

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

Murillo Tavares de Brittes

**O universo de Sandman:
A ludicidade no ensino de Artes Visuais**

Campo Grande/MS
2024

Murillo Tavares de Brittes

**O universo de Sandman:
A ludicidade no ensino de Artes Visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para **qualificação à defesa** de título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

Campo Grande/MS
2024

TERMO DE APROVAÇÃO

Murillo Tavares de Brittes

O universo de Sandman: A ludicidade no ensino de Artes Visuais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para obtenção de título de Licenciado em Artes Visuais.

Comissão Examinadora:

Prof. Dr. Paulo César Antonini de Souza
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Profa. Dr. Rafael Duailibi Maldonado
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

A Ata da Defesa, assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no Sistema Eletrônico de Informações (SEI), desenvolvido pelo TRF4 e implantado na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, assim como em outros setores administrativos da União.

Campo Grande, 29 de novembro de 2024

Quando o mundo desperto deixar vocs carentes e cansados, o sono os traz aqui para encontrarem liberdade e aventura. Para encarar seus temores e fantasias. (Sandman, 2022).

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, professor Paulo Antonini, por sua paciência e orientação indispensáveis, e à banca avaliadora, pela disponibilidade em contribuir com suas análises. Também sou grato aos colegas, amigos e familiares, cujo apoio e incentivo foram essenciais para a realização deste trabalho.

RESUMO

A pesquisa investiga o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos nas aulas de arte, analisando como essas narrativas gráficas podem enriquecer a mediação cultural e a abordagem lúdica no ensino. O trabalho busca explorar como a combinação entre texto e imagem, característica dos quadrinhos, pode auxiliar na construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e envolventes. A metodologia adotada inclui análise qualitativa de obras de quadrinhos, com foco em Sandman, além de revisões bibliográficas sobre teorias da arte e educação, como as de Paulo Freire e Miriam Celeste. A análise revelou que as histórias em quadrinhos, ao intercalarem narrativas visuais e textuais, podem ampliar a compreensão de conceitos artísticos e filosóficos nas aulas de arte. A pesquisa mostra como personagens mitológicos e elementos lúdicos, presentes em obras como Sandman, facilitam a associação entre teoria e prática. Identificou-se que essa abordagem pode despertar o interesse dos alunos e contribuir para uma aprendizagem mais crítica e reflexiva.

Palavras chave: Fenomenologia; Narrativas visuais; Ensino de arte; Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

This research investigates the pedagogical potential of comic books in art classes, analyzing how these graphic narratives can enhance cultural mediation and playful teaching approaches. The study explores how the combination of text and image, a hallmark of comics, can support the development of more dynamic and engaging pedagogical practices. The methodology includes a qualitative analysis of comic works, focusing on *Sandman*, along with a bibliographic review of art and education theories, such as those proposed by Paulo Freire and Miriam Celeste. The analysis reveals that comic books, by interweaving visual and textual narratives, can deepen the understanding of artistic and philosophical concepts in art classes. The research emphasizes how mythological characters and playful elements in works like *Sandman* foster connections between theory and practice. This approach has been shown to inspire student interest and contribute to a more critical and reflective learning process.

Keywords: Phenomenology; Visual narratives; Art education; Comic books.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Léon Pallière (FR, 1823-1887) . Alegoria às artes, 1855. Óleo s/tela. 415 x 305 cm.. 18	
Figura 2: Cristóbal Rojas (VE, 1857–1890). Dante y Beatriz a Orillas del Leteo, 1889. Óleo s/tela, 297 x 428 cm.....	21
Figura 3: Desenhos de Mike Dringenberg representando Sandman e a Morte.....	24
Figura 4: John W. Waterhouse (IT, 1849-1917). Sono e seu meio-irmão, Morte, 1874. Óleo s/tela, 70 x 91cm.....	25
Figura 5: Sandman conversa com Marco Polo.....	26
Figura 6: Sandman e Morte.....	28
Figura 7: Representação de Sandman e Morte na série televisiva.....	29
Figura 8: Joseph Kosuth (1945-). Uma e Três Cadeiras, 1965. Instalação, medidas variáveis.....	32
Figura 9: Representação de Caim e Abel.....	34
Figura 10: Banquete no Sonhar.....	36
Figura 11: Representação de Coríntio.....	38
Figura 12: Duelo de Sandman e Lúcifer.....	42
Figura 13: Sandman e seus símbolos.....	46

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: As personagens e seus atributos.....	31
Quadro 2: Trabalhos consultados.....	50
Quadro 3 - Matriz Nomotética - quadro com a distribuição das unidades de significado.....	52

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 A ALEGORIA E SUAS REPRESENTAÇÕES PELA LUDICIDADE.....	17
1.1 Representações De Sandman - Morte e Sonho.....	23
1.2 Outras Esferas Do Universo Sandman.....	30
Quadro 1: As personagens e seus atributos.....	31
2 SANDMAN EM DUAS VERTENTES - ALTERNATIVAS LÚDICAS.....	40
2.1 Formatando Um Desejo Pelos Sonhos.....	43
3 UMA ABORDAGEM FENOMENOLÓGICA DE SANDMAN.....	49
Quadro 2: Trabalhos consultados.....	50
3.1 Análise dos dados.....	51
Quadro 3 - Matriz Nomotética - quadro com a distribuição das unidades de significado.....	52
A) Interação entre olho e imagem.....	53
B) Uma linguagem feita de imagens.....	58
C) Expressão visual e narrativa.....	62
CONSIDERAÇÕES.....	67
REFERÊNCIAS.....	70
Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais.....	72

INTRODUÇÃO

Os quadrinhos estiveram presentes em minha vida desde a alfabetização. Cresci envolto por gibis da turma da Mônica e de heróis como o Batman e o Homem Aranha, e a partir desse contato com aquelas histórias fui pegando gosto pela leitura e pela visualidade que acompanha as narrativas.

Simultaneamente fui tentando ao longo de minha infância reproduzir os desenhos que observei nessas histórias. Notei que os quadrinhos não faziam parte das aulas de arte dentro de minha formação escolar, e quando apareciam eram ligados à ortografia nas aulas de língua portuguesa. Por isso, em minha vivência, não experienciei o quadrinho enquanto arte um campo em que os quadrinhos se inserem plenamente, conforme apontam Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009):

análises e reflexões sobre a 9ª arte. Ou seja, já não se discute se quadrinhos são paraliteratura, subarte ou qualquer outra denominação menor e muitas vezes vexatórias. Histórias em quadrinhos é arte. E ponto final. (Vergueiros; Ramos, 2009, p.7)

Com essa convicção ainda em formação, aos 12 anos conheci os animes¹ e conseqüentemente os mangás². A partir dessa descoberta busquei diferentes formas de histórias em quadrinhos, e acabei me deparando com as Graphic Novel³, especialmente as da série Sandman, que me cativaram tanto pela narrativa quanto pela composição e pela estrutura visual que compõem os gibis.

Aos meus 14 anos passei a frequentar o NAAHS (Núcleo de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação) hoje conhecido como CEAM/AHS (Centro Estadual de Atendimento Multidisciplinar para Altas Habilidades/Superdotação), e a estudar pintura, além de técnicas de desenho e a utilizar materiais distintos. Após 4 anos, quando me formei no ensino médio, ingressei no curso de Artes Visuais licenciatura

¹ Anime são animações, desenhos animados, baseados ou representando histórias em quadrinhos de origem japonesa.

² “mangá” é como são chamadas as histórias em quadrinhos japonesas, na qual as características de composição divergem de histórias em quadrinhos ocidentais, como a sequência de leitura que segue o sentido oriental e a falta de cores nos desenhos, com exceção das capas que contém cores.

³ Graphic Novel é uma forma de narrativa visual que combina elementos de arte gráfica e texto para contar uma história. Geralmente, é mais longa e mais complexa do que uma história em quadrinhos tradicional, focando em temas mais profundos e complexos.

buscando compreender se é possível incluir histórias em quadrinhos no ensino de arte.

A partir da leitura das histórias de Sandman, senti a necessidade de pesquisar e compreender aspectos mais profundos dos quadrinhos, o que se intensificou após eu entrar no grupo de estudo NINFA (Núcleo de Investigação de Fenomenologia em Artes) e passar pelas disciplinas Estética e Teoria da Arte I e II, o que levou ao desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso, buscando **investigar as alegorias em histórias em quadrinhos e sua potencialidade para o ensino de artes visuais**. Em razão de minha aproximação com o tema, o percurso epistemológico que desenvolvi é ordenado a partir do universo de quadrinhos de Sandman, tendo a fenomenologia como abordagem teórica.

Sandman é uma série de histórias em quadrinhos criada pelo escritor britânico Neil Gaiman⁴. A série teve 75 edições lançadas entre 1989 e 1996, com capas ilustradas por Dave McKean e desenhos feitos por Mike Dringenberg e Kelly Jones.

Sandman aborda temas filosóficos, históricos e artísticos, ambientando-se principalmente nas décadas de 80 e 90, embora seus personagens frequentemente transitem por diferentes períodos históricos. As primeiras histórias foram lançadas em 29 de novembro de 1988.

A aparência punk do personagem principal, Sandman (também conhecido como Morpheus e Sonho), foi inspirada no vocalista Robert Smith da banda The Cure. Outros personagens, como a Morte, foram baseados em personalidades da época, como a estilista Cinnamon Hadley (1969 - 2018), enquanto Lúcifer foi inspirado no cantor David Bowie (1947 - 2016).

A concepção dos personagens nas histórias em quadrinhos de Sandman evidencia a perspectiva e a vivência do autor, sobretudo, em relação à temática e ao contexto de suas experiências com a cultura popular inglesa. Ao criar figuras como Morpheus e Morte, o autor demonstra a capacidade de interpretar e capturar

⁴ No desenvolvimento deste trabalho, foi utilizada a obra de Neil Gaiman como objeto de análise, considerando sua relevância artística e literária no campo dos quadrinhos. Entretanto, destacamos que, durante o período de desenvolvimento deste estudo, surgiram acusações de assédio contra o autor. Em respeito aos leitores e à seriedade do tema, esclarecemos que o uso de suas obras neste contexto não implica endosso às ações do autor, nem qualquer concordância com comportamentos que possam ferir princípios éticos e de respeito humano. A obra de Gaiman é aqui tratada exclusivamente sob o aspecto cultural e acadêmico, sem comprometimento com as atitudes pessoais do autor.

elementos representativos de sua cultura, canalizando aspirações, refletindo tendências e sintetizando nuances identitárias presentes no imaginário coletivo.

O protagonista central da série Sandman é o próprio Sandman, uma figura mítica responsável pela concepção dos sonhos, os quais servem de inspiração para artistas criarem músicas, pinturas, poesias e literatura, refletindo as experiências e percepções individuais do mundo de cada sonhador. Nas histórias, Sandman é frequentemente retratado como um artista, apresentando seu próprio processo criativo, repleto de êxitos e frustrações. Independentemente das circunstâncias, o personagem é compelido a criar continuamente, pois essa é sua função enquanto entidade dentro da narrativa. A compreensão desta análise tem relação direta com o pensamento de Fayga Ostrower (1995), quando a autora diz:

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com outros seres humanos, novamente através de formas ordenadas. Trata-se, pois, de possibilidades, potencialidades do homem que se convertem em necessidades existenciais. O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerente, ordenado, dando forma, criando. (Ostrower. 1995. p. 9-10).

