. Uma crítica às pessoas que usam livros como objeto de decoração, mas que sequer enxergam a sua relevância.

Figura 27 – Zoom em Quadro isolado da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

¹⁹ Os *Easter Eggs* são segredos ou surpresas escondidas em mídias, deixadas intencionalmente pelos seus criadores. Podem ser mensagens ocultas, piadas internas ou referências a outras obras, e geralmente exigem conhecimento ou esforço para serem descobertas. Eles adicionam um toque extra de diversão e recompensam os fãs atentos. (definição própria)

Neste cenário, o primeiro cego já não enxerga mais nada, tampouco importa o que há sobre a mesa. Mas, para o leitor, se aproximarmos a cena, poderá ser observado que não se trata de quaisquer livros, mas sim, livros do próprio escritor José Saramago. Os livros respeitam a ordem cronológica de publicação, do mais antigo embaixo, para o mais recente ao topo da pilha. Como já dito, esses detalhes evidenciam o trabalho artístico dos alunos e a sua preocupação com os detalhes.

Outra preocupação que tivemos foi o equilíbrio entre texto e imagem, que foi uma consideração crucial. Tentamos gerenciar a quantidade de texto em cada página para manter um fluxo harmonioso. Há páginas com a narração, outras páginas com os balões dos diálogos, e algumas páginas que contêm ambos os elementos anteriores.

Figura 28 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Para que as palavras complementassem as imagens e não sobrecarregassem o leitor, encontramos o equilíbrio adequado que permitisse que ambos os elementos se destacassem e contribuíssem para a narrativa de maneira equilibrada.

Outro recurso que os alunos utilizaram foi preencher os fundos dos *slides* do *PowerPoint* na mesma paleta de cores predominante dos quadros. Dessa forma, o discurso dos balões é sempre realçado, por estar em um fundo branco, contrastando com as cores do fundo do *slide*. E há o discurso do narrador, que se mistura com as cores do *slide*, causando assim uma sensação

de que há menos texto, visto que, tradicionalmente, o fundo de texto respeita a cor natural do papel, o branco.

Figura 29 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Quando pensamos no processo de adaptação à narrativa para concepção da criação da diagramação, tentamos adaptar o *layout* ao estilo do enredo narrado. Para melhor entendimento, conforme a epidemia de cegueira branca ia se espalhando e contaminando a população, surge o questionamento: como poderíamos ilustrar o que supostamente era invisível para o leitor? Mesmo com a descrição de um mar de leite, no processo de adaptação imagética, deixar as páginas em branco, sem nenhum desenho, com apenas as falas dos personagens, para transmitir a sensação da cegueira branca, seria supostamente o ideal para melhor eficácia desta sensação. Contudo, a adaptação teria as primeiras páginas ilustradas, visto que, quando a pandemia se espalhasse, predominaria o branco.

Dado esse desafio de ilustrar para ver o que supostamente é invisível, optamos por mudar o contraste das ilustrações, que passaram a ter quadros mais esmaecidos para transmitir uma imersão na sensação da cegueira leitosa, descrita por Saramago. O *design* deve servir à narrativa, destacando seus pontos fortes. Para utilização dessa técnica, utilizamos o *software* chamado “Photoscape”, com a ferramenta de Florescer Imagens. Para chegar ao resultado visto acima, aplicamos o dobro do efeito, para transmitir essa sensação leitosa e iluminada nas imagens.

Figura 30 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Essas pequenas modificações do contraste podem ter um impacto significativo na narrativa visual.

Não é de surpreender que o limite da visão periférica do olho humano esteja intimamente relacionado ao padrão usado pelo artista para capturar ou congelar um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação. É claro que essa segmentação arbitrária — é nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade narrativa do artista. (Eisner, 2010, p. 41)

Mesmo que, no limite da visão, esse efeito diminua a percepção de detalhes desenhados anteriormente pelos alunos, o resultado agrega mais uma sensação de imersão na obra. Assim, como dizia Saramago: “Vivo em desassossego, escrevo para desassossegar”, o efeito visual que utilizamos também servirá para desassossegar os leitores.

Fazer o layout de uma história em quadrinhos foi uma combinação complexa de arte visual e adaptação da narrativa. Cada escolha, desde a concepção inicial até os ajustes finais, pode contribuir para uma experiência única do leitor. Ao encontrarmos o equilíbrio certo entre elementos visuais e narrativos, os participantes do projeto puderam criar a sua história em quadrinhos envolvente, que pode cativar e emocionar novos leitores, destacando a poderosa sinergia entre texto e imagem.

4.1.6 A cena do estupro

A violência na obra “Ensaio sobre Cegueira”, de José Saramago, é um tema que suscita muitas reflexões e interpretações. A cegueira branca que acomete a população é uma metáfora para a perda da humanidade, da ética e da solidariedade. Os personagens são submetidos a situações degradantes, como a fome, a sujeira e o estupro. A violência se tornou tanto física quanto psicológica, e revela o lado mais sombrio da natureza humana.

Com esse contexto, representar imagetivamente o que é descrito com palavras da obra “Ensaio sobre a Cegueira” se tornou um desafio. Desafio psicológico, pois são descrições minuciosas da violência sexual, que não são fáceis de digerir, e o desafio de representar imagetivamente esse contexto, que não deveria nunca ser representado.

É evidente que esses desafios trouxeram muitas dificuldades para o projeto da HQ, mas foram cautelosamente sanadas. Desenhar a cena de uma violência sexual foi complexo, pela seriedade do contexto, que não pode ser tratado de maneira leviana e, tampouco, pitoresca.

Ademais, houve a preocupação com os alunos do projeto, visto que se tratava de adolescentes e o impacto psicológico poderia afetar os participantes. E, também, levamos em consideração que os desenhos seriam desagradáveis e indelicados.

No momento da proximidade da representação da cena do estupro, pensamos em realizar o oposto da estética que estávamos seguindo até o momento. Nesse caso, ao invés de iluminarmos os quadros para a sensação da cegueira branca, começamos a escurecer os quadros, a fim de a escuridão representar o lado sombrio da humanidade.

Figura 31 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Como pode ser observado nessa página, os quadros ainda possuem luminosidade, mas o fundo da página já começou a se escurecer em tons que se assemelham aos quadros do primeiro plano.

Figura 32 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Nas páginas seguintes, o efeito de escurecimento vai se tornando presente ao fundo da página e aos quadros desenhados:

Figura 33 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Até o momento antecedente ao abuso das mulheres, optamos por quadros individuais, para aumento do efeito de tensão e desaceleramento da chegada ao ponto que realmente a humanidade decai em seu total obscurantismo.

Figura 34 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Outro detalhe levado em consideração foi o contraste de narração, pois conforme os planos de fundo escureciam para representar o sombrio dos Homens, a narração ficou na cor branca como a cegueira, agora, ambas conduzem para o que a desumanidade pode causar.

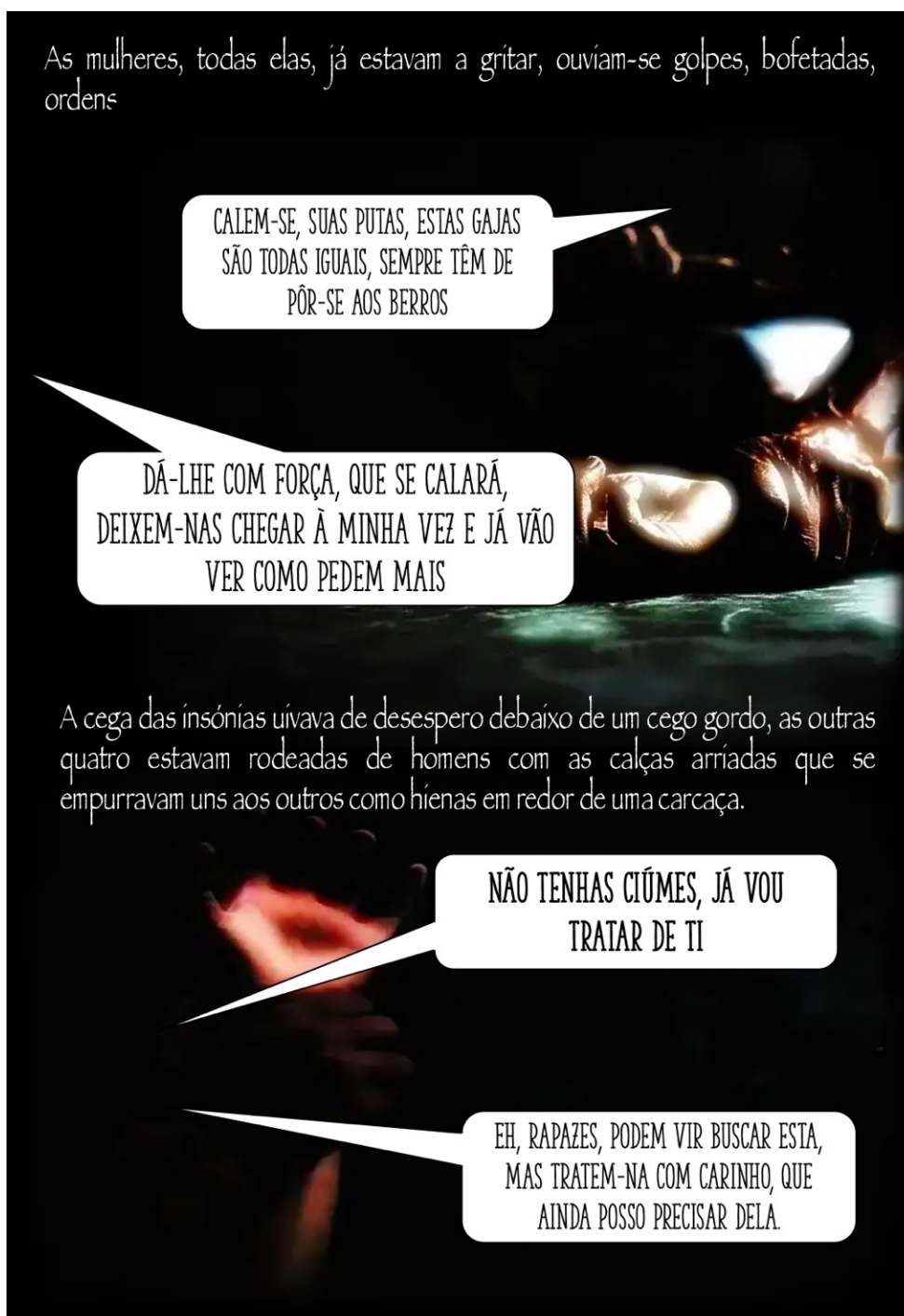
Figura 35 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Na cena acima, observamos que o cego da pistola já inicia os abusos, palavras ofensivas, gestos e toques que exemplificam a sua barbaridade. Nesse ponto, optamos por aumentar a quantidade de textos da narração, a fim de deixar o mais sórdido apenas no descritivo, para não expor os alunos ao trabalho de pensar em reproduzir tal atrocidade e não chocar o leitor.

Figura 36 – Página isolada da HQ

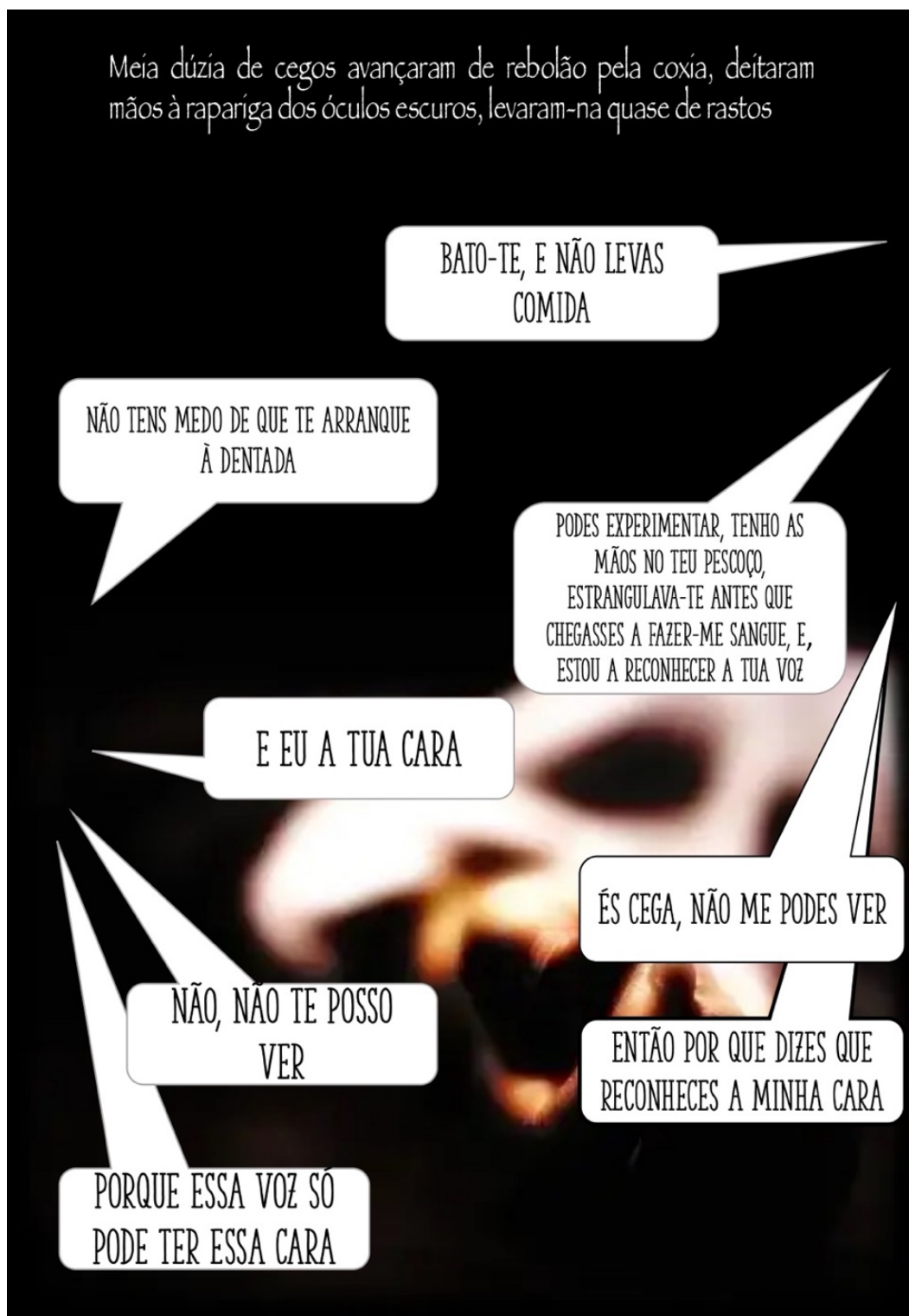


Nesta cena, as violências se intensificaram e, para amenizar o imagético dessa brutalidade, escurecemos o máximo possível as páginas, preservando apenas detalhes das mãos das vítimas e dos agressores. O resultado desse efeito foi produzido, também, pelo *software PhotoScape*, utilizando filtros de controle de cores.