O ser humano, consciente de si, é impelido a compreender a vida e, conseqüentemente, a dar forma às suas experiências. Esta análise ressoa de maneira significativa com a dinâmica apresentada nas histórias de Sandman, onde o ato de criar não é apenas uma escolha, mas uma expressão intrínseca da condição humana. Nesse sentido, me remeto a Merleau-Ponty (2004), ao observar que o autoconhecimento não ocorre de maneira isolada, pois é sempre mediado pela cultura e pela linguagem herdadas:

E o próprio adulto descobre na sua vida mesma o que sua cultura, o ensino, os livros, a tradição lhe ensinaram a nela ver. Nosso contato conosco sempre se faz por meio de uma cultura, pelo menos por meio de uma linguagem que recebemos de fora e que nos orienta para o conhecimento de nós mesmos. (Merleau-Ponty, 2004, p.49)

Sandman é acompanhado por seis irmãos, cada um com uma função única; Destino conhece o desfecho de todas as situações; Desejo incita amor e desejo

incondicional; Desespero induz momentos de maior desespero; Delirium desvincula o sentido das coisas; Destruição desfaz o que foi criado; A Morte completa o grupo.

Nesse sentido, explorar as alegorias que permeiam a série de histórias em quadrinhos Sandman é fundamental para compreender a eficácia do uso de narrativas visuais no contexto educacional. Ao mergulhar nas camadas de significado e simbolismo presentes na obra, é possível não apenas apreciar sua riqueza artística, mas também reconhecer seu potencial como ferramenta pedagógica. A análise dessas alegorias permite uma reflexão mais profunda sobre temas universais, incentivando uma abordagem mais criativa e interdisciplinar no ensino, capaz de cativar e engajar os alunos de maneira singular.

A inclusão de imagens no trabalho é uma forma de citação direta e visual que reforça as ideias e análises apresentadas, especialmente no que diz respeito ao uso de histórias em quadrinhos na educação. Waldomiro Vergueiro (2017), em seu livro, *pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*, defende que:

[...] um trabalho acadêmico sobre histórias em quadrinhos deve ter figuras, seja para ilustrar personagens ou obras que são mencionados e assim ajudar sua identificação por parte do leitor, seja como parte da própria argumentação ou pensamento do autor. (Vergueiro, 2017, p.133).

Essas imagens não apenas ilustram os conceitos discutidos, mas também dialogam com as teorias de arte, possibilitando uma compreensão mais ampla e contextualizada. Ao integrar quadros de histórias em quadrinhos para explorar conceitos teóricos, no trabalho busco demonstrar como o diálogo entre texto e imagem enriquece o ensino e permite novas formas de interpretar conteúdos. Como destaca Moya em seu livro *Shazam!*:

Textos e ilustração se ajustam e se testam, na identificação de seus significados e de suas relações, naquela necessária integração de matéria e forma, que tão bem entender aos princípios atuais da pedagogia, baseados nos caráter sincrético e globalizador do pensamento da criança. (Moya,1970, p.143).

Em outras palavras, Moya argumenta que a combinação de texto e imagem, quando bem harmonizada, reflete um entendimento mais intuitivo e orgânico. Dentro do contexto educacional, essa integração permite que conceitos complexos sejam transmitidos de forma acessível e envolvente, tornando o aprendizado mais

significativo e alinhado ao desenvolvimento cognitivo. No caso específico das histórias em quadrinhos, essa combinação é ainda mais relevante, já que os quadrinhos dependem intrinsecamente dessa relação simbiótica entre texto e imagem para comunicar suas narrativas de forma eficaz.

Para alcançar o objetivo proposto, este Trabalho de Conclusão de Curso se divide da seguinte forma: no **capítulo 1. A alegoria e suas representações pela ludicidade** são apresentadas reflexões buscando compreender a alegoria como instrumento lúdico na arte, cuja construção se estende para **1.1. Representações de Sandman - morte e sonho**, onde a personagem é apresentada em suas nuances. Na sequência, em **1.2. Outras esferas do universo Sandman**, são introduzidas personagens secundárias que reforçam os arcos narrativos das histórias.

No **capítulo 2. Sandman em duas vertentes - alternativas lúdicas**, as reflexões envolvem compreender como a personagem é abordada na série televisiva pelo canal de *streaming Netflix*⁵ e nas Graphic Novel. Em **2.1. Formatando um desejo pelos sonhos**, busquei aproximar o conteúdo estudado em uma forma que se ordene pela mediação, no exercício docente da curadoria, que no **capítulo 3. Uma abordagem fenomenológica de Sandman**, se estrutura metodologicamente pelo uso das H.Q. na sala de aula, fundamentando-se por um levantamento bibliográfico na tentativa de compreender as propostas e potencialidades do uso das H.Q.s, especialmente para identificar possibilidades das temáticas de Sandman nas aulas de arte e do qual emergiram as categorias: interação entre olho e imagem, Uma linguagem feita de imagens, Expressão visual e narrativa.

Os resultados demonstram que a utilização dos quadrinhos no ensino de artes visuais enriquece a prática pedagógica, explorando as particularidades da linguagem visual e narrativa própria desse meio. Com o desdobramento das análises documentais, foi desenvolvido um projeto de curso⁶ para o ensino de artes visuais com o seguinte título Narrativas Visuais: Histórias em Quadrinhos no Ensino de Arte, direcionado ao terceiro ano do ensino médio.

⁵ Netflix é uma plataforma de streaming de vídeo por assinatura que oferece uma biblioteca de filmes, séries de televisão, documentários e produções originais em diversos gêneros.

⁶ O projeto de curso para o Ensino de Artes Visuais envolve a construção, no curso de Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação na UFMS, de uma sequência didática com dez aulas a partir do tema de pesquisa dos formandos e subordinado à Resolução CNE/CES nº 1, de 16 janeiro de 2009, disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2009/rces001_09.pdf.

O projeto buscou promover a valorização das histórias em quadrinhos como uma forma de expressão artística, incentivando o desenvolvimento da leitura crítica, da interpretação visual e da criatividade dos estudantes. O uso do ChatGPT, ferramenta da OpenAI, teve como objetivo refinar a escrita do trabalho, realizando correções ortográficas e ajustes de concordâncias.

1 A ALEGORIA E SUAS REPRESENTAÇÕES PELA LUDICIDADE.

Em acordo com Nicola Abbagnano (2007), a alegoria é uma forma de expressão artística na qual elementos simbólicos são empregados para representar ideias abstratas, conceitos ou mensagens mais amplas. Ao contrário de se restringir ao significado literal das palavras ou imagens, a alegoria busca transmitir mensagens mais profundas e abstratas por meio de metáforas ou símbolos, uma vez que:

No mundo moderno a A. perdeu valor e negou-se que ela possa exprimir a natureza ou a função da poesia. Viu-se nela a aproximação de dois fatos espirituais diferentes, o conceito de um lado, a imagem de outro entre os quais ela estabeleceria uma correlação convencional e arbitrária [...]; e sobretudo, foi acusada de negligenciar ou impossibilitar a autonomia da linguagem poética, que não teria vida própria porque estaria subordinada às exigências do esquema conceitual a que deveria dar corpo. (Abbagnano, 2007, p.24)

Dentro de algumas histórias, a alegoria faz parte do conjunto da obra, permitindo compreender certas mensagens por meio de seus símbolos e significados, o que contribui para um melhor entendimento da mesma. Vergueiro (2017) observa que as *graphic novels*⁷ desempenham um papel fundamental ao romper a divisão entre quadrinhos industrializados e produções alternativas, permitindo que aspectos como: “a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade da temática” sejam mais valorizados (Vergueiro, 2017, p. 30). Esse formato oferece aos leitores uma experiência mais rica e profunda, especialmente ao integrar alegorias que expandem o significado das histórias. As alegorias podem fazer parte de diversas formas de expressão artística, como na literatura, em filmes, nas músicas, na pintura, na escultura e até mesmo nas Histórias em Quadrinhos.

A pintura na Figura 1 é composta por seis figuras humanas em uma cena que faz referências alegóricas à mitologia grega. No centro da composição, destaca-se uma figura feminina, sentada em um trono dourado situado em frente a uma estrutura com uma mureta e degraus, que fazem alusão a mármore. No plano de

⁷ *Graphic novel* é um termo usado para descrever histórias em quadrinhos de formato mais longo e que apresentam narrativas mais complexas e elaboradas, geralmente com temas mais adultos ou reflexivos. Ao contrário dos quadrinhos tradicionais, que muitas vezes são publicados em formato de revista e em episódios, as *graphic novels* têm um formato próximo ao de um livro, com uma história completa e fechada (ou dividida em poucos volumes) e com uma estrutura narrativa semelhante à da literatura ou do cinema.

fundo da imagem, antes das paisagens, há um conjunto de plantas que parecem pinheiros e a sombra de uma escultura com uma figura alada.

Esta figura central, vestida com tecidos em tons de amarelo dourado e azul, manifesta uma expressão serena e segura um compasso em sua mão direita, enquanto a esquerda repousa ao lado da testa. Abaixo no lado direito do trono, próximo aos pés desta personagem existe um conjunto de ferramentas de arquitetura, dentre os quais identifiquei uma régua, um compasso, e um projeto arquitetônico, o que indica que esta personagem tem uma associação simbólica com a Arquitetura.

Figura 1: Léon Pallière (FR, 1823-1887) . Alegoria às artes, 1855. Óleo s/tela. 415 x 305 cm.



Fonte:Instituto Brasileiro de Museus, 2016.

À esquerda (Figura 1), acima das demais figuras humanas, identificamos a presença de menino alado com os braços abertos segurando com a mão esquerda uma coroa de louros e um ramo de trigo, e com sua mão direita um ramo de flores. Seu rosto e o corpo estão voltados para a direita.

Abaixo dele encontra-se outra figura feminina, com um vestido em tons quentes, destacando-se o vermelho e o ocre, sobre um tecido branco. A personagem olha para a esquerda, em cuja mão segura uma paleta de pintura

apoiada no mesmo braço, enquanto junta um grupo de pincéis em sua mão direita. Esta personagem, representa a musa da Pintura, e, atrás dela e à esquerda da imagem, vemos todo um conjunto de criações materiais: um quadro com uma pintura com cores frias, sobre este há uma folha com desenho de formas remetendo a um estudo anatômico. Logo em seguida, há um busto alado que parece finalizar uma mureta.

Acima desse objeto há a representação de vasos com pinturas vasculares gregas, tendo ao fundo desse conjunto de imagens, algo que remete a uma coluna jônica (Figura 1). Sobre a mureta vemos um tecido em tons de marrom e em frente a ele, uma estrutura que parece ser um incensário, no formato de uma lâmpada, vertendo fumaça. Observo que a representação da coluna grega apresenta um padrão de linhas azuis e vermelhas que destoam do restante da composição.

No centro inferior da composição, uma terceira figura feminina vestida com uma toga azul, está deitada sobre o gramado, com o rosto virado para a direita, segurando uma lira em seu braço esquerdo, enquanto o direito se apoia na base de um pilar quebrado. Esta representação remete à musa da Música, tendo seus atributos complementados por objetos que estão próximo ao seu braço direito e ao pilar, representando um tipo de pandeiro e um objeto de sopro que se assemelha a uma flauta.

À direita da imagem (Figura 1), sentada no topo dos degraus, encontra-se uma figura feminina, trajando vestimenta em tons marrom, segurando um martelo e objetos pontiagudos que parecem ser de ferro ou metal. Os braços à mostra indicam sua força e a destacam das demais figuras, que associamos neste conjunto à musa da Escultura. Esta personagem encontra-se recostada em um tipo de incensário também em uso.

No canto direito da imagem, uma figura feminina, vestida de azul e coroada com folhas de louro, segura um instrumento que se assemelha a uma espécie de corneta em sua mão direita, enquanto a esquerda repousa em sua cintura. Este instrumento, geralmente associado à musa da poesia lírica, nos leva a interpretar sua representação como musa da Poesia.

Através da presença das musas, o quadro nos coloca em contato com a experiência artística em sua forma pura, onde cada figura e símbolo revela o ato criativo como parte de uma realidade que vai além do sensível. As musas, dispostas em diferentes posturas e com seus atributos, surgem como manifestações diretas da

expressão humana, oferecendo ao observador uma vivência imediata da arte e sua capacidade de transcender o visível. Nesse sentido, Fayga Ostrower (2014) destaca como nossa percepção visual é moldada tanto pela experiência pessoal quanto pela cultura, formando-se intuitivamente e refletindo uma:

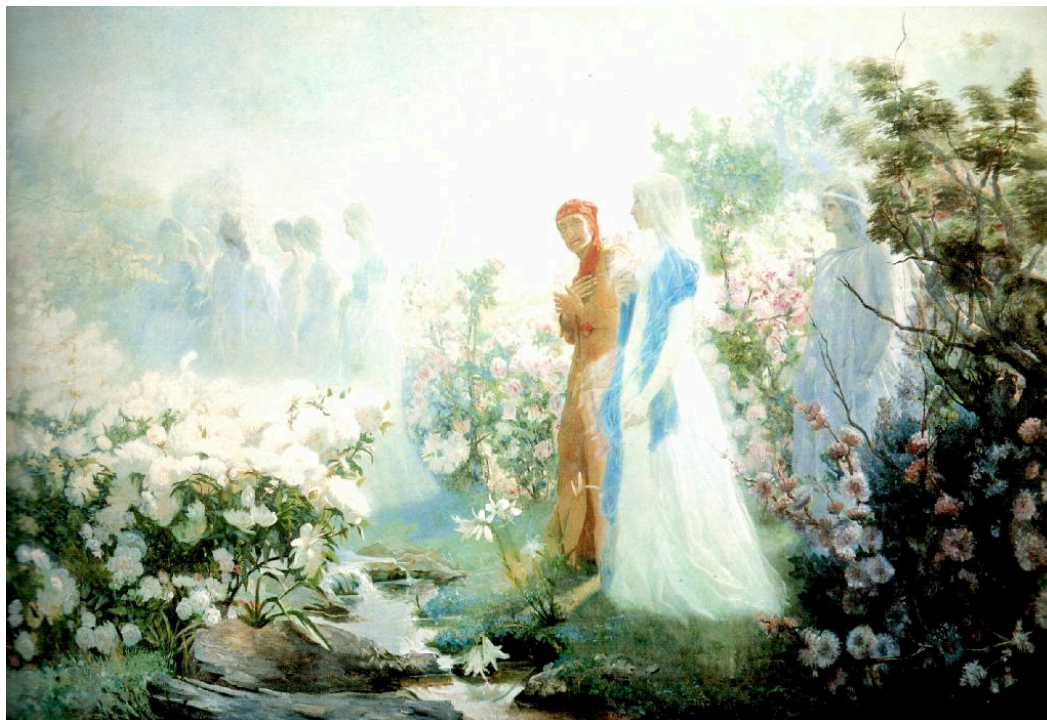
[...] disposição característica dos fenômenos, isto é, como imagem qualificada pela cultura, sua visão é ao mesmo tempo pessoal e cultural. Naturalmente, isso não significa que, embora funcionando como visão referencial, ela se cristaliza logo a ponto de não poder ser subsequentemente elaborada; dependerá de como a cultura formula suas normas e suas aspirações. (Ostrower, 2014, p.60).

Embora algumas obras com alegorias possam ser compreendidas sem um amplo conhecimento da arte em geral, em outros casos, a compreensão profunda dessas referências exige uma leitura mais sofisticada, que considera as sutilezas culturais, históricas e simbólicas presentes na obra. O entendimento dos signos torna-se essencial para captar plenamente o significado da obra, especialmente em uma interpretação filosófica:

Boa parte da estética moderna declara, por isso, que a A. é fria, pobre e enfadonha; e insiste na interpretação da poesia e, em geral, da arte, com base no símbolo (v.), que pode ser vivo e evocador, porque a imagem simbólica é autônoma e tem interesse em si mesma, isto é, um interesse que não transforma sua referência convencional em conceito ou doutrina. Todavia, se levarmos em conta a potencialidade e a vitalidade de certas obras de arte que têm clara estrutura alegórica (p. ex., Divina comédia e muitas pinturas medievais e renascentistas), deveremos dizer que a A. não impossibilita, necessariamente, a autonomia e a leveza da imagem estética e que, em certos casos, mesmo a correspondência pontual entre imagem e conceito pode não ser mortificante para a imagem nem lhe tolher a vitalidade artística ou poética. (Abbagnano, 2007, p.24).

Nicola Abbagnano, destaca o Inferno de Dante como um exemplo de alegoria. Neste contexto, exploraremos a interpretação alegórica da pintura *Dante y Beatriz* de Cristóbal Rojas (Figura 2), que retrata uma cena da obra de Dante, onde a figura de Beatriz guia Dante pelo Purgatório.

Figura 2: Cristóbal Rojas (VE, 1857–1890). Dante y Beatriz a Orillas del Leteo, 1889. Óleo s/tela, 297 x 428 cm.



Fonte: Observando el paraíso, 2015.

Na imagem, encontramos Dante Alighieri e Beatriz Portinari em destaque no centro da composição. Beatriz, vestida em um traje branco e azul radiante, dá a impressão de estar emitindo luz, seu braço direito se encontra perto do peito e o esquerdo se elevando, enquanto seu olhar compassivo e gesto acolhedor transmitem serenidade.

Dante, por sua vez, está representado em uma posição de reverência e admiração, ambas as mãos se encontram próximas ao peito, com uma expressão de admiração misturada com uma certa tensão em seu rosto. As cores de sua vestimenta são castanho e vermelho, contrastando com as cores de Beatriz e destacando os personagens centrais.

Ao fundo, o cenário se desdobra em uma paisagem composta por árvores e um céu bem iluminado. A atmosfera da pintura (Figura 2), acompanhada de névoa e luz de tons frios, intensifica a sensação de devaneio e fantasia.

Na parte esquerda próxima ao rio, observam-se flores que evocam a imagem de rosas brancas, símbolo de pureza e redenção. À esquerda, distinguem-se formas que remetem a um grupo de pessoas transitando pelo cenário. Com uma cor de tom azulado, o grupo sugere transparência, remetendo à ideia de almas. No canto direito da pintura, junto às flores, existe uma figura humana próxima a Dante e Beatriz.

Virgílio é visível emergindo da vegetação, com tons de azul e verde, acompanhando também a transparência.

A figura de Beatriz, com seu gesto acolhedor e luminoso, pode ser interpretada como uma manifestação da transcendência espiritual. Ela não apenas guia Dante pelo Purgatório, mas também representa a própria elevação moral e intelectual. Na obra de Dante, Beatriz personifica a sabedoria divina, e sua luz simboliza o caminho para a redenção e a verdade. A paisagem nebulosa e luminosa que os rodeia evoca uma realidade espiritual, onde o visível e o invisível se entrelaçam. Neste ponto, a alegoria não se limita a ilustrar conceitos abstratos, mas atua como um veículo para uma experiência sensível e profunda.

A obra de arte, em sua capacidade alegórica, não "congela" o significado em uma única interpretação, mas oferece múltiplos níveis de compreensão. Como Abbagnano ressalta, a correspondência entre imagem e conceito não diminui a vitalidade da obra, mas enriquece sua dimensão poética. A figura transparente das almas no fundo sugere a transitoriedade da condição humana, enquanto Virgílio, guiando Dante, simboliza a razão humana. Assim, temos, na alegoria, um reflexo da complexidade da jornada espiritual, onde o sensível e o intelectual se entrecruzam.

Este diálogo entre a alegoria e o sentido estético revela que, mesmo em sua estrutura mais simbólica, a arte tem o poder de conduzir o observador a uma reflexão sobre o universal. O devaneio e a atmosfera onírica da pintura convidam o espectador a contemplar a condição humana, a busca pelo divino, e a transcendência por meio da arte.

Ao contrário da Figura 1, onde as representações são objetivas e buscam ilustrar características denotativas da ideia do pintor, na Figura 2, a questão simbólica é mais latente e depende de uma disponibilidade e de repertório sensível à proposta. Nesse sentido, comprovamos que a alegoria é um meio utilizado por escritores, artistas e criadores para transmitir mensagens mais profundas e universais através de símbolos e metáforas.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, para ordenação da investigação face ao tema, as alegorias serão investigadas a partir dos quadrinhos do universo de Sandman, no qual Neil Gaiman utiliza esses elementos para explorar temas como a natureza da realidade, o poder dos sonhos e a condição humana. Por exemplo, personagens como Sandman e Morte representam conceitos mais amplos do que simplesmente seus nomes sugerem.

Sandman protagonista, personifica o próprio conceito dos sonhos e seu domínio, enquanto Morte é uma personificação da morte como um fenômeno universal. Esses personagens são frequentemente utilizados como metáforas para investigar questões filosóficas e existenciais, como o significado da vida, a natureza da mortalidade e o papel dos sonhos.

1.1 Representações De Sandman - Morte e Sonho

O personagem conhecido como Sandman é frequentemente referido por outros nomes dentro das narrativas, como Morpheus, Rei dos Sonhos, Oneiros, entre outros nomes, enquanto os leitores da obra o identificam comumente como Sandman. Essa escolha de nome pode ser associada às referências do autor a contos, como *Der Sandmann*, o que poderia gerar alguma confusão, no entanto, ao longo do trabalho, o personagem das histórias em quadrinhos será consistentemente tratado como Sandman.

Os personagens Sandman e Morte apresentam características visuais que encontramos nas mitologias grega, alemã e egípcia, cujos atributos, contribuem para a construção dos personagens dentro da narrativa (Figura 3). Um dos elementos que acompanha Sandman, é sua máscara seu principal símbolo, porém o Sandman em específico não a utiliza com frequência, outro elemento é um saco de areia, recorrente em contos do folclore alemão, associado a um personagem conhecido como *der Sandmann*, e que tem um paralelo no imaginário brasileiro a partir da figura de *João Pestana*.

Já a personagem da Morte utiliza-se de símbolos da mitologia egípcia, como o Ankh⁸ e o olho de Hórus⁹. As convergências de cada uma dessas fontes de referência serão apresentadas a seguir. Na Figura 3, extraída da história em quadrinhos, vemos a representação de duas figuras humanas em um único conjunto compositivo. Do lado esquerdo deste conjunto, vemos uma representação de Sandman.

⁸ Em verbete do Metropolitan Museum of Art (2024), o ankh também é um hieróglifo grafando as palavras "viver", "vivo" ou "vida". Também se tornou um símbolo popular para a vida em geral.

⁹ O olho wedjat representa o olho curado do deus Hórus (Metropolitan, 2024). Sua representação retrata uma combinação de um olho humano e de um falcão, já que Hórus frequentemente era associado a um falcão. O olho incorpora o poder de cura e simboliza o renascimento.