Não se sabe muito sobre o local e o modo de armazenamento do cérebro dos incontáveis fragmentos de lembrança que se tornam compreensíveis quando dispostos em certa combinação. Mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada, ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência. (Eisner, 2010, p. 103)

As posições das mãos, os punhos firmes as segurando, são essas memórias de abusos reforçadas pelo texto. E, para o texto, optamos por controlar as falas, não alteramos o texto de Saramago, mas privamos algumas frases e palavras explicitamente relacionadas à violência sexual.

Figura 37– Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Nessa página, construímos o diálogo do cego da pistola com a mulher do médico, ao fundo, caída no chão. Como nas páginas anteriores, decidimos adicionar o mínimo de detalhes visuais possíveis e sobrepor o texto em primeiro plano.

Figura 38 – Página 38 – isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

Nessa página, subsequente à cena do estupro, ilustramos o momento em que amanhece e a barbárie havia terminado. Para essa passagem, diminuimos, não totalmente, os filtros que

escureciam as cores do quadro, mas a ponto do leitor poder identificar melhor os corpos das mulheres que foram violentadas em troca de comida para seus companheiros de ala.

A dificuldade da leitura e a ilustração dessas páginas se fez necessária para a continuidade da produção da HQ. Ademais, toda essa dificuldade apresentada se mostra o quão a obra de Saramago é uma crítica à sociedade contemporânea, que vive alienada, egoísta e indiferente ao sofrimento alheio. Tornou-se um convite à reflexão sobre os valores morais e as relações humanas em um mundo cada vez mais caótico e desumano.

4.2 Organização do texto

A organização dos elementos textuais em uma história em quadrinhos desempenha um papel crucial na transmissão eficaz da narrativa. Esse processo de adaptação de uma obra original para outros meios de produção pode ocasionar o que algumas pessoas concebem como perdas ou ganhos no processo. Esse processo ocorre em traduções para outros idiomas, para roteiros cinematográficos, adaptações teatrais e, particularmente a esse caso, para uma História em Quadrinhos. Os elementos textuais, geralmente presentes em uma HQ, incluem diálogos, narrações, onomatopeias, algumas informações adicionais e balões, que, segundo Ramos, “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem” (2010, p. 34). Sendo assim, a forma como esses elementos são dispostos pode afetar diretamente a compreensão da história pelo leitor.

Na prática, o criador, depois de receber o de ter concebido uma ideia, procura desenvolver ela não todo unificada de palavras imagens. É aqui que os elementos gráficos passam a dominar, pois, no fim das contas, o produto final deve ser lido com um visual completo. Essa “mistura”, em última análise, é a prova mais importante do sucesso e da qualidade da experiência de arte sequencial. (Eisner, 2010, p. 132)

Como visto no subcapítulo anterior, houve momentos em que comentamos a respeito do texto nos quadros e o equilíbrio necessário para ponderar esses dois elementos. É evidente que a maior preservação do texto de Saramago resultaria em páginas estritamente textuais, o que não faria sentido, pois se a intenção era esta, o leitor leria o romance na íntegra. Em contrapartida, páginas totalmente visuais demandavam uma habilidade e recursos profissionais, dos quais não dispúnhamos. Mesmo com os desenhos produzidos, não podemos ignorar o

percurso e as tentativas até esse momento. Dessa forma, utilizamos recursos textuais para compor os balões de fala como um componente central. Nesses balões, tentamos conter as falas dos personagens no meio do discurso direto fluido do autor.

Existe uma hierarquia natural entre o quadro e o balão, a qual parte do princípio de que, se a existência do segundo condiciona a do primeiro, a recíproca não é verdadeira. Grande número de quadros (proporção variável, conforme o autor) não traz balão algum. Por outro lado, jamais acontece de um balão apresentar-se sozinho, dado que ele é uma missão supostamente sonora e que toda missão pressupõe uma fonte, ou seja, um lugar de origem. Esse lugar é o quadro, o espaço que contém tal omissão. Essa regra vale independentemente da natureza exata da fonte, seja o emissor representado o invisível, ele é sempre situável em relação à diegese da qual se representa ou já se representou um fragmento. (Groensteen, 2015, p. 76)

A disposição dos balões também influencia a fluidez da leitura, comumente seguimos uma sequência lógica de leitura da esquerda para a direita e de cima para baixo. A conexão entre balões por meio de setas ou linhas direcionais também é utilizada para indicar a ordem correta de leitura.

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que você saiba quem fala primeiro. (Eisner, 2010, p. 24)

A tipografia dentro dos balões também foi fundamental. O tamanho, o estilo e a cor das letras são escolhidos para expressar o tom da fala, a intensidade da emoção ou mesmo indicar murmúrios. O design da fonte contribui para a caracterização dos personagens, diferenciando vozes e personalidades. Utilizamos até fontes de letras diferentes para suavizar esse processo. Inicialmente, os alunos queriam utilizar uma fonte que simulava o texto datilografado, de uma máquina de escrever, porém, essa fonte dificultava um pouco a leitura. Para resolver essa dificuldade, os alunos utilizaram uma fonte de letra chamada “*Papyrus*”, uma fonte mais suave e bem delineada, destinada aos textos do narrador. Com essa definição, para o estilo de letra dedicado aos balões, foi utilizada a fonte “*The Serif Hand*”, que possui uma diferença de impacto, pois todas as letras são do mesmo tamanho, não distinguindo maiúsculas de

minúsculas. Contudo, sempre que necessário, os alunos alteravam a fonte conforme a necessidade ou predileções.

As narrações, muitas vezes encontradas em caixas de texto separadas dos quadros desenhados, fornecem informações adicionais ao leitor.

Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e 96transmiti-lo tal como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerrados no quadrinho. (Eisner, 2010, p. 24)

Esses elementos textuais podem ser usados para expressar pensamentos internos dos personagens, fornecer contexto histórico ou transmitir detalhes que não são evidentes nas imagens. A disposição dessas caixas de texto influencia o fluxo da narrativa, e optamos por integrá-las harmoniosamente aos quadros, utilizando o fundo de uma tonalidade semelhante aos quadros desenhados.

Outra preocupação que tivemos foi com as onomatopeias, os efeitos sonoros, representados por palavras como “BOOM” ou “BANG”, que também desempenharam um papel vital. A forma e o tamanho dessas palavras expressam a intensidade do som e sua localização na cena. A disposição estratégica desses efeitos sonoros contribui para a dinâmica visual da página.

Figura 39 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022

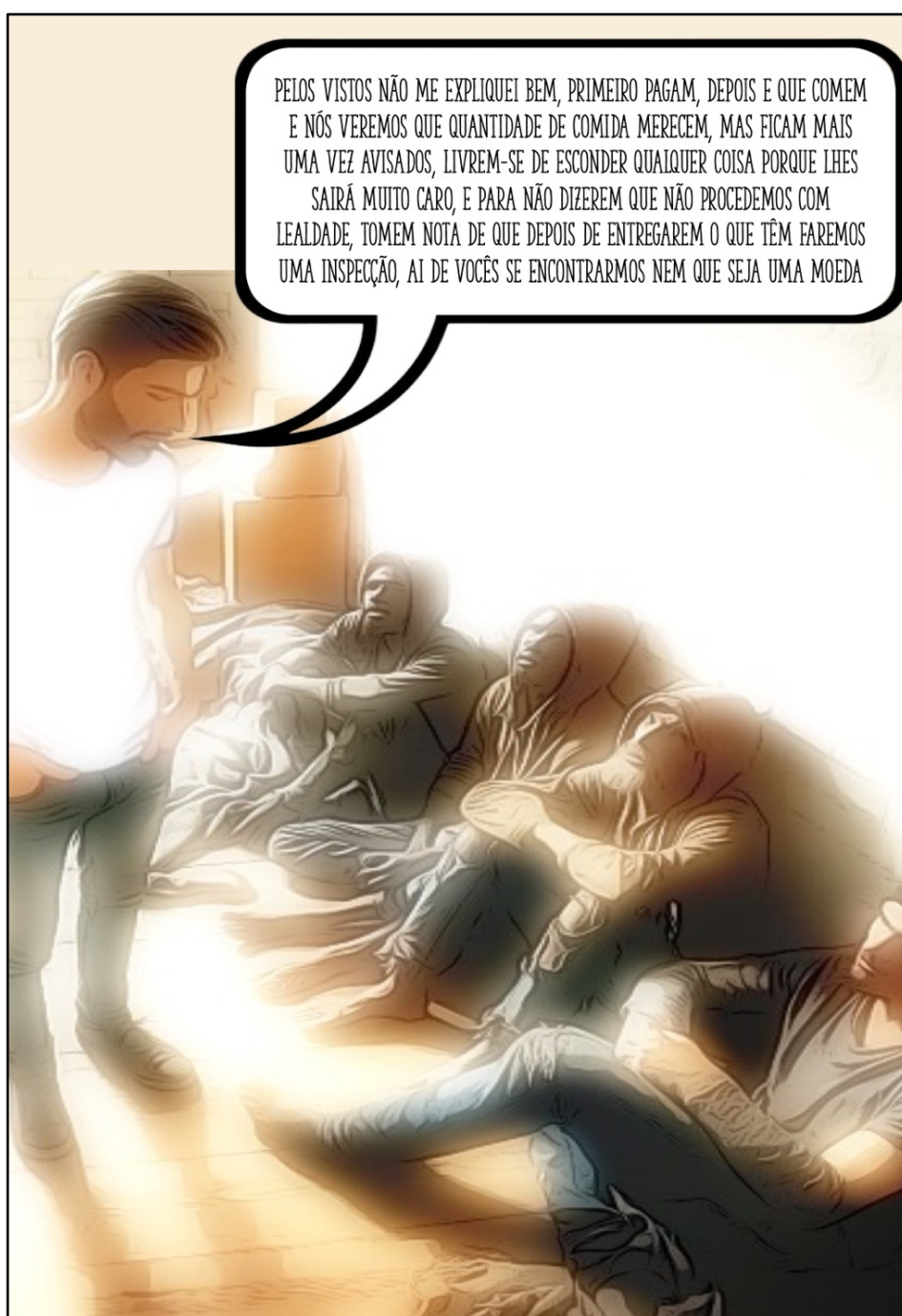
A organização geral dos elementos textuais tende a ser projetada para orientar naturalmente os olhos do leitor. Quando compúnhamos as páginas, a escolha da dimensão dos quadros, para a interação entre imagens e texto, foi importante.

A quadriculação consiste em dividir o espaço no qual se planeja investir em um certo número de unidades ou compartimentos. Sempre destinada a

permanecer em consideração, ela opera uma compartimentação inicial, provisória, da matéria narrativa. (Groensteen, 2015, p. 152)

Quadros maiores com imagens mais detalhadas muitas vezes foram combinados com diálogos essenciais ou mínimos para destacar momentos-chave da narrativa.

Figura 40 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Também levamos em consideração que, por outro lado, a utilização de quadros menores com diálogos concisos poderia acelerar o ritmo da história.

Figura 41 – Página isolada da HQ



Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

A escolha da linguagem também é crucial para esse tipo de produção. No processo da criação da nossa história em quadrinhos, pensamos em adaptar a quantidade de texto à intensidade da cena e à atenção do leitor. Segundo McCloud, “palavras podem ser usadas para compactar uma história, resumindo vastas mudanças em um único quadro, como visto nas transições de cena em cena” (2008, p. 31).

Em momentos de ação intensa, diálogos concisos e foco nas imagens podem ser preferíveis. Por outro lado, cenas mais reflexivas ou informativas podem exigir uma abordagem mais detalhada nos diálogos e narrações, como pode ser observado no quadro abaixo:

Figura 42 – Página isolada da HQ

Fonte: produção dos integrantes do projeto, 2022.

Nesse quadro, há uma das cenas mais marcantes da obra, quando a mulher do médico enfrenta o homem da pistola. Na pequena troca de falas entre os personagens, há toda uma explicação do narrador, justamente, para justificar a “vantagem” que a protagonista possuía em relação aos demais cegos.

Essa organização dos elementos textuais na história em quadrinhos foi uma arte delicada que requereu equilíbrio e uma consideração mais cuidadosa com os fragmentos do texto que foi utilizado. A interação entre os diálogos, as narrações e os elementos visuais contribuíram para uma narrativa coesa e envolvente. Os participantes do projeto conseguiram entender a importância dos detalhes nas páginas, assim, tentaram garantir que a história fosse comunicada de maneira eficaz e emocionante.

4.3 Os direitos autorais de “Ensaio sobre a cegueira”, de José Saramago

Os direitos autorais de livros são parte integrante do sistema legal que protege a propriedade intelectual dos autores. Esses direitos garantem ao criador exclusividade sobre a reprodução, distribuição e exibição de sua obra. O objetivo é incentivar a produção de conteúdo original, oferecendo aos autores a segurança de controlar como suas criações são utilizadas.

A Biblioteca Nacional é responsável pelo registro de obras intelectuais desde 1898, quando foi publicada a primeira lei específica brasileira sobre direitos autorais, e até hoje, através do Escritório de Direitos Autorais, oferece esse serviço e outros correlatos aos cidadãos brasileiros, para segurança jurídica dos direitos morais e patrimoniais do autor, nos termos da lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. (Brasil, Ministério da Cultura, 2022)

Os direitos autorais abrangem não apenas o texto, mas também ilustrações, design gráfico e outros elementos criativos incorporados ao livro. O prazo típico de proteção varia de acordo com a legislação de cada país, mas geralmente dura toda a vida do autor, mais um período adicional.

Essa prerrogativa é fundamental para a proteção dos direitos autorais, que também promove a inovação e a criatividade. Ao garantir que os autores se beneficiem financeiramente de seu trabalho, a lei de direitos autorais estimula a produção de novas obras.

O criador de uma obra intelectual (obra literária, artística, científica ou qualquer outra espécie de criação intelectual, nos termos da lei nº 9.610/98) ou se você é titular de direitos autorais sobre uma obra intelectual, transferidos por contrato (cessão) ou herança, você pode solicitar o registro para garantir maior segurança jurídica e evitar ou facilitar a resolução de conflitos judiciais e extrajudiciais futuros através da certificação pública de sua declaração de autoria ou titularidade sobre a obra intelectual. (BRASIL, Ministério da Cultura, 2022)

Essa proteção também se estende ao incentivo à pesquisa e ao desenvolvimento, pois a perspectiva de retorno financeiro pode motivar os criadores a investirem tempo e esforço na produção de conteúdo de alta qualidade.

Por outro lado, há o debate sobre a duração dos direitos autorais e seu impacto no domínio público. Muitas vezes, as obras entram em domínio público após o término do prazo de proteção, tornando-se acessíveis a todos. Isso promove a disponibilidade universal de conhecimento e cultura, equilibrando os interesses dos criadores com o acesso público.

Em Portugal, os direitos autorais de obras publicadas perduram setenta anos após o falecimento do autor e, apenas, no ano seguinte do decorrer das sete décadas, as obras passam a ser de domínio público. Portanto, as obras de José Saramago serão eximidas apenas em janeiro de 2081. Contudo, os herdeiros do autor detêm seus direitos autorais, que estavam assegurados pela agência alemã *Mertin Litag* até o ano de 2014. Após esse ano, os sucessores do autor concederam a representação dos direitos autorais para a *The Wylie Agency*, que representa autores como Jorge Amado, Jorge Luis Borges, Roberto Bolaño, Salman Rushdie, dentre outros autores renomados.

Foi através desta instituição alemã que Saramago viu as suas obras serem publicadas por Harvill Secker na Inglaterra, Harcourt na América, Alfaguara na Espanha, Feltrinelli na Itália, Le Seuil na França ou Hoffmann & Campe na Alemanha.

“Quando um grupo editorial europeu mostrou interesse em comprar a agência, foi mais uma vez o próprio José quem nos apoiou, apostando claramente para que mantivéssemos a nossa independência. Quando me despedi de José Saramago em junho de 2010, em Lanzarote, pouco antes do seu falecimento, senti que ele confiava no nosso trabalho e que estava satisfeito com os resultados obtidos: uma divulgação da sua obra em mais de 60 países em editoras excelentes, fazendo parte da melhor literatura mundial. Nesta altura, já não houve muitas palavras, mas às vezes um olhar, a confiança numa relação crescida diz o que precisa ser dito” (Coutinho, I, 2015).

A globalização e o impacto de mercado foram um dos motivos para a mudança dos direitos internacionais de Saramago passarem para a agência de Andrew Wylie. O proprietário da agência reforça que a decisão de mudança foi tomada por se chegar à conclusão de que era tempo de alterar as rotinas e situações existentes, passando a haver uma presença mais agressiva e mais abrangente da obra de José Saramago no circuito editorial internacional.

No cenário brasileiro, os direitos autorais das obras de José Saramago pertencem à empresa Companhia das Letras, do fundador Luiz Schwarcz e sua esposa Lilia Moritz Schwarcz. Para a produção desse projeto, foi solicitado, mediante os protocolos da empresa, a concessão, para o uso, dos direitos autorais da obra “Ensaio sobre a Cegueira”. Em resposta ao protocolo, a empresa solicitou o preenchimento de um questionário digital a respeito do que se destinaria o uso da obra.

Após o fornecimento da resposta solicitada, a empresa apresentou os valores a serem pagos para a utilização de excertos da obra. Em contrarresposta, informamos que se tratava de um trabalho acadêmico e o pesquisador não possuía subsídios para custear tal projeto. Em solidariedade com a pesquisa, a empresa cedeu os direitos para, exclusivamente, fins acadêmicos e sem publicação, das produções, de maneira individual em outros meios de circulação, ou integral no texto desse trabalho.

Dessa forma, as páginas da História em Quadrinhos não podem ser sequenciadas em grande número ao longo do texto e, tampouco, anexadas em sua totalidade a este arquivo. Em respeito à confiança e à integridade legal do projeto, foram apresentados apenas recortes das produções dos alunos que integralizaram esse projeto.

4.4 Discussão dos dados obtidos

A análise das percepções coletadas por meio das entrevistas e dos questionários aplicados ao término do projeto mostra que os estudantes construíram uma relação próxima e honesta com a proposta pedagógica. Esse envolvimento não surgiu de maneira imediata, mas foi se consolidando à medida que os alunos compreendiam o sentido do trabalho, reconheciam suas etapas e percebiam que poderiam participar de uma produção coletiva que envolvia leitura, interpretação e criação visual. Os relatos indicam que o engajamento emocional, cognitivo e estético se fortaleceu progressivamente, acompanhando o modo como os estudantes passaram a se reconhecer no processo, tanto como leitores quanto como produtores de um material artístico inspirado na obra literária.

A leitura do romance de José Saramago, exigente em razão de sua linguagem marcada e da ausência de divisão tradicional de diálogos, inicialmente gerou estranhamento entre os alunos. Muitos afirmaram ter dificuldade para acompanhar a narrativa ou interpretar passagens que apresentavam ambiguidades, ironias e nuances simbólicas características do estilo do autor. Contudo, quando passaram a transformar trechos do texto em imagens para a produção da HQ, o processo de interpretação tornou-se mais acessível. A imagem passou a atuar como mediadora e como apoio concreto na construção dos sentidos. Representar visualmente cenas do romance fez com que elementos antes abstratos ganhassem forma e se tornassem compreensíveis, permitindo que os estudantes percebessem de forma mais clara as situações, emoções e tensões narrativas presentes na obra.

Nesse contexto, emergiu um questionamento recorrente nas discussões do grupo a respeito de como a obra original, o filme e a HQ produzida pelos estudantes dialogavam entre si. Essa reflexão surgiu diretamente das demandas práticas do processo de adaptação. Para criar a HQ, foi necessário escolher cenas, definir gestos e expressões, selecionar falas essenciais, organizar atmosferas e interpretar ações. Cada decisão exigiu consultas constantes tanto ao romance quanto ao filme, o que levou os estudantes a perceberem que as três linguagens constroem sentidos de maneiras distintas. O romance apresenta profundidade textual e ritmo próprio. O filme sintetiza e reorganiza a narrativa utilizando recursos audiovisuais como enquadramentos, trilha sonora, expressões corporais e montagem. A HQ, elaborada pelo grupo, ocupa um espaço intermediário que articula palavra e imagem de maneira equilibrada e exige escolhas interpretativas que nunca são neutras.

Com isso, os estudantes compreenderam que adaptar não significa simplesmente reproduzir o conteúdo original. A percepção de que cada escolha visual, cada quadro, cada expressão e cada balão de diálogo carrega intencionalidades específicas tornou-se uma das aprendizagens mais significativas do processo. Essa constatação ampliou a postura crítica do grupo e contribuiu para o entendimento de que os sentidos narrativos se transformam quando transpostos entre diferentes formas de expressão artística.

O projeto também revelou um progresso técnico considerável entre os três estudantes responsáveis pela ilustração. No início, os traços eram simples e com pouca atenção à profundidade, às proporções corporais e à composição espacial. Com o avanço das atividades, os alunos começaram a experimentar novas técnicas, a observar referências com maior cuidado e a se arriscar em representações mais complexas. O uso de imagens do filme, fotografias e estudos de gestos estimulou um desenvolvimento perceptível na tridimensionalidade dos desenhos, na coerência dos movimentos, na expressividade das figuras e na estabilidade das

proporções. Esse progresso ocorreu de maneira gradual e orgânica, acompanhando o processo de experimentação e de revisões constantes. O amadurecimento se tornou evidente também na forma como os próprios estudantes passaram a comentar seus desenhos, reconhecendo avanços, dificuldades e conquistas de forma mais consciente.

Esse desenvolvimento individual esteve diretamente ligado à organização dos grupos de trabalho entre ilustradores e diagramadores. A divisão de papéis surgiu de maneira harmoniosa, oriunda das afinidades e dos interesses dos participantes. Os diagramadores foram responsáveis pela estruturação das páginas, pela distribuição dos quadros, pela disposição dos diálogos e pela clareza narrativa. Embora não atuassem diretamente no desenho, participaram ativamente das discussões estéticas e composicionais que orientaram a produção da HQ. Essa colaboração demonstrou que o processo de criação de uma história em quadrinhos exige organização coletiva, diálogo e capacidade de avaliação conjunta. Os relatos dos estudantes destacam que o trabalho cooperativo foi fundamental para o bom andamento do projeto e contribuiu para a compreensão de que a criação artística é um processo compartilhado.

Apesar do envolvimento e do progresso técnico evidente, alguns limites concretos influenciaram o produto. O Clube Juvenil teve duração de apenas um ano e os encontros ocorreram somente uma vez por semana. Esse tempo reduzido impossibilitou finalizar a HQ integralmente. Foi necessário realizar recortes narrativos, selecionando apenas algumas cenas para ilustrar. Os estudantes escolheram momentos que consideraram mais significativos e que melhor representavam o espírito da narrativa. Essa necessidade de seleção não foi percebida como uma falha, mas como parte natural do processo de adaptação. Os participantes compreenderam que adaptar um romance extenso e complexo exige tempo, planejamento e escolhas criteriosas, e que a impossibilidade de concluir a obra integralmente não diminuiu o valor pedagógico da experiência.

A adaptação da narrativa para HQ exigiu releituras constantes da obra, identificação dos trechos essenciais e discussões sobre o significado de cada cena. Esse aprofundamento permitiu que os estudantes percebessem nuances antes despercebidas. Muitos relataram que somente ao tentar transformar palavras em imagens compreenderam detalhes simbólicos, tons emocionais e gestos narrativos que haviam passado despercebidos na primeira leitura. Esse dado reforça o quanto a leitura articulada à produção artística favorece percepções mais amplas e leituras mais atentas.

No campo técnico, o projeto introduziu conceitos como perspectiva, luz e sombra, composição espacial, proporção corporal e expressões faciais. Mesmo que abordados de modo simples, esses elementos forneceram base para que os estudantes desenvolvessem maior clareza

e consistência nas páginas criadas. Houve espaço para experimentação, erro, correção e aprimoramento, o que tornou o processo de criação mais rico e significativo.

O uso da tecnologia também teve importância no desenvolvimento da HQ. Softwares simples de edição permitiram ajustes de tamanho, reorganização de páginas e correções pontuais. Mesmo sem domínio prévio dessas ferramentas, os estudantes conseguiram utilizá-las com autonomia, beneficiando-se da familiaridade com dispositivos digitais. Essa integração entre trabalho manual e uso de tecnologia ampliou as possibilidades de finalização da obra e possibilitou um refinamento visual sem comprometer a autoria estudantil.

Além disso, as discussões sobre direitos autorais, representatividade e mercado editorial ampliaram o escopo formativo do projeto. Os estudantes perceberam que adaptar uma obra envolve responsabilidade ética e respeito ao autor, ao contexto da obra e às identidades representadas. Refletiram sobre questões de diversidade e buscaram evitar representações estereotipadas durante a criação dos personagens e das cenas, demonstrando sensibilidade e consciência crítica.

Ao articular leitura literária, interpretação ativa, criação visual e uso de recursos tecnológicos, o projeto demonstrou seu potencial de desenvolver habilidades diversas, tais como leitura crítica, criatividade, organização narrativa, cooperação, sensibilidade estética e responsabilidade social. A produção da HQ favoreceu uma compreensão mais profunda do romance e estimulou reflexões sobre as diferentes maneiras pelas quais as linguagens constroem significados.