Figura 3: Desenhos de Mike Dringenberg representando Sandman e a Morte



Fonte: SANDMAN: ESTAÇÃO DA BRUMAS, p. 25, 2019.

Ele se oculta em uma sombra que simula sua silhueta, porém sem uma forma definida, evidenciada pela linha branca do ombro, que é desproporcional. De cor azulada, Sandman repousa sua mão direita sobre seu peito, sua expressão remete a seriedade, existem uma sensação de névoa ou fumaça, sugerindo que o personagem está imerso em um sonho, algo esperado, considerando sua natureza ficcional.

Abaixo dele, à esquerda (Figura 3), uma linha remete ao ombro da personagem do lado direito. Visualmente, esta linha completa a representação do ombro da figura feminina, que nesta imagem, é a Morte. Nesta personagem, em preto e branco, são reconhecíveis os símbolos egípcios em um cordão no pescoço e como um brinco, visível na orelha direita dela, no centro da imagem. Ao contrário da figura de Sandman, que está cabisbaixa e sério, a Morte exibe a cabeça levantada e apresenta um sorriso.

Figura 4: John W. Waterhouse (IT, 1849-1917). Sono e seu meio-irmão, Morte, 1874. Óleo s/tela, 70 x 91cm.



Fonte: SEED-PR. Sono e seu meio-irmão, Morte, 2024.

Na mitologia grega, o deus do sono é conhecido como **Hypnos**, enquanto seu irmão, o deus da morte, é chamado **Thanatos**. Essas figuras mitológicas (Figura 4), que também inspiram a caracterização dos personagens Sandman e Morte, adicionam profundidade e significado às suas representações, pois refletem a complexidade da identidade e da interpretação cultural de quem os observa dentro da narrativa.

O segundo personagem, identificado como Thanatos, está nas sombras da imagem, recostado com a cabeça inclinada para trás, sugerindo um sono profundo ou talvez morte, devido a sua pele pálida que remete a essa ideia (Figura 4). Suas vestimentas se assemelham com a de Hypnos. Enquanto Hypnos repousa sobre o tecido avermelhado que cobre a cama, Thanatos está com as pernas cobertas.

Próximo à sua mão esquerda, há um instrumento de cordas, que se assemelha a uma lira, enquanto ao fundo, é possível observar uma janela com cortinas abertas, vegetação e a presença de incensário. No canto superior direito da janela podemos identificar duas colunas, o que sugere uma varanda ou a borda de um templo. Toda a paleta de cores são em sua maioria tons dourados, vermelhos e

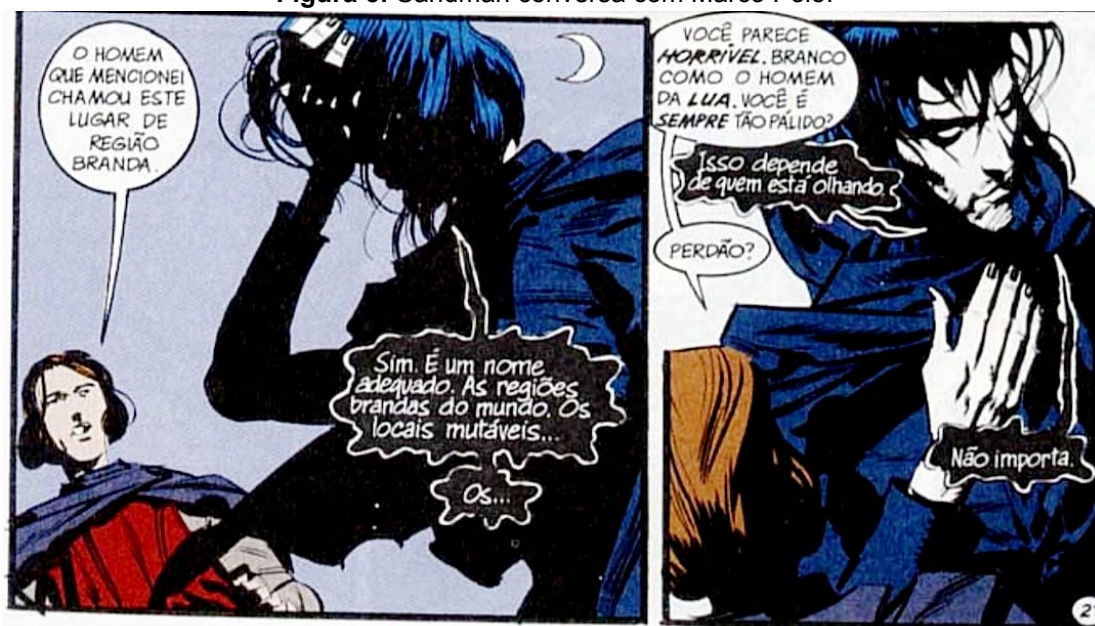
ocre, que passam a sensação de serenidade.

Sandman e Morte personifica múltiplas identidades enquanto incorpora elementos de diversas mitologias, destaca a natureza fluida de sua própria identidade. Waterhouse, ao criar a representação dos personagens da mitologia grega, Hypnos e Thanatos na Figura 4, utilizou referências específicas para sua representação, já em Sandman os personagens principais são percebidos de formas distintas por diferentes pessoas, pois sua aparência depende da cultura e crenças daquele indivíduo.

A Figura 5 é composta por 2 quadros. No quadro da esquerda, na parte inferior do canto esquerdo, existe um homem de vestimenta vermelha e roxa com cabelo castanho, sua expressão é de espanto. Sobre o personagem, há um balão de diálogo escrito "O homem que mencionei chamou este lugar de região branda". Do lado direito desse mesmo quadro, há um homem com cores predominantes em preto e azul, o céu é azul arroxeadado e ao fundo, uma lua brilha.

O homem do lado direito diz a seguinte frase em um balão de diálogo preto com letras brancas: "Sim, é o nome adequado às regiões brandas do mundo, os locais mutáveis os..." No quadro do lado, na parte superior da imagem, outro balão diz: "Você parece horrível, branco como o homem da lua. Você é sempre tão pálido?" Logo abaixo, há outro balão preto com letras brancas que diz: "Isso depende de quem está olhando".

Figura 5: Sandman conversa com Marco Polo.



No centro da imagem deste lado do quadro, há um homem branco com vestimentas azuis e negras, com a mão próxima ao peito. No canto inferior à esquerda do quadro, vemos o que remete ao cabelo e à vestimenta do outro personagem. Logo abaixo, há outro balão negro de diálogo que diz: "Não importa." O personagem de vestimenta vermelha e roxa é Marco Polo em um sonho com Sandman.

Essa relação entre mitologia e os personagens ressalta as questões de identidade dos personagens explorados na obra, demonstrando como a compreensão de Sandman é moldada pelas diversas lentes culturais e individuais através das quais é observada. Por ser uma entidade que existe para todos, ele só pode ser concebido de acordo com as particularidades de cada observador, sendo moldado pela subjetividade de quem o percebe, Merleau-Ponty (2004) ressalta essa interação entre percepção e identidade ao afirmar que as:

[...] coisas não são, portanto, simples objetos neutros que contemplaríamos diante de nós; cada uma delas simboliza e evoca para nós uma certa conduta, provocando reações favoráveis ou desfavoráveis de nossa parte. É por isso que os gostos de um homem, seu caráter, e a atitude que ele assume em relação ao mundo e ao ser exterior podem ser lidos nos objetos que escolheu para ter ao seu redor, nas cores que prefere e nos lugares onde aprecia passear. (Merleau-Ponty, 2004, p.23).

Assim, a compreensão de Sandman se torna uma experiência profundamente pessoal e única, na qual cada observador projeta suas próprias percepções, valores e experiências. Ele deixa de ser uma entidade fixa e se transforma em um reflexo da subjetividade de quem o interpreta, revelando aspectos íntimos da identidade e visão de mundo de cada indivíduo que o contempla.

Existe também um conto de origem dinamarquesa escrito por Hans Christian Andersen, no qual é narrada a história de um ser chamado de **Der Sandmann**, que no Brasil foi traduzido para *Olavinho-Fecha-os-Olhos*¹⁰. *Der Sandmann*, o Senhor das Histórias, consegue fazer as crianças adormecerem usando uma areia mágica que ele aplica em seus olhos. No conto, **Der Sandmann** acompanha um garoto chamado Hjalmar ao longo de sete dias, durante os quais exploram o mundo dos

¹⁰ Der Sandmann é o título de dois contos distintos na literatura. O primeiro foi criado pelo escritor alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffmann e retrata uma figura sombria semelhante a um bicho-papão. Por outro lado, há um conto homônimo criado por Hans Christian Andersen, que segue a linha de um conto de fadas. A tradução do conto de Andersen para o português resultou no título Olavinho-Fecha-os-Olhos.

sonhos, revelando uma confusão de elementos diferentes. No domingo, último dia dessa aventura, *Der Sandmann* apresenta ao garoto seu irmão, que neste conto recebe o nome de **Morte**: “[...] Olavinho-fecha-os-olhos levantou Hjalmar até a janela. ‘Agora você pode ver meu irmão, o outro Olavinho-fecha-os-olhos; ele também é chamado de morte’”. (Andersen, 2012, p. 168).

Seja na mitologia grega, nos contos do folclore dinamarquês ou nas páginas de quadrinhos, é comum encontrar a figura de Sandman e da Morte como irmãos. Neil Gaiman também explora essa relação próxima entre os dois dentro da narrativa, pois quando Sandman enfrenta momentos de crise, sua irmã, a Morte, surge para auxiliá-lo (Figura 6). Ela oferece conselhos e o ajuda a perceber que, muitas vezes, ele age de forma imatura e infantil diante dessas situações.

Figura 6: Sandman e Morte.



Fonte: MORTE EDIÇÃO DEFINITIVA, p. 15, 2014.

Na Figura 6, é retratado um dos primeiros momentos em que a Morte aparece nas histórias. Ao lado direito, observa-se uma mulher usando um colar em forma de Ankh, da mitologia egípcia. A iluminação provém do lado direito, iluminando a personagem. A Morte está com a mão no rosto e sua expressão é de tranquilidade. Ela veste uma blusa regata, calça e calçados pretos. No lado esquerdo, encontra-se Sandman, com uma sombra sobre o corpo, mas ainda é possível discernir sua expressão emburrada.

Sandman usa um sobretudo preto, calça e calçados cinzas, o personagem

está deprimido, pois perdeu sua motivação para continuar a produzir sonhos e inspirações para as pessoas. Ele se encontra alimentando pombos, enquanto ambos estão sentados nos degraus de uma escada em uma praça. As principais cores presentes são branco, preto e tons de cinza, seguindo a paleta predominante nessa história. Neste contexto, Sandman conversa com o leitor sobre conceitos da existência, morte e vida.

A presença da Morte na história de Sandman muitas vezes serve para lembrá-lo de que existe um ciclo natural de vida e morte para todas as coisas, seres e histórias. Ambos buscam compreensão um do outro e se apoiam mutuamente. Sandman também auxilia a Morte, pois através dos sonhos e aspirações das pessoas, ele influencia suas vontades e a realidade em que vivem. A Morte dá sentido à sua realidade ao fornecer um fim necessário e significativo.

A figura 7 retrata Sandman e sua irmã mais velha, Morte, da série televisiva da Netflix de 2022. A imagem é uma referência à apresentação da personagem Morte nos quadrinhos (figura 6). Sandman está sentado em um banco de madeira na praça, alimentando pombos com pedaços de pão, sua expressão é séria.