Em síntese, a experiência se consolidou como uma prática formativa abrangente, construída em um ritmo próprio pelos estudantes. Mesmo com recursos simples e apesar do tempo limitado, o projeto evidenciou que adaptar um romance para HQ é uma oportunidade valiosa para promover interpretação, reflexão, criatividade e autoria. A vivência ofereceu aos alunos um espaço significativo para crescer, experimentar e se reconhecer como participantes ativos do processo de aprendizagem, fortalecendo vínculos com a leitura, com a expressão criativa e com o trabalho coletivo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente tese teve como propósito compreender o impacto das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica no contexto escolar contemporâneo, investigando como esse recurso dialoga com o desenvolvimento de habilidades artísticas, interpretativas e críticas de alguns estudantes da Escola Estadual Edésio Castanho, no município de Ibaté/SP. Ao longo do estudo, inserido no âmbito do Clube Juvenil, os alunos foram desafiados a adaptar a obra “Ensaio sobre a Cegueira”, de José Saramago, para o formato de HQ, experiência que exigiu não apenas domínio técnico, mas também sensibilidade estética, ética e interpretativa para lidar com uma narrativa literária complexa e profundamente simbólica.

A revisão teórica evidenciou que as histórias em quadrinhos constituem uma linguagem híbrida que integra, de maneira orgânica, elementos textuais e visuais. Por essa razão, configura-se como uma ferramenta pedagógica capaz de engajar diferentes perfis de estudantes, ampliar práticas de leitura multimodal e estimular a interpretação crítica do mundo. A combinação entre texto e imagem favorece um ensino mais dinâmico e acessível, pois desenvolve competências relacionadas à fluência leitora, à compreensão de discursos verbais e não verbais, à análise de códigos visuais e à expressão artística. Paralelamente, a prática do desenho, tratada neste estudo como uma vertente pedagógica plena, demonstrou potencial para fortalecer a coordenação motora, o raciocínio espacial, a autonomia criativa e o processo de tomada de decisões estéticas, contribuindo para uma formação mais ampla e sensível.

No que diz respeito ao processo de adaptação da obra de Saramago, constatou-se que a complexidade da narrativa impôs desafios constantes. A escrita densa, o alto teor simbólico e a ausência de pontuações tradicionais exigiram dos estudantes uma leitura reiterada e criteriosa. A transposição desse universo literário para o formato sequencial gráfico envolveu decisões cuidadosas relativas à composição das páginas, à organização dos quadros, ao ritmo narrativo e às formas de representação dos personagens. Entre os desafios mais significativos, destacou-se a necessidade de representar a cegueira branca, elemento central da trama, de forma visualmente coerente e simbolicamente potente, o que demandou soluções criativas capazes de traduzir, para a dimensão gráfica, uma condição sensorial e psicológica complexa.

Os encontros do Clube Juvenil assumiram um papel essencial nesse percurso, constituindo espaços de experimentação, diálogo e construção coletiva de conhecimento. A leitura compartilhada do romance fomentou discussões sobre estrutura, temas, simbolismos e escolhas narrativas, preparando os estudantes para o processo de adaptação. As reflexões sobre a organização das sequências visuais, os enquadramentos, o uso de luz e sombra, bem como as

técnicas de desenho físico e digital, contribuíram para um ambiente de aprendizagem em que interpretação e criação artística se fortaleceram mutuamente.

Entretanto, tornou-se evidente que o tempo disponível para o projeto influenciou diretamente o produto final. O Clube Juvenil teve duração de apenas um ano e os encontros ocorriam uma vez por semana, o que limitava o ritmo de produção. Apesar do esforço constante dos alunos, não foi possível finalizar a HQ por completo. Diante desse cenário, optou-se por selecionar e adaptar determinados trechos da obra, de acordo com o que o grupo considerou mais significativo, viável e representativo. A escolha dos recortes também envolveu um exercício interpretativo, já que os estudantes precisaram decidir quais momentos da narrativa melhor expressariam o enredo e os símbolos centrais do romance. Essa seleção, embora decorrente das limitações de tempo, acabou demonstrando um processo de síntese criativa e interpretativa bastante consistente.

A análise dos dados revelou ainda que a cena de violência sexual presente na obra foi um dos momentos mais sensíveis do processo de adaptação. Essa etapa exigiu diálogos éticos aprofundados sobre responsabilidade, limites e implicações da representação gráfica de episódios de violência, abrindo espaço para discussões sobre direitos humanos, violência de gênero e cuidado com o público leitor. De maneira paralela, também emergiu a necessidade de discutir direitos autorais, uma vez que o grupo precisou compreender as restrições legais relacionadas à adaptação de uma obra literária protegida. Esse aspecto jurídico ampliou a compreensão dos estudantes sobre a importância da propriedade intelectual e evidenciou que a produção artística, mesmo em âmbito escolar, está inserida em um campo complexo de normativas e responsabilidades.

Apesar das delimitações temporais e dos desafios metodológicos, o processo de adaptação ampliou significativamente o alcance da obra entre os estudantes. A conversão do texto literário em imagens estimulou o retorno ao romance com maior profundidade interpretativa, de modo que os alunos revisitaram passagens, reconstruíram sentidos e passaram a identificar camadas simbólicas antes despercebidas. O caráter colaborativo da produção favoreceu a integração das habilidades individuais, sendo possível observar que os estudantes responsáveis pelos desenhos aperfeiçoaram traços, noções de tridimensionalidade e perspectivas, enquanto aqueles encarregados da diagramação harmonizaram elementos visuais e textuais com maior precisão e coerência. A organização dos papéis dentro do grupo ocorreu de maneira harmoniosa, uma vez que desenhistas e diagramadores passaram a complementar mutuamente suas habilidades e trajetórias de aprendizagem.

Os resultados obtidos ao longo da pesquisa permitem afirmar que a adaptação literária para HQ promove um envolvimento mais ativo e significativo por parte dos estudantes, estimulando o pensamento crítico, a sensibilidade estética e a capacidade de leitura e produção multimodal. No contexto do Clube Juvenil, observou-se um fortalecimento do vínculo dos estudantes com a leitura, marcado por curiosidade, fruição, compromisso e participação crescente. A linguagem dos quadrinhos funcionou como uma ponte entre o universo escolar e as práticas culturais juvenis, permitindo a entrada espontânea dos alunos em debates sobre narrativa, simbolismo e representação visual.

Considerando todos esses aspectos, torna-se evidente que as histórias em quadrinhos devem ser reconhecidas como recursos legítimos e potentes no âmbito educacional. Sua inserção no currículo contribui para democratizar o acesso à leitura, diversificar formas de expressão e ampliar o repertório interpretativo dos estudantes. Assim, educadores são encorajados a integrar estrategicamente essa linguagem em suas práticas pedagógicas, explorando suas potencialidades interdisciplinares e sua capacidade de promover aprendizagens mais criativas, acessíveis e significativas.

Em síntese, a adaptação de “Ensaio sobre a Cegueira” para o formato de HQ configurou-se como uma experiência formativa abrangente, na qual leitura literária, criação artística, debates éticos e reflexão crítica se entrelaçaram de maneira produtiva. O processo revelou-se capaz de desenvolver múltiplas habilidades nos estudantes e de ampliar suas percepções sobre a relação entre literatura, imagem e ensino. Espera-se que este estudo inspire novas iniciativas que explorem o uso das histórias em quadrinhos como recurso didático, contribuindo para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras, dinâmicas e interdisciplinares. Ao valorizar a potência dessa linguagem, abrem-se caminhos para novas formas de leitura, expressão e aprendizagem, fortalecendo uma educação mais sensível, significativa e alinhada às demandas culturais e estéticas da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A; COSTA, E. B.. **As histórias em quadrinhos na educação:** possibilidades de um recurso Didático Pedagógico. Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes. Uberlândia, n. 2, p. 26-29. Julho/dezembro 2008. Disponível em: <
https://www.researchgate.net/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO [STORIES IN COMICS IN EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO) [POSSIBILITIES OF A TEACHING - EDUCATIONAL RESOURCE](https://www.researchgate.net/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO) > Acesso em: 29/11/2020.
- BALISCEI, J. P.; LACERDA, E.; TERUYA, T. K. “**Eu não sei desenhar:** Questionando dons e outras habilidades supostamente excepcionais presentes no ensino de Arte. *Imagens da Educação* , v. 8, n. 1, p. e32375, 19 mar. 2018.
- BARBOSA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2006.
- BOAS, A. V. *Tecnologias aplicadas a Educação.* Disponível em: <
<http://www.faced.ufba.br/~edc287/edc2871999/adriana Vilasboas.htm> >. Acesso em: 08 set. 2023.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. *Investigação qualitativa em educação.* Porto/Portugal: Porto, 1994.
- BRAGA JR, A. X. **O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel:** recurso estilístico ou resistência material? *Revista Imaginário!* N. 18. Jun. 2020. Paraíba: Marca de Fantasia, p. 141-165. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario18/7-amaro-braga.pdf>
- CALBUCCI, E.. **Saramago:** um roteiro para os romances. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.
- CARVALHO, A. **Cultura maker e o uso das tecnologias digitais na educação: construindo pontes entre as teorias e práticas no Brasil e na Alemanha.** *Revista Tecnologias na Educação*, Ceará, v.26, n.10, set. 2018.
- COSTA, H. **O despertar da palavra** (entrevista com José Saramago), *Revista Cult*, ano 02, nº25, p.16, dezembro. 1998.
- COUTINHO, A. **Notas de teoria literária:** Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1976.
- COUTINHO, I. **Direitos internacionais de Saramago passam para agência de Andrew Wylie.** Disponível em: <<https://www.publico.pt/2015/01/09/culturaipilon/noticia/direitos-internacionais-da-obra-de-jose-saramago-passam-para-a-agencia-de-andrew-wylie-1681728>> Acesso em: 14 nov. 2023
- DERDYK, E. **O desenho da figura humana.** São Paulo: Scipione, 1990.
- Edwards, B. (1984). *Desenhando com o lado direito do cérebro.* Rio de Janeiro, RJ:

Ediouro.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, Marsupial Editora, 2015.

KRAKHECKE, C. A. **Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos BATMAN – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009. 145 f. Dissertação (mestrado em História). Porto Alegre, 2009. Disponível em: < <https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/2313/1/416433.pdf> > Acessado em: 01/12/2020

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. 4. Ed. São Paulo: EPU, 1986.

MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: Editora M. Books do Brasil, 2008.

MOREIRA, A. A. A. (2008). **O espaço do desenho: a educação do educador**. São Paulo, SP: Edições Loyola.

NASCIMENTO, R. A. *A função do desenho na educação*. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília: 1999.

PAES, J. P. **A aventura literária: ensaios sobre ficção e ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PEIXOTO, S. **Pensar o desenho: linguagem, história e prática**. Guarapuava: UniCentro, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/handle/123456789/913>. Acesso em 14 dez. 2022

PETIT, M. **A arte de ler ou como resistir a adversidade**. São Paulo: Editora 34, 2010

POSTEMA, B. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2018.

RAMOS, P. **A leitura dos Quadrinhos**. São Paulo, Editora Contexto, 2010.

SANTOS, R. E. **Aplicações das histórias em quadrinhos**. Comunicação & Educação, São Paulo, 2001. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995/39717> . Acesso em: 01/12/2020

SARAMAGO, J. **Ensaio sobre a cegueira**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017

SELLTIZ, C. et al. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

SILVA, E. I. **A linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de Geografia: Charges e quadrinhos no uso da cidade**. Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2010.

SODRÉ, M. **Best-seller: a literatura de mercado**. São Paulo: Editora Ática, p. 79, 1985.

SARAMAGO, J. **Ensaio sobre a Cegueira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

VERGUEIRO, W. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2022.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos**. In: CAMPELLO, B.; CALDEIRA, P. da. T.; MACEDO, V. A. A. (Org.). *Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998.

WINTER, J. S. **O ensino de HQ e a leitura inferencial: uma proposta para a formação do leitor**. Orientador: Elenice Maria Larroza Andersen. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2024.

APÊNDICE

Apêndice A – Questionário aplicado para os alunos

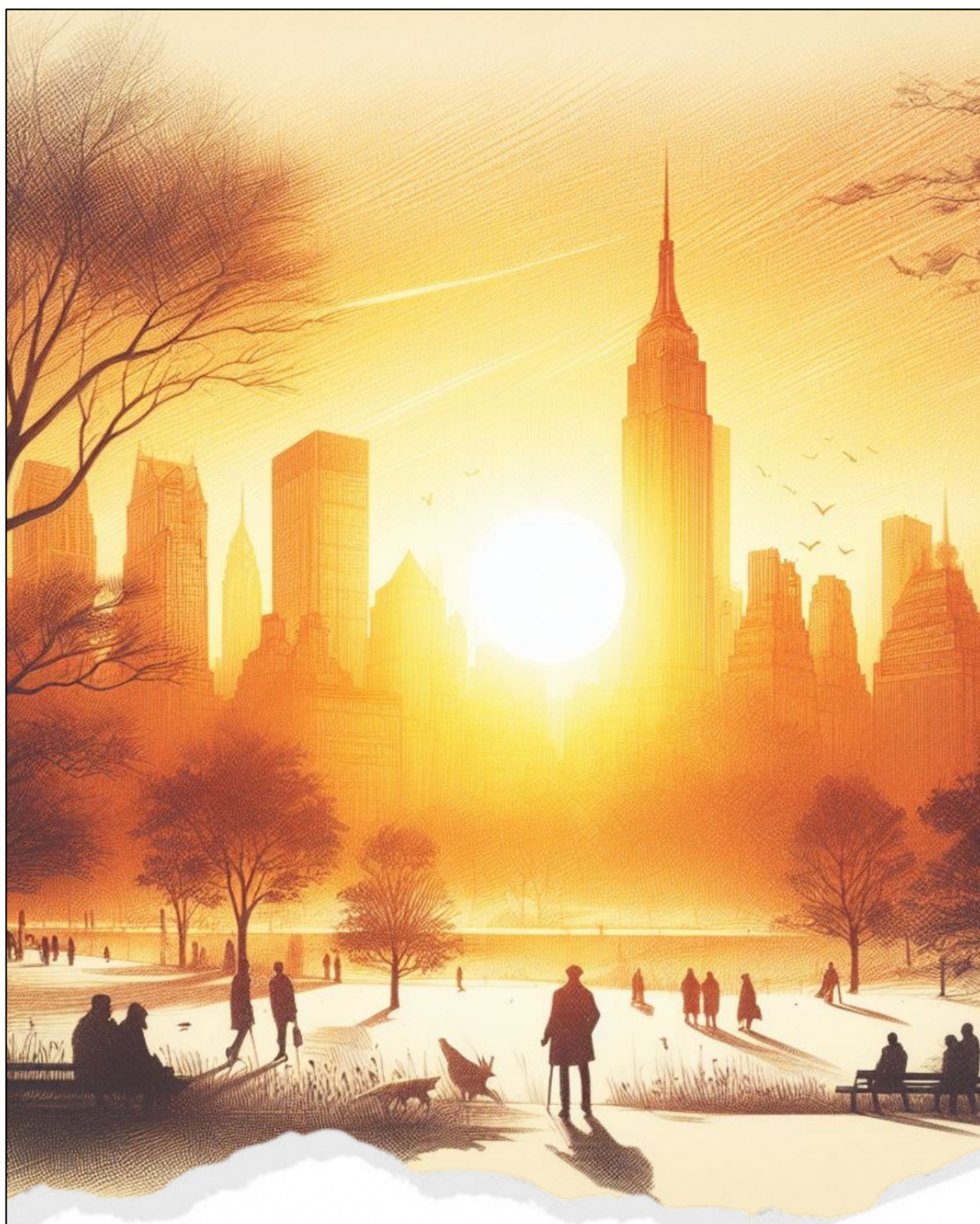
Ensaio sobre a Cegueira

Questionário

- 1-) Ao longo do ano você participou do projeto de pesquisa de adaptação da obra Ensaio sobre a cegueira, de José Saramago, para História em Quadrinhos. Ao entrar em contato com essa obra, houve alguma dificuldade, facilidades ou entraves ao realizar essa leitura? Justifique a sua resposta!
- 2-) O que você pensa a respeito do uso de Histórias em Quadrinhos como recurso para motivar a leitura dos alunos? É viável essa ferramenta? Você gostaria de ter aulas, no Ensino Médio, que utilizassem esse recurso?
- 3-) O livro “Ensaio sobre a cegueira” o/a incentivou a ler outras obras literárias, desse autor ou de outros autores, por exemplo? Quais? Aumentaram sua frequência de leitura? Justifique sua resposta!
- 4-) Qual a cena/passagem/trecho mais te impactou durante a leitura da obra “Ensaio sobre a cegueira”? Justifique sua resposta!
- 5-) O que você achou do processo de contribuição com os desenhos para adaptação da obra para uma HQ? Justifique sua resposta!
- 6-) O que você achou da escolha dessa obra para adaptação para uma História em Quadrinhos? Justifique sua resposta!

Apêndice B – Páginas produzidas pelos alunos





O disco amarelo
iluminou-se

Dois dos
automóveis da
frente
aceleraram
antes que o
sinal vermelho
aparecesse.



O sinal verde acendeu-se enfim, bruscamente
os carros arrancaram, mas logo se notou que
não tinham arrancado todos por igual.

O novo ajuntamento de peões que está a formar-se nos passeios vê o condutor do automóvel imobilizado a esbracejar por trás do para-brisas, enquanto os carros atrás dele buzina frenéticos.



... batem furiosamente nos vidros fechados, o homem que está lá dentro vira a cabeça para eles, a um lado, a outro, vê-se que grita qualquer coisa, pelos movimentos da boca percebe-se que repete uma palavra...



ESTOU CEGO!



O semáforo já tinha mudado de cor, alguns transeuntes curiosos aproximavam-se do grupo, e os condutores lá de trás, que não sabiam o que estava a acontecer, protestavam contra o que julgavam ser um acidente de trânsito vulgar, farol partido, guarda-lamas amolgado, nada que justificasse a confusão ...

Isso passa, vai ver
que isso passa, às
vezes são nervos

CHAMEM A
POLÍCIA



Por favor,
alguém que
me leve a casa

A mulher que falara de nervos foi de opinião que se devia chamar uma ambulância, transportar o pobrezinho ao hospital, mas o cego disse que isso não, não queria tanto, só pedia que o encaminhassem até à porta do prédio onde morava.

Nada, não vejo nada. é como se estivesse no meio de um nevoeiro, é como se tivesse caído num mar de leite.

MAS A CEGUEIRA NÃO É ASSIM, A CEGUEIRA DIZEM QUE É NEGRA

Pois eu vejo tudo branco, Se calhar a mulherzinha tinha razão, pode ser coisa de nervos, os nervos são o diabo





Está alguém em sua casa que possa tomar conta de si?

Não sei, a minha mulher ainda não deve ter vindo do trabalho, eu hoje é que calhei sair mais cedo

Quer que o ajude a instalar-se, que lhe faça companhia enquanto a sua mulher não chega?

O zelo pareceu de repente suspeito ao cego, evidentemente não iria deixar entrar em casa uma pessoa desconhecida que, no fim de contas, bem poderia estar a tramar, naquele preciso momento, como haveria de reduzir, atar e amordaçar o infeliz cego sem defesa, para depois deitar a mão ao que encontrasse de valor.



Não é preciso, não se incomode, eu fico bem. Não é preciso, não é preciso!

Ao mover-se em direcção à sala de estar, e apesar da prudente lentidão com que avançava, deslizando a mão hesitante ao longo da parede, fez cair ao chão uma jarra de flores de que não estava à espera. Tinha-se esquecido dela, ou então fora a mulher que a deixara ali quando saiu para o emprego, com a intenção de colocá-la depois em lugar adequado. Quis recolher as flores, mas não pensou nos vidros partidos, uma lasca longa, finíssima, espetou-se-lhe num dedo, e ele tomou a lacrimejar de dor...





A mulher aproximou-se, reparou no lenço manchado de sangue, o seu agastamento apagou-se num instante, Pobrezinho, como foi que te aconteceu isto, perguntava compadecida, enquanto desfazia a improvisada atadura







Marcou um número, perguntou se era do consultório, se o senhor doutor estava, se podia falar com ele, não, não, o senhor doutor não me conhece, é por causa de um caso muito urgente, sim, por favor, compreendo, então digolho a si, mas peço-lhe que transmita ao senhor doutor, é que o meu marido ficou cego de repente, sim, sim, como lhe estou a dizer, de repente





Ao sair do táxi, auxiliado discretamente pela mulher, parecia calmo, mas, à entrada do consultório, onde iria conhecer a sua sorte, perguntou-lhe num murmúrio que tremia, Como estarei eu quando sair daqui, e abanou a cabeça como quem já nada espera.



A mulher guiou o marido para uma cadeira livre, e, por não sobrar outro assento

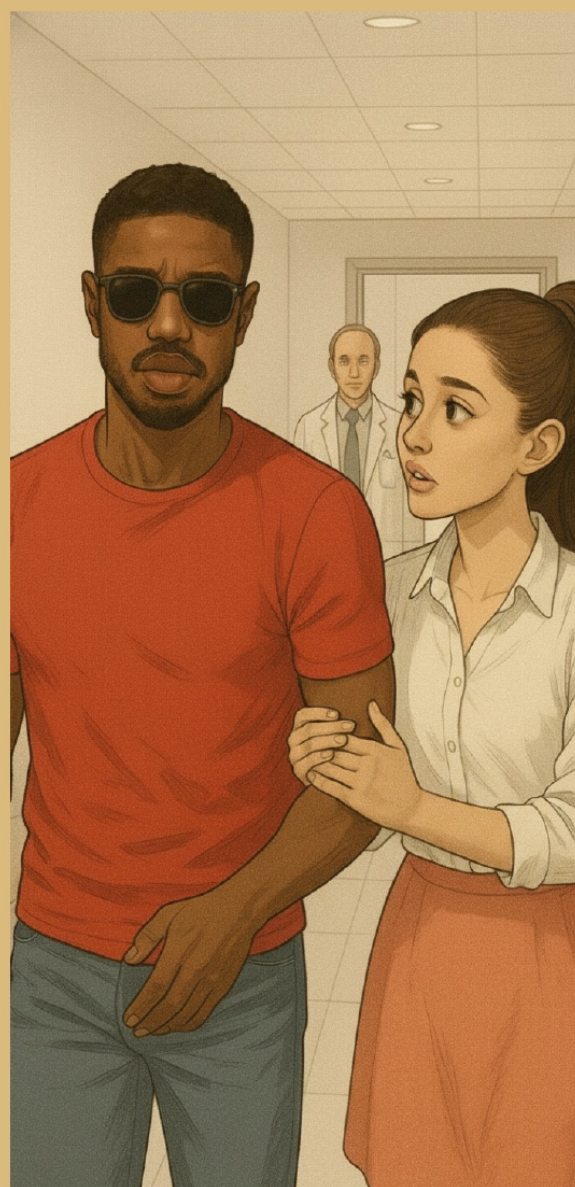


O médico subiu e baixou o sistema binocular do seu lado, fez girar parafusos de passo finíssimo, e principiou o exame. Não encontrou nada na córnea, nada na esclerótica, nada na íris, nada na retina, nada no cristalino, nada na mácula lútea, nada no nervo óptico, nada em parte alguma. Afastou-se do aparelho, esfregou os olhos, depois recomeçou o exame desde o princípio, sem falar, e quando outra vez terminou tinha na cara uma expressão perplexa



Acha que tem alguma coisa a ver com o cérebro, É uma possibilidade, mas não creio, No entanto o senhor doutor diz que não encontra nada de mau nos meus olhos, Assim é, Não percebo, O que quero dizer é que se o senhor está de facto cego, a sua cegueira, neste momento, é inexplicável, Duvida que eu esteja cego, Que ideia, o problema está na raridade do caso, pessoalmente, em toda a minha vida de médico, nunca me apareceu nada assim, e atrevo-me mesmo a dizer que em toda a história da oftalmologia

Aquí tem, minha senhora, volte cá com o seu marido quando tiver os resultados, se entretanto houver alguma modificação no estado dele, telefone-me, A consulta, senhor doutor, Paga à empregada da recepção. Acompanhou-os à porta, balbuciou uma frase de confiança



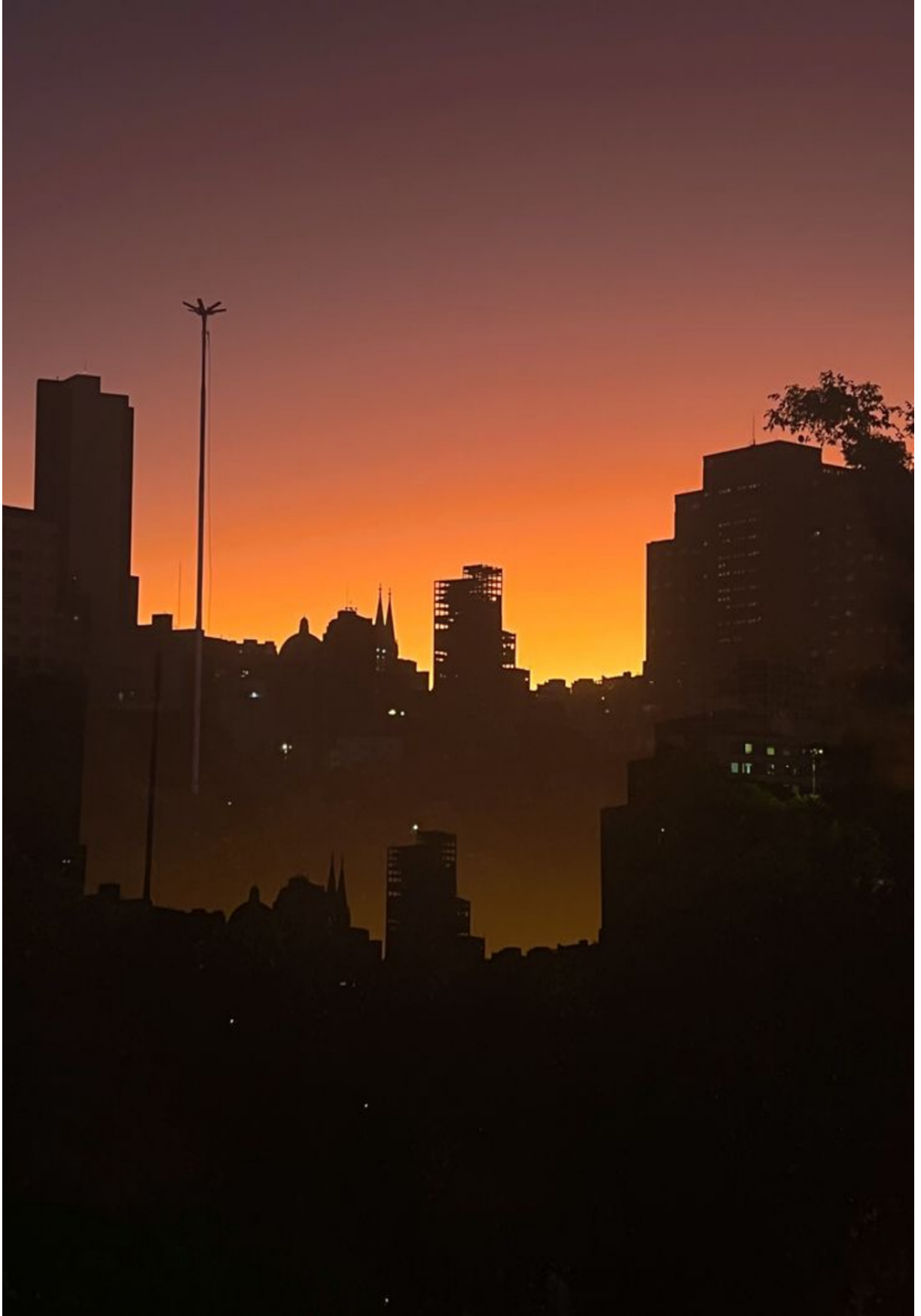
Quando o velho da venda preta saiu e a enfermeira disse que não havia mais pacientes na sala de espera, o médico pegou na ficha do homem que aparecera cego, leu-a uma vez, duas vezes, pensou durante alguns minutos

Que será isto...