Figura 7: Representação de Sandman e Morte na série televisiva.



Fonte: *THE SANDMAN*, episódio 6, 2022.

Morte, ao seu lado, ela segura uma ramo de grama em suas mãos enquanto conversa com Sandman, em um gesto de apoio e compreensão. Com os olhos fechados sua expressão remete a serenidade e tranquilidade.

Ambos os personagens estão vestidos com trajes pretos, e Morte usa um colar com o símbolo Ankh, um artefato da mitologia egípcia associado à vida e à imortalidade. Os personagens na Figura 7 estão abaixo de árvore que é possível ver ao fundo da imagem, dois troncos de árvore emergem no plano de fundo, simbolizando a ligação entre a vida e a morte. Ao longo do horizonte, um muro de tijolos divide o espaço, com árvores e estruturas residenciais além dele. As cores predominantes são tonalidades frias, contribuindo para a atmosfera melancólica e contemplativa da cena.

A relação simbiótica entre Sandman e Morte nos quadrinhos não apenas ilustra a conexão entre os dois protagonistas, mas também a profundidade da alegoria do sonhar e da morte na narrativa. Essa associação não é apenas sugerida na dinâmica entre os personagens nos quadrinhos, mas também se reflete na obra de Waterhouse, 'Hypnos e Thanatos' da Figura 4, que apresenta personagens semelhantes.

Assim, tanto nas histórias em quadrinhos quanto na pintura, a alegoria do sonhar e do ciclo de vida e morte continua a ser uma fonte rica de significado e reflexão sobre a condição humana e seus mistérios mais profundos. Enquanto Sandman personifica a perpetuidade dos sonhos e aspirações humanas, Morte personifica a inevitabilidade e o significado da finitude, inclusive do próprio sonho.

A série da Netflix *The Sandman* é um exemplo contemporâneo de como os quadrinhos, e agora as adaptações audiovisuais, podem ser uma forma acessível de apresentar alegorias complexas. A linguagem visual dos quadrinhos e sua capacidade de combinar texto e imagem tornam a experiência de interpretar alegorias como as presentes em Sandman mais acessível do que em formas artísticas mais tradicionais.

1.2 Outras Esferas Do Universo Sandman

O universo de Sandman é multifacetado, composto por vários núcleos que vão além do protagonista. Esses núcleos, que associa aqui com esferas, enriquecem a complexidade das histórias, sendo que cada um deles é domínio específico e simbolizado um dos seis irmãos de Sandman, com funções e características distintas (Quadro 1):

Quadro 1: As personagens e seus atributos.

Personagens	Atributos de representação da personagem	função dos personagens
Sandman	Máscara	Guardião do Sonhar e rei dos sonhos.
Destino	Livro com correntes	Detém o conhecimento de todas as coisas em todos os lugares e conhece o desfecho de todas as situações.
Desejo	Coração de vidro	Desejo é responsável por incitar amor e desejo incondicional em relação a pessoas e objetos.
Desespero	Anel com um anzol	Responsável por induzir os momentos de maior desespero em todos os seres.
Delirium (Deleite)	Redemoinho de cores	Tem a função de desvincular o sentido das coisas.
Destruição	Espada medieval	Encarregado de desfazer tudo o que foi criado.
Morte	Ankh da mitologia egípcia	Guardiã do ciclo de vida e morte.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

A maioria dos personagens das histórias de Sandman são personificações de alegorias, conceitos ou ideias. Essas questões são especialmente identificáveis no domínio do protagonista pelo Sonhar, que é o reino dos sonhos, onde residem sonhos, pesadelos, ideias e crenças.

Assim como os personagens de Sandman personificam ideias e conceitos, em paralelo ao mundo real, no Sonhar essas manifestações abstratas ganham vida. Huizinga (2000), expressa uma ideia que em minha compreensão remete ao funcionamento do Sonhar, em seu contexto lúdico, ressaltando a ideia de que o Sonhar é um espaço metafísico onde conceitos abstratos ganham forma:

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (Huizinga,2000 , p.12).

Considero significativo destacar que no Sonhar, há uma biblioteca, zelada pelo bibliotecário Lucien - personificação da ideia do bibliotecário em essência. A compreensão das ideias em si representadas no Sonhar podem ser interpretadas

também na perspectiva platônica¹¹, por exemplo se associarmos a essas configurações a representação da cadeira de Joseph Kosuth.

Uma e Três Cadeiras (Figura 8), é uma instalação de Joseph Kosuth criada em 1965 apresentando três elementos dispostos lado a lado: uma fotografia em preto e branco da cadeira à esquerda da imagem, a mesma cadeira física posicionada no centro e uma definição do termo cadeira impressa em um suporte branco com letras pretas, na parede adjacente à direita da imagem.

Destaco que a descrição da instalação que faço a seguir traz um novo conjunto de representações da cadeira, cuja análise tento aproximar metodologicamente da hermenêutica, utilizando como parâmetros a abordagem de Paulo Antonini (Souza, 2022). Desse modo, a cadeira física no centro da composição é uma representação tangível e familiar do objeto em si, sendo simples em sua forma, aparentando ser de madeira e sugerindo uma funcionalidade básica e universal.

Figura 8: Joseph Kosuth (1945-). Uma e Três Cadeiras, 1965. Instalação, medidas variáveis.



Fonte: Hacer, Uma e Três Cadeiras, 2019.

À esquerda, a fotografia emoldurada da mesma cadeira destaca a transição do objeto físico para sua representação visual (Figura 8). A imagem em preto e

¹¹A ideia platônica mencionada no trecho refere-se à teoria das ideias de Platão. Segundo Platão, o mundo que percebemos com os nossos sentidos é apenas uma sombra ou uma cópia imperfeita de um mundo mais real e perfeito, ou seja, o mundo das ideias. Neste mundo das ideias, existem versões perfeitas e imutáveis de todos os conceitos e objetos que encontramos no mundo sensível.

branco da fotografia agrega uma dimensão de abstração, distanciando-se da realidade e convidando o espectador a considerar a natureza da representação.

Na parede adjacente, a definição do termo cadeira, na língua inglesa¹², em letras pretas sobre fundo branco, transcende a representação visual direta. O texto, retirado de um dicionário, define a natureza conceitual da cadeira, desvinculando-a de sua forma física específica. Compreendo que, ao introduzir uma definição formal do objeto representado, Kosuth questiona a relação entre linguagem e realidade, sugerindo que nossa percepção de um objeto é influenciada não apenas por sua manifestação física, mas também por sua representação conceitual. De maneira similar, no mundo do Sonhar de Sandman, o abstrato adquire forma, diferenciando-se do mundo tangível.

Nesse contexto, no mundo das ideias, o objeto real se desmaterializa, perdendo suas particularidades formais para se tornar um conceito, deixando de ser uma unidade individual para se tornar uma categoria de objetos similares aos quais pertence. Assim como a ideia de uma cadeira não se limita ao formato de uma cadeira específica, pois tal objeto ideal poderia assumir infinitas formas, a narrativa de Sandman também explora a abstração e a multiplicidade de formas.

Na narrativa de Sandman, elementos como a Biblioteca do Sonhar assumem um papel semelhante ao de personagens como Caim, Abel, e diversos outros, sendo essenciais na construção do enredo. Representando uma abstração do conhecimento, histórias, ideias e das aspirações humanas, a Biblioteca do Sonhar deixa de ser uma manifestação física para se tornar um símbolo de conceitos no reino dos Sonhos, de uma forma que remete ao mundo das ideias. Assim como observado por Marcelo de Souza Silva (2019), em sua reflexão sobre "Uma e Três Cadeiras", de Joseph Kosuth: "Platão referia que o mundo das ideias é um mundo de formas imateriais, abstratas e, de fato, a ideia de uma cadeira não poderia referir ao formato de uma cadeira específica, pois tal objeto ideal poderia ser de infinitas formas" (Silva, 2019, s.p.).

A biblioteca do Sonhar representa um conceito intrigante: ela contém livros que jamais foram escritos, obras que sonhamos em criar, rascunhos de histórias ou textos incompletos. A incompletude do mundo real, na Biblioteca do Sonhar inexistente,

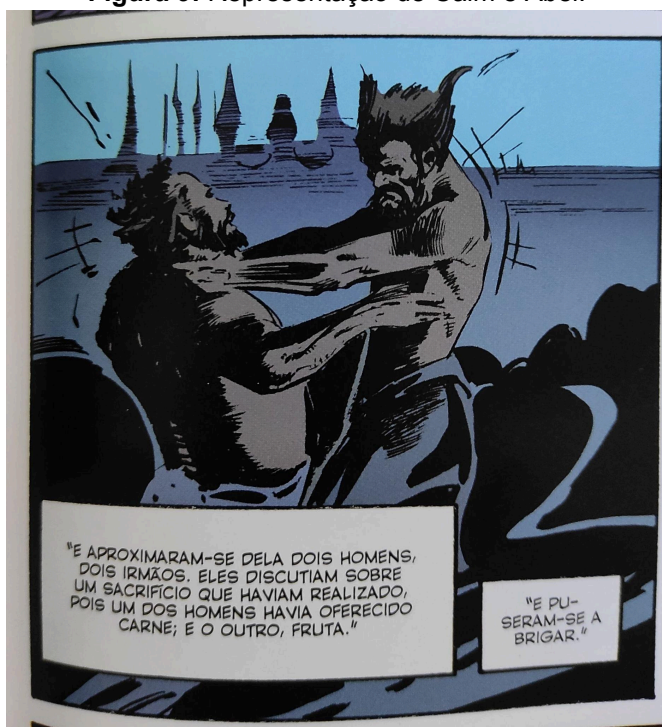
¹² Chair (chãr), n. [OF. *chaiere* (F. *chaire*), < L. *cathedra*: see *cathedra*.] A seat with the back, and often arms, usually for one person; a seat of office or authority, or the office itself; the person occupying the seat or office, esp. the chair-man of a meeting; a sedan-chair; a chaise†. a metal block or clutch to support and secure rail in a railroad (transcrição do painel com a definição reproduzido na Figura 9).

pois todas essas obras estão completas, mas diferem da materialidade do mundo real, pois representam as ideias e aspirações de quem está sonhando com aquilo.

Caim e Abel, dupla de personagens também residentes do Sonhar, são os guardiões do Domo, outra biblioteca, que por sua vez abriga as histórias já contadas e em vias de ser contadas. Caim representa a sombra que permeia a existência, ocultando verdades desconfortáveis e segredos sinistros. Sua natureza é muitas vezes cruel e reflete a obscuridade que reside nos corações dos homens.

Abel personifica os mistérios, campo pelo qual a curiosidade impulsiona a humanidade a explorar o desconhecido. A dinâmica entre Caim e Abel ilustra a dualidade entre segredos e mistérios, cuja relação é ainda mais complexa quando consideramos o ciclo interminável de violência entre os dois irmãos, com Caim sempre matando Abel.

Figura 9: Representação de Caim e Abel.



Fonte: Sandman: edição definitiva, p. 245, 2022.

Na figura 9, destacam-se a representação de duas figuras masculinas no centro da imagem. O personagem da direita, com cabelos arrepiados que se assemelham a chifres, é identificado como Caim e sua expressão sugere raiva, enquanto ele parece enforçar o segundo personagem à esquerda da imagem, que é a personificação de Abel. Este último mantém o braço direito próximo à costela de

Caim, aparentemente sem reagir, o que reflete a aceitação dentro da narrativa do ciclo de morte infligido pelo irmão.

Ambos os personagens parecem vestir roupas que se estendem até os quadris, e o fundo azulado destaca formas que evocam telhados de construções. Uma espécie de nuvem, na cor preta, envolve os dois, sugerindo uma atmosfera carregada, como poeira levantada de uma briga recente. Abaixo dos personagens, dois quadros de diálogo acrescentam contexto à cena.

Eva também está presente no Sonhar, e sua representação visual varia: ora ela é uma jovem mulher, ora uma adulta e, por fim, uma mulher já idosa. A personagem é uma representação do conto bíblico, assim como Caim e Abel.

No universo de Sandman, Orfeu, apesar de suas raízes na mitologia grega, é apresentado de forma renovada. Filho de Sandman, ele compartilha certos aspectos com a lenda de seu homônimo - o artista de inigualável talento musical cujo amor trágico por Eurídice o leva aos domínios de Hades. Esta figura mítica, em Sandman, desvia-se do mito original ao não encontrar seu fim após a tentativa de resgate de sua esposa, refletindo a natureza imortal de sua linhagem e sua relação com Sandman. A figura de Orfeu, embora presente, serve mais como um ponto de partida para novas histórias do que como o foco central da narrativa.

No arco narrativo **Estação das Brumas**, Lúcifer, personagem da mitologia cristã, entrega a chave do Inferno para Sandman, expressando seu cansaço em manter o controle sobre esse domínio. Isso desencadeia uma série de eventos em que diversas divindades, como Odin¹³, Anúbis¹⁴ e Susano-O-No-Mikoto¹⁵ entram em disputa pelo controle do Inferno.

Nessa disputa, outros personagens criados por Neil Gaiman também entram em cena, como a personificação do Caos, que se apresenta como uma criança segurando um balão vermelho e com o rosto pintado de palhaço, ora com o rosto normal, que também busca pela chave do Inferno. Nessa narrativa (Figura 10), percebemos o uso de representações mitológicas como elementos fundamentais para o desenvolvimento da trama.

¹³ Odin faz parte da mitologia nórdica, sendo pai de Thor e irmão adotivo de Loki.

¹⁴ Anúbis é um ser da mitologia egípcia, considerado o deus dos mortos.

¹⁵ Susano-O-No-Mikoto é o deus das tempestades no xintoísmo.

Figura 10: Banquete no Sonhar



150

Fonte: Sandman: especial 30 anos, p. 150, 2019.

Na página da história **Estação das Brumas** (Figura 10), que é composta por nove quadros. O primeiro quadro possui um fundo esverdeado e apresenta um diálogo entre dois personagens nas sombras. O personagem em primeiro plano é Loki, da mitologia nórdica, possui cabelos loiros espetados, orelhas pontudas e vestimenta branca e vermelha. No segundo plano, temos Odin, vestindo um

sobretudo em tons de cinza e um chapéu marrom, Odin e Loki analisam os principais personagens da imagem.

Na imagem vemos um homem de kimono¹⁶ preto, branco e dourado com padrões de círculos brancos desenhados. Em sua mão direita, o personagem segura uma tigela com algo que remete a arroz, enquanto em sua mão esquerda segura um par de hashi¹⁷. Em seguida existe uma figura com característica antropomórfica, seu rosto remete ao de um cão. O personagem segura algo que se assemelha a carne com sua mão direita, e aparenta estar comendo-a, sua coloração é predominantemente preta e azul, em tons escuros, e ele é acompanhado por adereços dourados, próximo a sua cabeça aparenta ter um tecido branco por volta de sua cabeça.

A partir do quarto quadro, os personagens mostrados a seguir são criações de Neil Gaiman. Neles encontramos a representação de uma fada, pela imagem de uma mulher de cabelo loiro segurando pétalas rosas de flores; em seguida, Merkin - de muitos olhos e Coronzon, que possui duas bocas, demônios que só buscam o caos em suas aparições, como no quadro em que Merkin fura com um garfo a mão direita de Coronzon.

Loki continua a apresentação dos personagens indicando o Mestre da Ordem, que é a caixa sendo servida por um homem de olhos fechados, usando um quimono de cores escuras. No nono e último quadro, Loki nos apresenta a princesa do caos, encarnada como uma criança.

Outra personagem frequente nas histórias de Sandman é o Coríntio, que possui bocas no lugar dos olhos. Ele é uma criação de Sandman, um pesadelo concebido para representar tudo o que é vil e perverso na humanidade. Na trama, ele foge do Sonhar e se torna um serial killer no mundo acordado¹⁸, espalhando terror e exemplificando os piores aspectos da natureza humana, e acaba se tornando um problema para Sandman resolver.

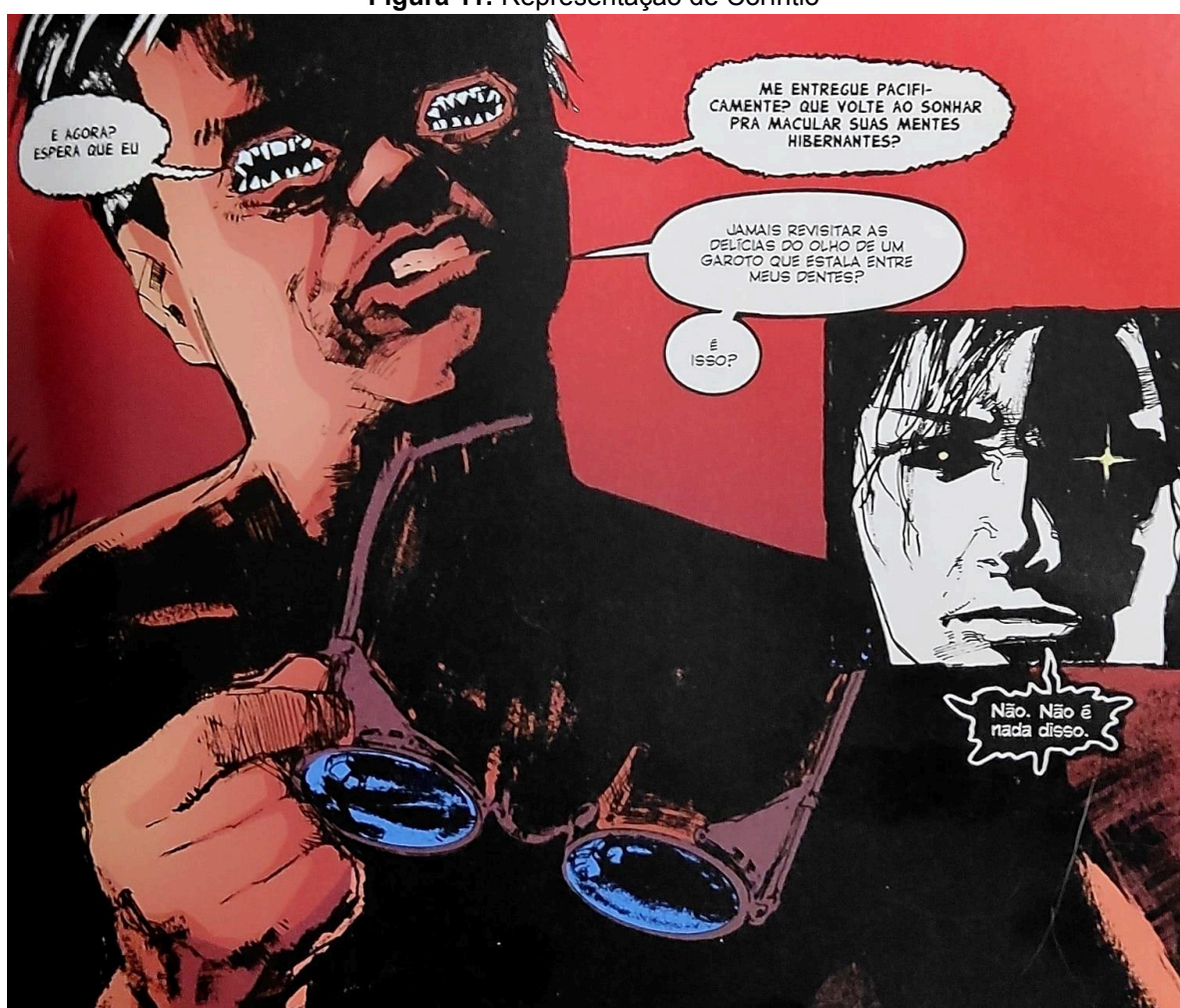
¹⁶ kimono é uma vestimenta tradicional utilizada diariamente japonesa e em outras regiões da ásia, embora o uso diário do kimono tenha diminuído, ele ainda é amplamente utilizado em ocasiões especiais, como casamentos, cerimônias de chá, festivais tradicionais e outras celebrações culturais.

¹⁷ Hashi é um tipo de talher, composto por dois gravetos de madeira utilizados comumente na ásia.

¹⁸ O Mundo Acordado é onde os eventos da vida cotidiana acontecem e onde os personagens experimentam a realidade física e tangível. Em contraste, ao Reino dos Sonhos ou Sonhar, onde é um domínio que pertence aos sonhos, pesadelos e todas as criações da mente humana durante o sono. As interações entre o Mundo Acordado e o Reino dos Sonhos explora como os sonhos e a realidade se influenciam mutuamente.

Existe uma relação entre as personagens de Coríntio e o conto *Der Sandmann*, escrito por E. T. A. Hoffmann. No conto, o Homem da Areia é uma figura sinistra que, segundo a lenda, joga areia nos olhos das crianças para fazê-las dormir e, se elas se recusarem, ele arranca seus olhos para alimentar seus filhos, que têm bicos de coruja. Assim como o Coríntio, que devora os olhos de suas vítimas, o Homem da Areia de Hoffmann simboliza o medo e o terror associados à perda dos olhos. Ambos os personagens exploram temas de horror e perversidade, tornando visíveis os medos mais profundos e primitivos das pessoas.

Figura 11: Representação de Coríntio



Fonte: Sandman: Edição Definitiva, p. 393, 2022.

Na Figura 11, a paleta de cores predominantemente é vermelha, preta e branca, sugerindo um clima de tensão e perigo. O uso de sombras é pronunciado, especialmente no rosto de ambos os personagens, sugerindo uma atmosfera sombria.

O personagem central é Coríntio, ele está tirando seus óculos escuros com a mão direita. Seu cabelo é platinado, curto e desarrumado, e sua expressão facial é agressiva e ameaçadora, no lugar de seus olhos existem bocas com dentes afiados. O personagem do quadro da direita, Sandman, tem uma aparência sombria e séria, parcialmente sombreada, com destaque para seus olhos que brilham como estrelas, e sua expressão é severa e determinada.

Observamos que o autor de Sandman, Neil Gaiman, trabalha com conceitos que remetem aos da arte, como o mundo das ideias, e enriquece sua narrativa de forma lúdica com personagens mitológicos e personagens próprios. Dessa forma, o lúdico entra como parte fundamental da obra e confere uma importância adicional aos seus quadrinhos, desafiando as noções tradicionais de forma e substância e apresentando um universo onde o abstrato e o concreto se entrelaçam de maneira harmoniosa. Huizinga pontua:

Há muito tempo, apareceu uma teoria que pretendia explicar a origem das artes plásticas em função de um "instinto lúdico" [...] É evidente que não se pode negar a existência de uma necessidade quase instintiva, espontânea, de ornamentar as coisas, e que seria possível considerá-la uma função lúdica. É uma necessidade bem conhecida por todos aqueles que, de lápis na mão, alguma vez tiveram que assistir a uma reunião aborrecida. (Huizinga, 2000, p.180).