A cegueira branca...
Agnosia? Amaurose?
Não faz sentido.





A rapariga dos óculos escuros também foi levada a casa de seus pais por um polícia, mas o pícante das circunstâncias em que a cegueira, no seu caso, se declarara, uma mulher nua aos gritos num hotel, alvoroçando os hóspedes, enquanto o homem que estava com ela tentava escapulir-se enfiando atabalhoadamente as calças, moderava, de certa maneira, o dramatismo óbvio da situação.





À noite, depois do jantar, disse à mulher, Apareceu-me no consultório um estranho caso, poderia tratar-se de uma variante da cegueira psíquica ou da amaurose, mas não consta que tal coisa se tivesse verificado alguma vez, Que doenças são essas, a amaurose e a outra, perguntou a mulher. O médico deu uma explicação acessível a um entendimento normal, que satisfez a curiosidade dela, depois foi buscar à estante os livros da especialidade, uns antigos, do tempo da faculdade, outros recentes, alguns de publicação recentíssima, que ainda mal tivera tempo de estudar.



Que será isto, pensou, e de súbito sentiu medo, como se ele próprio fosse cegar no instante seguinte e já o soubesse. Susteve a respiração e esperou. Nada sucedeu. Sucedeu um minuto depois, quando juntava os livros para os arrumar na estante. Primeiro percebeu que tinha deixado de ver as mãos...

Queres saber, tive hoje um caso estranhíssimo, um homem que perdeu totalmente a visão de um instante para outro, o exame não mostrou qualquer lesão perceptível nem indícios de malformações de nascença, diz ele que vê tudo branco, uma espécie de brancura leitosa, espessa, que se lhe agarra aos olhos, estou aa tentar exprimir o melhor possível a descrição que fez

O HOMEM
APARECEU-ME
CEGO NA
CONSULTA...

PODERIA SER
COINCIDÊNCIA...



NUNCA VI NADA ASSIM.
O HOMEM DIZIA:
"VEJO TUDO BRANCO."
MAS OS OLHOS...
ESTAVAM PERFEITOS.

BRANCO?
COMO UM
MAR DE LEIT









Que será isto, pensou, e de súbito sentiu medo, como se ele próprio fosse cegar no instante seguinte e já o soubesse. Susteve a respiração e esperou. Nada sucedeu. Sucedeu um minuto depois, quando juntava os livros para os arrumar na estante. Primeiro percebeu que tinha deixado de ver as mãos



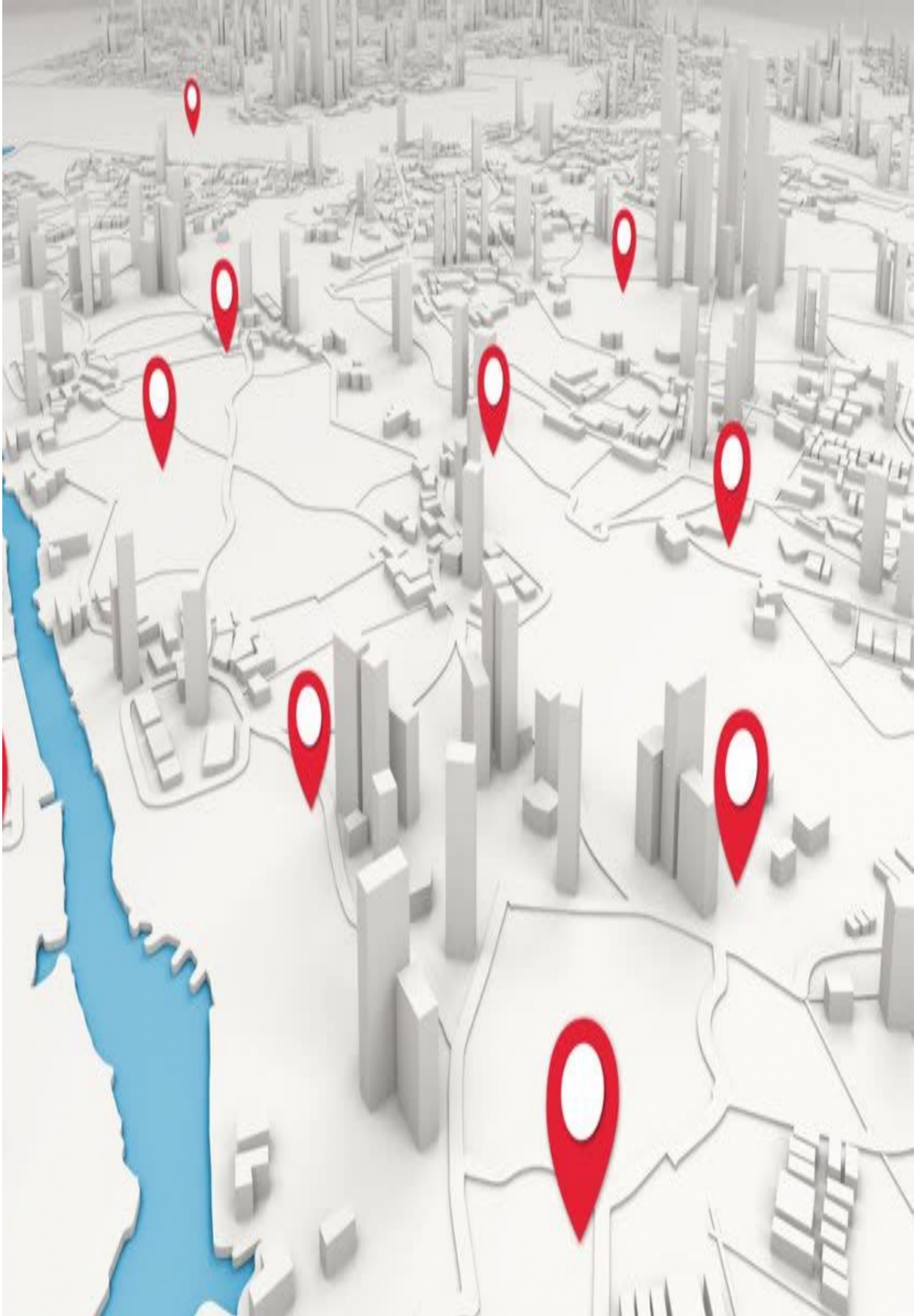












Avisar as autoridades sanitárias, o ministério, é o mais urgente, se se trata realmente duma epidemia é preciso tomar providências, Mas uma epidemia de cegueira foi coisa que nunca se viu, alegou a mulher, querendo agarrar-se a esta derradeira esperança, Também nunca se viu um cego sem motivos aparentes para o ser, e neste momento já há pelo menos dois.

**TODOS OS CASOS IDENTIFICADOS
SERÃO ISOLADOS POR MEDIDAS
SANITÁRIAS. É PARA O BEM COMUM.**







Antes do anoitecer, todos os casos conhecidos foram recolhidos.



Os cegos que tinham vindo reclamar comida começavam já a recuar desbaratados, perdida de todo a orientação tropeçavam uns nos outros, caíam, levantavam-se, tornavam a cair, alguns nem o tentavam, desistiam, deixavam-se ficar prostrados no chão, exaustos, torcido de dores com a cara no lajedo.

QUIETOS TODOS AÍ, E CALADOS, SE ALGUÉM SE ATREVE A LEVANTAR A VOZ, FAÇO FOGO A DIREITO, SOFRA QUEM SOFRER, DEPOIS NÃO SE QUEIXEM. ESTÁ DITO E NÃO HÁ VOLTA ATRÁS, A PARTIR DE HOJE SEREMOS NÓS A GOVERNAR A COMIDA, QUEM QUISER COMER, PAGA!



PAGAMOS COMO?





EU DISSE QUE NÃO
QUERIA QUE
NINGUÉM FALASSE!

ALGUÉM TERÁ DE
FALAR, PRECISAMOS
SABER COMO
DEVEREMOS
PROCEDER, AONDE
VAMOS BUSCAR A
COMIDA, SE VAMOS
TODOS JUNTOS OU
UM DE CADA VEZ

ESTÁ-SE A ARMAR EM ESPERTA, SE
LHE DERES UM TIRO É UMA BOCA A
MENOS A COMER

Cada camarata nomeará dois responsáveis, esses ficam encarregados de recolher os valores, todos os valores, seja qual for a sua natureza, dinheiro, jóias, anéis, pulseiras, brincos, relógios, o que lá tiverem, e levam tudo para terceira camarata do lado esquerdo, que é onde nós estamos.



SE QUEREM UM CONSELHO DE AMIGO, QUE NÃO
LHES PASSE PELA CABEÇA TENTAREM ENGANAR-
NOS, SE NÃO NOS PARECER SUFICIENTE O QUE
ENTREGAREM, SIMPLEMENTE NÃO COMEM

E COMO FAZEMOS, ENTREGAMOS
TUDO DE UMA VEZ, OU VAMOS
PEGANDO CONFORME O QUE FOMOS
COMENDO?

PELOS VISTOS NÃO ME EXPLIQUEI BEM, PRIMEIRO PAGAM, DEPOIS É QUE COMEM
E NÓS VEREMOS QUE QUANTIDADE DE COMIDA MERECEM, MAS FICAM MAIS
UMA VEZ AVISADOS, LIVREM-SE DE ESCONDER QUALQUER COISA PORQUE LHES
SAIRÁ MUITO CARO, E PARA NÃO DIZEREM QUE NÃO PROCEDEMOS COM
LEALDADE, TOMEM NOTA DE QUE DEPOIS DE ENTREGAREM O QUE TÊM FAREMOS
UMA INSPEÇÃO, AI DE VOCÊS SE ENCONTRARMOS NEM QUE SEJA UMA MOEDA





Ninguém pareceu reparar no absurdo de dizer uma cega que não se vai esquecer de uma cara que não viu. Os cegos já tinham recuado o mais depressa que podiam, à procura das portas, em pouco tempo estavam os da primeira camarata a dar conhecimento da situação aos companheiros, Pelo que ouvimos, não creio que possamos, por agora, fazer mais do que obedecer, disse o médico, devem ser muitos, e o pior é que têm armas

Os cegos malvados receberam o pagamento com ameaças de duras represálias, que por fortuna depois não cumpriram, supôs-se que por esquecimento, quando o certo é que andavam já com outra ideia na cabeça, como não tardará a saber-se.



Esta inesperada, ainda que não de todo insólita, exigência causou a indignação que é fácil imaginar, as três da direita e as duas da esquerda, sem excepção dos cegos e cegas que dormiam no chão, haviam decidido, por unanimidade, não acatar a degradante imposição, objectando que não se podia rebaixar a esse ponto a dignidade humana, neste caso feminina

SE NÃO NOS TROUXEREM
MULHERES, NÃO COMEM.



Na verdade não sabia qual era a questão, tudo quanto ele havia dito antes não passava de umas quantas opiniões avulsas, nada mais que opiniões, pertencentes a outro mundo, não a este, o que ele deveria, isso sim, era levantar as mãos ao céu e agradecer a sorte de poderem ficar-lhe, por assim dizer, as vergonhas em casa, em vez de ter de suportar o vexame de saber-se sustentado pelas mulheres dos outros.

SOU TANTO COMO AS OUTRAS, FAÇO O QUE ELAS
FIZEREM

SÓ FAZES O QUE
EU MANDAR

DEIXA-TE DE AUTORIDADES,
AQUI NÃO TE SERVEM DE NADA,
ESTÁS TÃO CEGO COMO EU

É UMA INDECÊNCIA

ESTÁ NA TUA MÃO
NÃO SERES
INDECENTE, A PARTIR
DE AGORA NÃO COMAS





Uma fila grotesca de fêmeas malcheirosas, com as roupas ímundas e andrajosas, parece impossível que a força animal do sexo seja assim tão poderosa, ao ponto de cegar o olfacto, que é o mais delicado dos sentidos, não faltam mesmo teólogos que afirmam, embora não por estas exactas palavras, que a maior dificuldade para chegar a viver razoavelmente no inferno é o cheiro que lá há.

No último corredor, lá ao fundo, a mulher do médico viu um cego que estava de sentinela, como de costume. Quatro cegos afastaram rapidamente a cama que servia de barreira à entrada

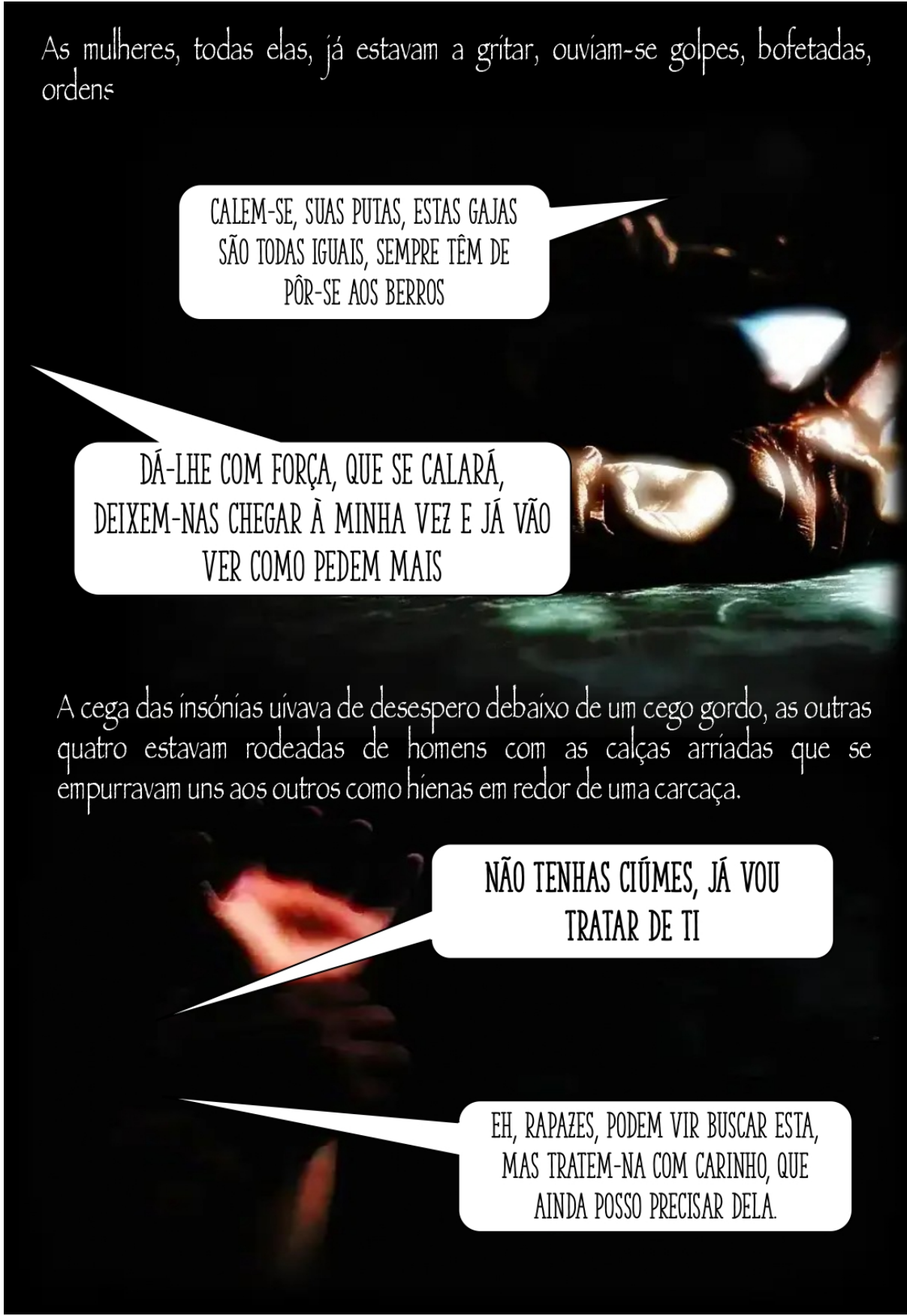


O PRIMEIRO A ESCOLHER
SOU EU, JÁ SABEM

Os olhos de todos aqueles homens buscavam ansiosamente as mulheres, alguns estendiam as mãos ávidas, se de fugida tocavam em uma delas sabiam enfim para onde olhar. No meio da coxia, entre as camas, as mulheres eram como os soldados em parada à espera de que lhes venham passar revista. O chefe dos cegos, de pistola na mão, aproximou-se, tão ágil e despachado como se com os olhos que tinha pudesse ver. Pôs a mão livre na cega das insónias, que era a primeira, apalpou-a por diante e por detrás, as nádegas, as mamas, o entrepernas. A cega começou aos gritos



As mulheres, todas elas, já estavam a gritar, ouviam-se golpes, bofetadas, ordens



CALEM-SE, SUAS PUTAS, ESTAS GAJAS
SÃO TODAS IGUAIS, SEMPRE TÊM DE
PÔR-SE AOS BERROS

DÁ-LHE COM FORÇA, QUE SE CALARÁ,
DEIXEM-NAS CHEGAR À MINHA VEZ E JÁ VÃO
VER COMO PEDEM MAIS

A cega das insónias uivava de desespero debaixo de um cego gordo, as outras quatro estavam rodeadas de homens com as calças arriadas que se empurravam uns aos outros como hienas em redor de uma carcaça.

NÃO TENHAS CIÚMES, JÁ VOU
TRATAR DE TI

EH, RAPAZES, PODEM VIR BUSCAR ESTA,
MAS TRATEM-NA COM CARINHO, QUE
AINDA POSSO PRECISAR DELA.

Meia dúzia de cegos avançaram de rebolão pela coxía, deitaram
mãos à rapariga dos óculos escuros, levaram-na quase de rastos

BATO-TE, E NÃO LEVAS
COMIDA

NÃO TENS MEDO DE QUE TE ARRANQUE
À DENTADA

PODES EXPERIMENTAR, TENHO AS
MÃOS NO TEU PESCOÇO,
ESTRANGULAVA-TE ANTES QUE
CHEGASSES A FAZER-ME SANGUE, E,
ESTOU A RECONHECER A TUA VOZ

E EU A TUA CARA

ÉS CEGA, NÃO ME PODES VER

NÃO, NÃO TE POSSO
VER

ENTÃO POR QUE DIZES QUE
RECONHECES A MINHA CARA

PORQUE ESSA VOZ SÓ
PODE TER ESSA CARA

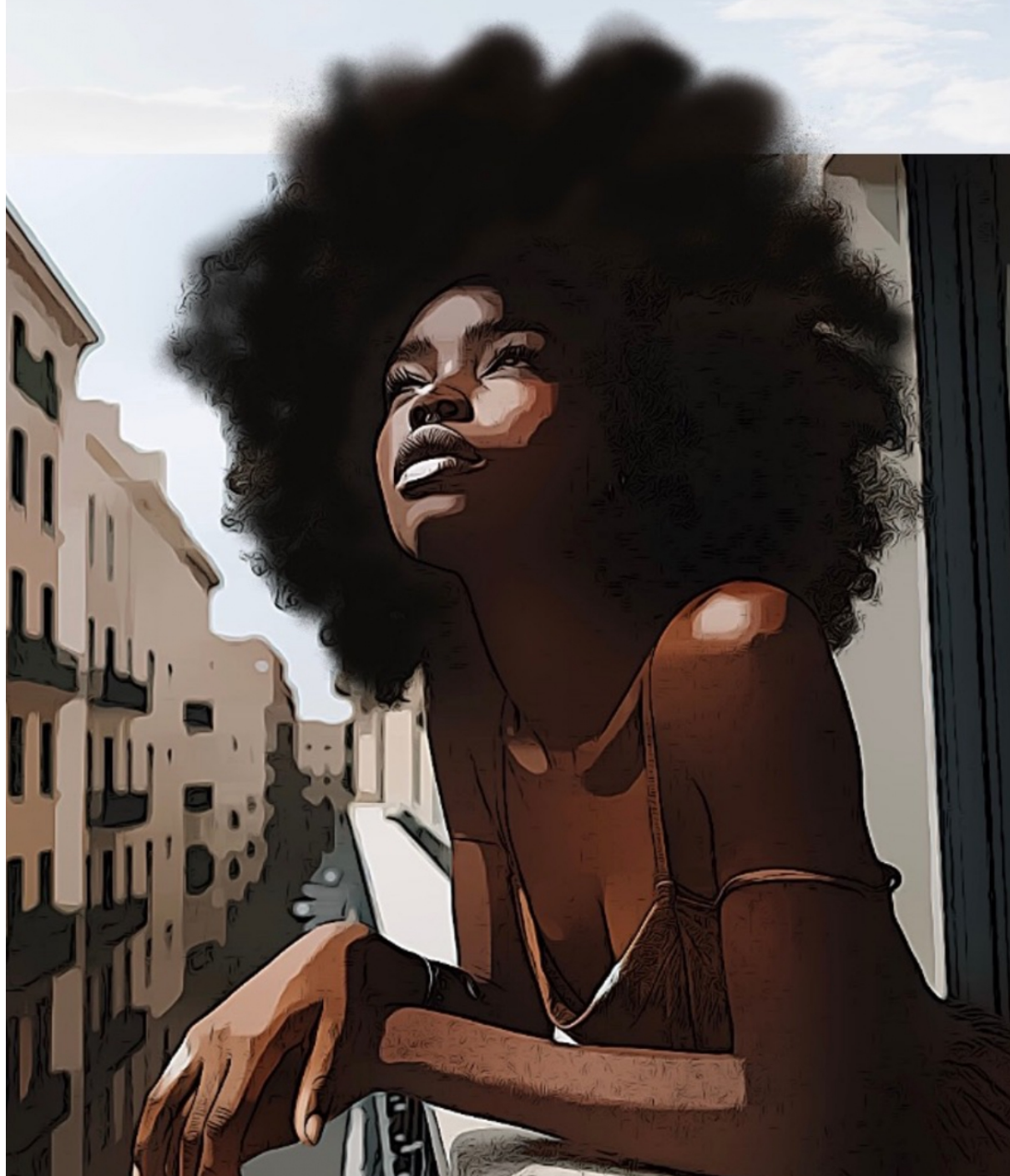
Amanhecia quando os cegos malvados deixaram ir as mulheres. Durante horas haviam passado de homem em homem, de humilhação em humilhação, de ofensa em ofensa, tudo quanto é possível fazer a uma mulher deixando-a ainda viva..





A mulher do médico levantou-se e foi à janela. Olhou para baixo, para a rua coberta de lixo, para as pessoas que gritavam e cantavam.

Depois levantou a cabeça para
o céu e viu-o todo branco...



Chegou a minha vez, pensou ela...





ANEXOS

Anexo A – Relatório do Comitê de Ética



UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E LETRAS -
CAMPUS ARARAQUARA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A CRIAÇÃO E A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Pesquisador: Guilherme Araujo Graciano

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 58086722.0.0000.5400

Instituição Proponente: Faculdade de Ciências e Letras - UNESP - Campus Araraquara

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.574.106

Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa de mestrado cujo objetivo é "a produção, a confecção e a ilustração de uma História em Quadrinhos da obra "Ensaio sobre a Cegueira", de José Saramago. Para tanto, busca-se analisar obras em prosa com vistas a promover uma Oficina de HQ em parcerias com os docentes que integram os quadros das disciplinas de Língua Portuguesa, de Arte(s), da Disciplina Eletiva e Tecnologia que possibilitarão trabalhar diversas características, tais como espaço, balões, foco, pintura e diagramação para a construção da obra, uma vez que os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura, possibilitando aos leitores de histórias em quadrinhos se tornar leitores de outros tipos de leituras". (Informações retiradas do Projeto de Pesquisa.

Metodologia: "Tal análise resultará na produção de uma oficina que ocorrerá em uma escola pública no município de Ibaté, para a adaptação de uma obra literária no formato de HQ a ser desenvolvida pelos próprios alunos". "Para isso, utilizaremos, como metodologia, pesquisas bibliográficas e eletrônicas, além da conceituação e utilização de materiais artísticos para a produção da HQ. " (Informações retiradas do item Desenho, das Informações Básicas sobre o Projeto).