Huizinga discute a ideia de que a origem das artes plásticas pode ser atribuída a um *instinto lúdico*, a partir de uma tendência natural e quase instintiva do ser humano de decorar e embelezar o mundo ao seu redor. Ele sugere que essa necessidade de ornamentação é uma expressão de criatividade, algo inerente ao ser humano.

Nas histórias em quadrinhos de Neil Gaiman, o lúdico é recurso visual, que amplifica as ideias do autor, inseparável da decoração, e tem uma função lúdica que se verifica na junção entre forma e intencionalidade, não apenas divertindo o leitor, mas promovendo a reflexão sobre a natureza das histórias e dos símbolos utilizados, que em suas dimensões, permeiam diversas culturas. Dessa forma, o lúdico torna-se uma parte fundamental da obra, conferindo uma importância adicional à composição dos quadrinhos.

2 SANDMAN EM DUAS VERTENTES - ALTERNATIVAS LÚDICAS

A graphic novel de Sandman se passa em um universo compartilhado com os super-heróis da DC Comics, incluindo personagens famosos como Superman, Mulher-Maravilha e Batman. Volta e meia, esses personagens ou locais icônicos, como o Asilo Arkham de Batman, aparecem na narrativa como surpresas, para leitores de outras histórias da mesma editora. No entanto, esses elementos não são o foco das histórias; suas aparições servem apenas como lembretes de que Sandman se passa no mesmo mundo, sem impactar significativamente a trama principal.

As histórias em quadrinhos de Sandman ganharam uma adaptação em 2022 com a presença do criador Neil Gaiman, distribuída pela Netflix, que abrange pouco mais de 20 edições dos quadrinhos, adaptando dois arcos narrativos principais. A série possui algumas diferenças em relação ao quadrinho, pois quando este foi produzido, na década de 1980, tinha como referência visual o punk e figuras do meio musical. Essa adaptação, de 2022, se passa nos dias atuais com a caracterização das personagens atualizada, resultando em mudanças significativas no estilo e figurino, além de alterações em detalhes da trama para fazer mais sentido com a contemporaneidade.

O protagonista na série da Netflix apresenta-se menos cruel e mais humano, tanto na personalidade quanto na aparência, e as histórias foram suavizadas, com menos violência. Diferentemente dos quadrinhos, que fazem parte de um mundo repleto de super-heróis e supervilões, na adaptação televisiva os produtores não incluíram esses elementos, já que não impactam diretamente na narrativa principal. Para fortalecer essa reflexão, recorro ao pensamento de Luigi Pareyson (1984), que analisa a obra como um objeto atemporal. Segundo o autor:

[...] a obra reimmerge na história: longe de reduzir-se a um simples momento do fluxo temporal, é capaz de, ela própria, produzir história, porque com a exemplaridade de seu valor suscita, atrás de si, uma vida de imitações, retomadas e desenvolvimentos que, de maneira variada, nela se inspiram e, com a sua validade universal, solicita uma infinidade de interpretações, leituras e execuções que de tempos em tempos, a fazem reviver; mas, enquanto exercita no tempo esta ação potente e eficaz, participa também no seu caráter perecível e transitório, sendo conduzida por uma vida mortal. (Pareyson, 1984, p.104).

A série de Sandman de 2022 faz exatamente isso ao atualizar a ambientação e os personagens para refletir o contexto cultural atual, pois da mesma forma, surgem novas interpretações e discussões sobre os temas abordados pelos quadrinhos originais, mantendo viva a essência e os temas narrativos explorados por Gaiman.

Enquanto os quadrinhos originais eram influenciados pelo *punk* e pela cultura musical da época, como abordado na introdução deste trabalho, a série adapta esses elementos para dialogar com as sensibilidades contemporâneas, demonstrando como a obra de Sandman continua a exercer sua influência ao longo do tempo e gerar novas formas de expressão e entendimento.

No primeiro arco narrativo¹⁹, chamado **Prelúdios e Noturnos**, Sandman é preso por engano através de um feitiço pelo ocultista Roderick Burgess e seus discípulos, que desejavam alcançar a imortalidade aprisionando a Morte em 1916. Após passar meio século aprisionado, Sandman se liberta e percebe que o mundo sofreu as consequências de sua ausência, com pessoas entrando em guerras e parando de sonhar em ambos os sentidos. Ele também deve restaurar seu reino dos sonhos, que foi destruído durante sua ausência, e percebe que, devido à sua falta, seu reino desmoronou e alguns seres do Sonhar fugiram para o mundo acordado.

O protagonista entende que precisa recuperar seus itens mágicos para restaurar o mundo como era antes, os itens incluem um colar com uma pedra vermelha de rubi, que traz sonhos para a realidade, seu elmo que o protege e simboliza seu poder, e sua algibeira onde guarda sua areia mágica. Ele encontra sua algibeira com um personagem chamado John Constantine; na série, o personagem é substituído por Johanna Constantine, uma criação original de Neil Gaiman, para resolver questões de direitos autorais²⁰.

¹⁹A adaptação da Netflix de *The Sandman* cobre principalmente os dois primeiros arcos dos quadrinhos de Neil Gaiman: **Prelúdios e Noturnos** e **A Casa de Bonecas**. Em **Prelúdios e Noturnos**, Sandman, é capturado por um ocultista e, após décadas de cativeiro, deve recuperar seus três artefatos de poder: elmo, rubi e bolsa de areia. Em **A Casa de Bonecas**, Sandman busca recuperar sonhos e pesadelos fugitivos, enquanto uma jovem chamada Rose Walker descobre ser uma Vórtice de Sonhos, ameaçando a barreira entre o Mundo dos Sonhos e o Mundo Acordado.

²⁰ Os direitos de uso de John Constantine, um personagem da DC Comics, são geridos pela Warner Bros que detém a propriedade intelectual. Para usar Constantine em filmes, séries de TV ou quadrinhos, é necessário um acordo de licenciamento da Warner Bros que define os termos de uso, como aspectos do personagem e duração. Cada adaptação, como o filme de 2005 com Keanu Reeves ou a série de TV de 2014, requer um acordo específico para garantir que os direitos sejam respeitados e que a adaptação esteja alinhada com a visão da DC Comics e Warner Bros. Essas adaptações podem pertencer a diferentes universos, permitindo flexibilidade criativa, como o caso da série *The Sandman* de 2022.

O elmo de Sandman foi roubado por um demônio chamado Choronzon criado por Gaiman. Para recuperá-lo, Sandman precisa ir até o inferno e participar de um jogo que não é físico, mas um duelo de argumentos, onde cada ideia precisa sobrepor a anterior, na adaptação da Netflix ao invés de Sandman duelar com Choronzon, ele enfrenta Lucifer.

Figura 12: Duelo de Sandman e Lúcifer.



Fonte: *The Sandman*, episódio 6, 2022.

Na Figura 12, cena do duelo na série, a imagem de tons amarelados ambienta um clima de tensão, a partir do qual as duas personagens se encontram no centro, ambas captadas de perfil, se encarando. A personagem da esquerda se trata de Lúcifer, e sua caracterização remete a uma figura de aparência angelical, com grandes asas negras, cabelos curtos e loiros, vestindo uma roupa preta. A personagem da direita é Sandman, mais esguio, de cabelos curtos e escuros, também de vestimenta preta. A cena (Figura 12) retrata o momento em que Sandman vence o jogo²¹.

²¹ No episódio "*A Hope in Hell*" da série "*The Sandman*" da Netflix, ocorre uma disputa entre Sandman e Lúcifer Morningstar, conhecida como "O Jogo do Inferno". Este duelo verbal envolve cada personagem assumindo formas metafóricas de poder para superar o outro. Lúcifer começa como um lobo caçador, ao que Sandman responde sendo um caçador de lobos. A batalha avança com transformações cada vez mais poderosas, até que Lúcifer se declara "um antideus, senhor do vazio, devorador de galáxias e criador do caos". Sandman, enfraquecido, finalmente responde com "Eu sou a esperança". Incapaz de encontrar uma forma que possa derrotar a esperança, Lúcifer reconhece a vitória de Sandman, ilustrando a força das ideias e do espírito humano.

Embora os personagens apresentem traços angelicais, demoníacos ou até mesmo divinos, essas características não definem a moralidade deles, até mesmo o protagonista pode ser tanto cruel quanto bondoso, dependendo da narrativa, pois a moralidade é um tema recorrente nos quadrinhos de Sandman.

A última relíquia que Sandman estava procurando estava com um personagem chamado John Dee. Eles lutam pelo rubi, e essa batalha é de natureza moral, onde Sandman tenta convencer Dee que os sonhos das pessoas é aquilo que as motiva, enquanto o antagonista quer realizar as vontades mais obscuras das pessoas, transformando o mundo em um caos. Nos quadrinhos, sua motivação é ser o mais poderoso existente, tomando assim o lugar de Sandman como rei dos sonhos.

Apesar de serem personagens fictícios, seja nos quadrinhos ou na série televisiva, os conceitos de bem e mal são constantemente discutidos ao longo das histórias, e muitas vezes os vilões aparecem como sabotadores, ou aqueles que quebram as regras de um determinado jogo, elaboração que se alinha com a visão de Huizinga:

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (Huizinga, 2000, p.18).

Nos quadrinhos de Sandman, essa tensão é mostrada quando os personagens são desafiados a manter sua integridade e lealdade mesmo diante de desejos poderosos e adversidades, refletindo a ética do jogo que Huizinga descreve. Os vilões, ao quebrar as regras, destacam a importância dessas qualidades, ressaltando a moralidade intrínseca que emerge dos desafios e das batalhas dentro da narrativa.

2.1 Formatando Um Desejo Pelos Sonhos

A adaptação televisiva de 2022 pela Netflix trouxe Sandman para uma nova geração, atualizando o conteúdo para refletir o contexto contemporâneo. Seus

elementos visuais e narrativos foram modernizados, tornando a história mais acessível para o público atual, ao mesmo tempo em que mantêm a essência da obra original. Assim, a série possibilita que mais pessoas conheçam e apreciassem o universo de Sandman, expandindo seu impacto cultural. Essa reflexão me remete a fala de Mirian Celeste Martins onde a autora destaca:

É como se cada pessoa fosse gerando um "repertório" individual, um conjunto de valores, conceitos, idéias, sentimentos e emoções que vão tecendo uma rede de significações para si. Nessa rede, mesmo sem se dar conta, estão os fios da filosofia (Martins, 2010, p.19).

A autora descreve que cada pessoa desenvolve individualmente um repertório, onde é composto por valores, conceitos, idéias, sentimentos e emoções, que juntos formam uma rede de significados única, para cada um desses indivíduos. Martins sugere que, mesmo inconscientemente, essa rede inclui elementos filosóficos, indicando que nossas experiências cotidianas e aprendizagens estão sempre imbuídas de reflexões e influências filosóficas.