Objetivo da Pesquisa:

O presente projeto visa analisar a importância das Histórias em Quadrinhos inseridas na sala de aula como um recurso didático-pedagógico para o incentivo da prática de leitura dos discentes (Informações

Endereço: Rodovia Araraquara- Jaú Km1 - sala 105

Bairro: CENTRO

CEP: 14.800-901

UF: SP

Município: ARARAQUARA

Telefone: (16)3334-6467

E-mail: comitedeetica.fclar@unesp.br



UNESP - FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS - CAMPUS ARARAQUARA



Continuação do Parecer: 5.574.106

retiradas

das Informações básicas sobre o Projeto)

- produção, a confecção e a ilustração de uma História em Quadrinhos da obra "Ensaio sobre a Cegueira", de José Saramago. (Informações retiradas do projeto de pesquisa)

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos

Toda pesquisa oferece riscos, neste caso os riscos são psicológicos, devido às cenas calamitosas presentes na obra "Ensaio sobre a Cegueira", que retrata uma pandemia de cegueira. Dado as dificuldades e o sofrimento dos personagens com a trama, pode ser que os participantes da pesquisa fiquem incomodados ou desconfortáveis com tantas dificuldades presentes no livro. Para não ocorrerem ou, caso no de ocorrerem, tomaremos os seguintes cuidados e providências: será oferecido acompanhamento psicológico por profissional especializado na área, bem como, o participante poderá solicitar acompanhamento do pai, mãe, responsável ou guardião nos encontros para a confecção dos desenhos, de tal forma que o participante se sinta o mais confortável possível. A qualquer momento pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. (Informações atualizadas no projeto de pesquisa e Informações básicas sobre o Projeto)

Benefícios

A participação na pesquisa pode contribuir beneficemente com o incentivo à leitura, pois os participantes ganharão um exemplar físico do livro, possibilitando uma nova leitura. Pode contribuir também, para o desenvolvimento e apreço do processo artístico de uma produção de uma História em Quadrinhos inédita, bem como uma possibilidade de trabalho multidisciplinar com outras áreas curriculares, como Arte, Tecnologia e Linguagens. A devolutiva do projeto acontece semanalmente, conforme os participantes produzirão os quadrinhos e, posteriormente, como a História em Quadrinhos finalizada, será entregue uma versão impressa para cada participante. (Informações atualizadas no projeto de pesquisa e Informações básicas sobre o Projeto)

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Vide itens recomendações, conclusões ou pendências.

Endereço: Rodovia Araraquara- Jaú Km1 - sala 105

Bairro: CENTRO

CEP: 14.800-901

UF: SP

Município: ARARAQUARA

Telefone: (16)3334-6467

E-mail: comitedeetica.fclar@unesp.br



UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E LETRAS -
CAMPUS ARARAQUARA



Continuação do Parecer: 5.574.106

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Vide itens recomendações, conclusões ou pendências.

Recomendações:

Este Comitê orienta a armazenar todo e qualquer material de pesquisa com seres humanos em computador e/ou HD externo pessoal(is), evitando-se o armazenamento em nuvem, drives compartilhados, computadores em rede, diminuindo, assim, a possibilidade de vazamento dos dados e, por consequência, a identificação do participante.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após análise das correções enviadas, indicados que:

1. Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

1.1 O TCLE apresentado para os responsáveis pelas crianças participantes não contempla todas as exigências contidas no inciso IV.3 da Resolução 466/2012.(ATENDIDO)

1.2 Produção do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, em linguagem acessível ao grupo de crianças, de acordo com as exigências contidas no Art. 2º da resolução 510 de 2016. (ATENDIDO)

"Para os fins desta Resolução, adotam-se os seguintes termos e definições:

1.3 assentimento livre e esclarecido: anuência do participante da pesquisa – criança, adolescente ou indivíduos impedidos de forma temporária ou não de consentir, na medida de sua compreensão e respeitadas suas singularidades, após esclarecimento sobre a natureza da pesquisa, justificativa, objetivos, métodos, potenciais benefícios e riscos."

Lembramos que o conteúdo do termo de assentimento deve conter os mesmos conteúdos do TCLE voltado aos responsáveis, mas em linguagem acessível à faixa etária.

1.4 Caso a professora ou professor da turma participe da pesquisa, será necessário apresentar um TCLE específico.

Endereço: Rodovia Araraquara- Jaú Km1 - sala 105

Bairro: CENTRO

CEP: 14.800-901

UF: SP

Município: ARARAQUARA

Telefone: (16)3334-6467

E-mail: comitedeetica.fclar@unesp.br



UNESP - FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS - CAMPUS ARARAQUARA



Continuação do Parecer: 5.574.106

2. Projeto de Pesquisa

2.1 O projeto de pesquisa não apresenta metodologia de coleta de dados, formas de contato com a escola, com a família e com as crianças. Assim, é necessário descrever a metodologia da pesquisa detalhada de todo processo (oficinas), juntamente com o PROCESSO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO, conforme exigência item IV da resolução 466 de 2012. (ATENDIDO)

2.2 O projeto de pesquisa não explicita como fará a seleção dos participantes, se a professora ou professor da turma participará também da pesquisa. Caso participe, é necessário indicar como será sua participação. (ATENDIDO)

3. Riscos e Benefícios

3.1 Solicitamos melhoria da escrita dos riscos e benefícios de maneira que os riscos possam estar mais claros, por exemplo: o que o pesquisador quer dizer com "riscos emocionais"? Além disso, deve detalhar formas de acompanhamento das crianças, caso ocorra manifestação de alguns desses problemas. (ATENDIDO)

3.2 Quando aos benefícios, solicitamos que estes sejam descritos de forma dissertativa, e não listados, como feito no documento. (ATENDIDO)

3.3. Os riscos e benefícios devem estar presentes no Termo de Consentimento e Assentimento, assim como na Plataforma BRASIL. (ATENDIDO)

4. Cronograma

4.1 Consta nas Informações Básicas sobre o Projeto a data de maio de 2022 como "execução do projeto", portanto, não fica claro se o pesquisador fala da "coleta de dados". No Cronograma anexado está prevista para o primeiro semestre de 2022. Tendo em vista que a análise ética deve ser anterior à coleta de dados, indicamos a necessidade de rever a data da coleta de dados para o segundo semestre de 2022, e que os dois cronogramas estejam iguais (Projeto de Pesquisa e Plataforma BRASIL); (ATENDIDO)

Considerações Finais a critério do CEP:

O Comitê de Ética em Pesquisa da FCLAr/Unesp, reunido em 10/08/2022, manifesta-se pela APROVAÇÃO do protocolo de pesquisa proposto. O relatório final deverá ser entregue até 06 (seis)

Endereço: Rodovia Araraquara- Jaú Km1 - sala 105

Bairro: CENTRO

CEP: 14.800-901

UF: SP

Município: ARARAQUARA

Telefone: (16)3334-6467

E-mail: comitedeetica.fclar@unesp.br



**UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E LETRAS -
CAMPUS ARARAQUARA**



Continuação do Parecer: 5.574.106

meses após a data de finalização da pesquisa, conforme projeção do cronograma constante do projeto aprovado.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1917254.pdf	16/07/2022 11:49:48		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	16/07/2022 11:49:24	Guilherme Araujo Graciano	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	termo_de_assentimento.pdf	16/07/2022 11:49:13	Guilherme Araujo Graciano	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Brochura_da_Pesquisa.pdf	16/07/2022 11:45:33	Guilherme Araujo Graciano	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	16/07/2022 11:43:34	Guilherme Araujo Graciano	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_Rosto.pdf	24/03/2022 15:56:44	Guilherme Araujo Graciano	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

ARARAQUARA, 10 de Agosto de 2022

Assinado por:
Luciana Massi
(Coordenador(a))

Endereço: Rodovia Araraquara- Jaú Km1 - sala 105

Bairro: CENTRO

CEP: 14.800-901

UF: SP

Município: ARARAQUARA

Telefone: (16)3334-6467

E-mail: comitedeetica.fclar@unesp.br

Anexo B – Formulário de Requerimento de Direitos Autorais

Formulário de Pedido Subsidiário



LEIA COM ATENÇÃO

- 1 – Livros estrangeiros precisam de aprovação prévia dos proprietários, o que pode fazer com que o pedido demore um pouco mais. Por isso, pedimos que **entre em contato com o máximo de antecedência**;
- 2 – O orçamento é negociado entre a Companhia das Letras e os detentores dos direitos internacionais da obra. Por isso, **só passaremos o orçamento ao final do processo**.
3. A análise do pedido pela Companhia levará em conta as informações fornecidas e também o cotejo da obra que se deseja utilizar com o material enviado pela solicitante, em que deve aparecer o trecho reproduzido no contexto do projeto.
 - 3.1 – Não podemos autorizar excertos que contenham cortes internos. Caso precisem utilizar mais de um trecho, especificar no campo **3. Trecho(s)**;
 - 3.2 - Não podemos autorizar trechos vinculados a ilustrações que não façam parte da publicação original;
 - 3.3 - A Companhia das Letras não pode autorizar nenhum trecho que não esteja reproduzido **exatamente** como se encontra publicado pela editora;
 - 3.4 – Após cada fragmento é necessário uma referência bibliográfica completa.
Ex.: COX, Michael. *Tutancâmon e sua tumba cheia de tesouros*. Ilustração de Clive Goddard. Tradução de André Czarnobai. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. p. 70-76.
- 4 – É necessário preencher **um formulário por livro** utilizado.

1. Título do Livro Solicitado: Ensaio sobre a cegueira
2. Autor do Livro Solicitado: José Saramago
3. Trecho¹: 11 – 310 Obs: indiquei todas as páginas do livro pois o projeto consiste em uma ilustração em HQ da obra. Evidente que não serão utilizadas todas as páginas, mas conforme se iniciar a produção posso preencher novamente apontando precisamente os trechos da obra
4. Solicitante: Guilherme Araujo Graciano
5. Nome do projeto (no qual o trecho será utilizado): Ensaio sobre a cegueira: Uma HQ da obra de José Saramago
5. Valor do projeto/ Preço de capa: (no qual o trecho será inserido) Ainda não há um valor previsto.
7. Autores do projeto: Guilherme Araujo Graciano
8. Tiragem e/ou acessos (se houver visualização digital): Programamos uma tiragem simbólica, pois não pretendo adquirir fins lucrativos e sim distribuição entre algumas escolas públicas e a Universidade.
9. Tempo de utilização da licença: Enquanto perdurar o projeto e 1 ano após a finalização dele

Assinale as opções abaixo:

9. Ilustração: [] sim [X] não

¹ (indicar apenas páginas e não colocar o trecho em si. Ex.: página x até y).

- Se assinalar sim, indicar página(s):

10. Formato: ☐ impresso ☐ digital ☒ ambos

11. Circulação: ☐ com fins lucrativos ☒ sem fins lucrativos

Agradecemos o contato!

ANEXO C - Questionário respondido pelos alunos

Questionário (Ensaio Sobre a Cegueira)

1- Tive tantas facilidades quanto dificuldades na realização da leitura. A leitura do livro para mim foi fácil e prático, só algumas mínimas dúvidas em relação ao vocabulário do Autor que é Português, no entanto me dei bem com a leitura do livro e gostei bastante.

2- Acho que seria uma boa leitura para pessoas que não tem o costume de ler com frequência e com certeza seria uma ótima demonstração de leitura para iniciantes de todas as idades.

No sentido acadêmico do Ensino médio sou contra a implantação de quadrinhos nos materiais curriculares, porque o novo ensino médio dificultou a aprendizagem de alunos, principalmente do ensino médio, sendo assim acho que a leitura de quadrinhos em meio de tantos outros livros necessários por exemplo por inúmeros motivos como:

ler para provas;

Vestibulares;

Concurso.

No fim das contas não vou lá favor.

3- Não pesquisei e não fui a procura de livros do autor ~~de~~ e nem do gênero. Minha frequência de leitura se mantém a mesma porém pretendo aumentar.

4- A cena em que os principais personagens chegam ao e "veem" que o local não lhes oferece condições básicas na alimentação, higiene, saúde etc. É a tensão que aumenta entre os personagens nos momentos da história. Este capítulo da história me impactou graças ao suspense criado.

5- Foi uma boa experiência, ajudou a colocar muitas habilidades em prática.

6- Uma ótima escolha. A História (livro) convertida para uma HQ pode abordar vários momentos marcantes do livro, assim ampliando uma visão só de palavras que temos ao ler.

1) Houve um pouco de dificuldade pelo fato de o livro ser escrito em português de Portugal e algumas palavras eu não saber o significado.

2) Acho uma ótima ideia para deixar os alunos mais interessados e focados, gostaria de ter aulas assim, porque é mais fácil de aprender dependendo o assunto,

3) Sim, comecei a ler 48 leis do poder de "Robert Greene", sim, estou lendo com mais frequência.

4) Quando a mulher dele descobre que ele está cego e quando ele fica cego, dá um choque de realidade ele fica desesperado.

5) Achei uma ideia perfeita faz com que este projeto não fique apenas na leitura mas sim na criatividade da arte.

6) Achei uma ideia boa também pelo fato da pessoa ter que se esforçar e ter uma criatividade para fazer os quadrinhos.

Vou aproveitar o momento ksksk



1. Sim, houve uma dificuldade em entender algumas palavras por conta do escritor ser de Portugal, mas nada que prejudicasse a leitura ou o entendimento da obra.



2. Achei interessante esse método, ele incentiva o aluno a fazer leitura da obra e rende uma atividade divertida; Sim, eu gostaria, iria me distrair um pouco, já que gosto bastante de desenhar.

Editada



3. Sim, obras como Dom Casmurro e Memórias Póstumas de Brás Cubas de Machado de Assis e O Cortiço de Aluísio de Azevedo, essa atividade me incentivou a ler, Ensaio sobre a Cegueira é o primeiro livro de muitos que ainda pretendo ler.



20/02/2024 17:27



4. A partir do momento que essa cidade que se passa a obra, inexplicavelmente sofre uma epidemia de cegueira, isso me deixou com dúvidas e vontade de continuar a leitura.

Obs: uma cegueira branca



5. Gostei bastante da dinâmica e achei divertida, me fez desenhar, coisa que eu não fazia a um bom tempo.

20/02/2024 17:49

Editada

6. Foi uma surpresa e um pouco incomum, já que só fiz essa dinâmica uma vez e foi a muito tempo atrás, então não achei que seria feita essa dinâmica, mas achei interessante, me fez sair um pouco da minha zona de conforto.

VEREDITO: livro muito bom, estou cuidando direitinho dele kkkkk