Essa adaptação permite que o público contemporâneo crie conexões pessoais e filosóficas com a obra, refletindo a importância de reconhecer e valorizar as diversas bagagens culturais e emocionais que cada indivíduo traz consigo. A capacidade dos quadrinhos de se adaptarem a diferentes contextos e temas permite ao público estabelecer conexões pessoais e até filosóficas com a obra, mostrando como a linguagem das HQs pode refletir e valorizar as múltiplas experiências e identidades dos leitores. Essa reflexão me remete a Vergueiro (2009):

Pode-se dizer que em praticamente todos os países do mundo é possível encontrar exemplos de utilização da linguagem dos quadrinhos nos mais diferentes setores ou atividades humanas, seja com finalidades de educação e treinamento, de entretenimento, como com fins de divulgação ou publicidade e produtos comerciais. Tudo isso evidencia o potencial das histórias em quadrinhos para atingir todas as camadas da população. Da mesma forma, essa utilização evidencia a popularidade do meio na sociedade, distinguindo o potencial como um dos mais conhecidos, ainda que nem sempre aceito por todo o público. (Vergueiro, 2009, p.84)

Assim como na educação, onde a individualidade e a experiência dos alunos são fundamentais, a adaptação de Sandman demonstra como uma obra pode ser continuamente reinterpretada e ressignificada ao longo do tempo.

No contexto educacional e artístico, como nas aulas de arte, essa questão reforça a necessidade de abordagens que reconheçam e valorizem as diferentes bagagens culturais e emocionais que os alunos trazem, promovendo um aprendizado mais significativo e contextualizado.

Essa individualidade do docente em trazer e contextualizar histórias em quadrinhos nas aulas de arte enriquece o repertório cultural dos alunos, também contribui para promover uma compreensão mais profunda e significativa das narrativas e suas implicações filosóficas e sociais. Reconhecendo e valorizando as diferentes bagagens culturais e emocionais que os alunos trazem, o docente facilita um aprendizado mais significativo e contextualizado, refletindo a diversidade de experiências e aprendizagens.

A mediação do professor com seus alunos é essencial nesse processo, pois ele atua como guia na leitura de imagens, ajudando os alunos a desenvolverem a habilidade de interpretar e atribuir significados às obras de arte. Essa prática pode aprimorar a capacidade crítica dos estudantes, e também os encoraja a explorar e expressar suas próprias percepções e interpretações, enriquecendo o diálogo e a construção coletiva de conhecimento na sala de aula.

A Figura 13 retrata uma personagem composto de sombras e luz, seus olhos projetam suaves rastro de luz, a construção de seu rosto remete a uma expressão séria que se dá a partir do contraste da luz e sombra, a personagem se trata de Sandman, em torno da pintura, há uma moldura composta de forma semelhante a estantes, e nela estão diferentes objetos e referências visuais.

No lado esquerdo, a moldura é decorada com flores de orquídea brancas junto algo que se assemelha a uma página de livro, que traz um contraste com o fundo escuro. Abaixo das flores, há uma escultura preta de um gato, sobre algo que remete a um tecido, a figura do gato por ser um animal noturno remete a noite. Logo abaixo, vê-se um texto manuscrito em um papel antigo, sobre a escrita tem algo que se assemelha a ossos que remete a uma espécie de animal, e asas de uma espécie de borboleta, seguido por uma coleção de cristais roxos, sugerindo elementos místicos e preciosos, e por último existe a presença de pelo menos dois relógios de ponteiro.

Figura 13: Sandman e seus símbolos.



Fonte: Sandman: Edição Definitiva, vol. 1, p. 11, 2022.

No lado direito da moldura, encontram-se livros antigos, junto a folhas de uma espécie de árvore. Abaixo dos livros existe uma ampulheta com areia, simbolizando o tempo e sua passagem. Abaixo da ampulheta, há uma pequena estátua dourada, que pode remeter a uma divindade ou uma figura de poder espiritual, logo abaixo da estátua possui contém um tecido colocado na estante. No canto inferior direito, há uma orquídea branca, ecoando a flor na moldura esquerda, trazendo simetria à composição.

Ao entrar em contato com diferentes produções e artistas, somos expostos a diversas perspectivas e maneiras de pensar, dentro de uma perspectiva educativa, é essencial que o professor selecione cuidadosamente quais obras trazer para as

aulas de arte, considerando o momento apropriado e as razões pedagógicas para sua apresentação.

A capacidade de ler os elementos de uma obra e seus significados, seja o professor de arte ou teórico, carrega consigo a habilidade de construir conceitos e atribuir sentidos, indo além de apenas absorver informações. A capacidade de atribuir significado às produções artísticas e estéticas é fundamental, como descreve Mirian Celeste Martins:

Seu foco principal está na percepção/análise e no conhecimento da produção artístico-estético, o centro não está na informação dada, mas na capacidade de atribuir sentido, construir conceitos, ampliá-los pelas ideias compartilhadas entre os parceiros, com o professor e, se for o caso, com os teóricos que também se debruçam sobre essas obras, artistas ou movimento (Martins, 2010, p.130).

Mirian Celeste Martins enfatiza a importância da percepção e análise na educação artística, destacando que o foco principal está na transmissão de informações, e na capacidade de atribuir significados e construir conceitos. Esse processo envolve a interação e o compartilhamento de ideias entre alunos e professores, fazendo com que a construção de significados seja ampliada através do diálogo e da reflexão coletiva, permitindo uma compreensão mais profunda e integrada das obras de arte, dos artistas e dos movimentos artísticos.

O professor, nesse contexto, atua como mediador, facilitando o diálogo e incentivando os alunos a explorar e a refletir sobre as obras de arte em profundidade. A colaboração com teóricos que estudam obras e movimentos artísticos também é mencionada por Martins como uma forma de enriquecer o processo educativo, pois ao trazer perspectivas teóricas para as aulas de arte, os professores podem ajudar os alunos a conectar suas próprias interpretações com conceitos mais amplos, promovendo uma aprendizagem mais robusta e crítica.

É importante destacar os saberes que os alunos trazem consigo, pois esses saberes são frutos de experiências e são parte integrante da identidade e do contexto social dos educandos. Paulo Freire enfatiza que a educação ao transmitir conhecimentos curriculares, também deve reconhecer e respeitar essas experiências prévias dos alunos:

Por isso mesmo, pensar certo coloca ao professor ou, mais amplamente, à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos,

sobretudo os das classes populares, chegam — saberes socialmente construídos na prática comunitária [...] Por que não estabelecer uma “intimidade” entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos?(Freire, 2021, p.31-32).

Freire propõe que se estabeleça uma intimidade entre os saberes curriculares e a experiência social dos alunos, pois isso significa criar uma conexão significativa entre o conteúdo acadêmico e o mundo vivido pelos estudantes. Ao fazer isso, o processo educativo se torna mais envolvente e eficaz, dessa maneira os alunos conseguem ver a aplicação prática e o valor dos conhecimentos adquiridos na escola em suas vidas cotidianas.

Essa abordagem enriquece o aprendizado, e também respeita a identidade cultural dos alunos, promovendo uma educação mais justa e inclusiva. A valorização dos saberes dos alunos contribui para um ambiente de aprendizagem mais democrático, onde o conhecimento é construído de forma colaborativa e significativa. Freire afirma que “Se, na verdade, o sonho que nos anima é democrático e solidário, não é falando dos outros, de cima para baixo, sobretudo, como se fôssemos os portadores da verdade a ser transmitida aos demais, que aprendemos a escutar, mas é escutando que aprendemos a falar com eles.” (Freire, 2021, p.111). Essa postura reflete o ideal de uma educação dialógica, em que o professor não impõe verdades, mas constrói o conhecimento junto com os alunos, reconhecendo o valor de suas experiências e saberes.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos de Sandman podem funcionar como uma ferramenta pedagógica que conecta sonhos e desejos com a prática docente. A curadoria, ao selecionar e mediar os conteúdos, cria um ambiente de aprendizado onde os alunos podem explorar novas dimensões do conhecimento e da criatividade.

3 UMA ABORDAGEM FENOMENOLÓGICA DE SANDMAN

Este capítulo contempla a metodologia deste Trabalho de Conclusão de Curso, investigando o uso das HQs em aulas de arte. Para esse fim, foi realizado um levantamento bibliográfico no Google Acadêmico sobre a presença de histórias em quadrinhos no contexto educacional, demonstrando sua relevância prática. Utilizando uma abordagem fenomenológica, foram analisadas as experiências descritas no material encontrado, articulando-as ao objetivo geral deste trabalho, especialmente no que envolve as aproximações com as alegorias de *Sandman* e seu potencial educativo.

Para a coleta de dados no Google Acadêmico, utilizei os descritores “alegorias”, “histórias em quadrinhos” e “artes visuais”, em uma única busca poderiam trazer elementos que dialogassem com minha investigação, o que gerou um total de 108 trabalhos publicados a partir de 2020, ano em que ingressei na universidade, o que ordena a temporalidade de minha pesquisa. No presente trabalho, a abordagem fenomenológica guia a análise das alegorias nas histórias em quadrinhos, permitindo que o significado emergja a partir das descrições das experiências vividas, sem a necessidade de forçar explicações ou variáveis predefinidas. Como afirmam Martins e Bicudo (2003):

Os critérios científicos seguidos pelo fenomenólogo são determinados pelos objetivos que possui enquanto pesquisador, pois não se referem a variáveis dependentes, independentes, intermediárias, etc[...] Para o fenomenólogo, os critérios científicos são levantados, passando a ser considerados, após uma reflexão crucial sobre os dados obtidos. O pesquisador que trabalha fenomenologicamente orienta-se por um sentido, isto é, pelo conhecimento imediato, intuitivo, lógico que tem do fenômeno a ser investigado, e por critérios científicos, como é orientado o pesquisador que procede de acordo com os critérios das Ciências Naturais. (Martins; Bicudo, 2003, p. 93).

Nesse contexto, a investigação das alegorias nas histórias em quadrinhos é guiada pela busca de compreender as experiências vividas pelos sujeitos, sem a imposição de categorias ou variáveis fixas que possam limitar a compreensão. Essa perspectiva é essencial para captar a riqueza das histórias em quadrinhos como ferramentas educativas, permitindo que suas alegorias se revelem em toda sua profundidade.

Após uma análise preliminar dos títulos e resumos, foram selecionados dois trabalhos Quadro 2 diretamente relacionados às palavras-chave que conduziam esse levantamento. **Esses dois trabalhos foram escolhidos por trazerem o conceito de alegoria em aproximação com histórias em quadrinhos no campo das artes visuais**, a exclusão dos demais 106 trabalhos baseou-se na falta de alinhamento com o foco da pesquisa.

Quadro 2: Trabalhos consultados

Título	autor	Área	Metodologia	Fonte	ano
As histórias em quadrinhos no ensino das artes visuais	Jomar Villanova	Artes Visuais	Pesquisa bibliográfica exploratória	Caderno Intersaberes	2024
Histórias em Quadrinhos: uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)	Ana Ligia Feliciano dos Santos	Ciência da Comunicação	Pesquisa descritiva bibliográfica	Repositório UFPE	2022

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Trinta e cinco (35) dos trabalhos foram descartados, pois o foco desses trabalhos foi em Alegorias no uso de alegorias em mídias como cinema, literatura, teatro, pintura e fotografia. Embora relevantes para o estudo das alegorias nas artes em geral, não estabelecem conexão direta com histórias em quadrinhos ou com sua aplicação nas artes visuais no contexto educacional.

Vinte e cinco (25) dos trabalhos abordam histórias em quadrinhos sem foco nas alegorias. Essas pesquisas tratam de histórias em quadrinhos, mas se concentram em aspectos como narrativa, estilo artístico, impacto cultural, adaptações cinematográficas ou análises de personagens. Esses estudos são relevantes para o campo das HQs, mas não contribuem para o objetivo específico de explorar o uso das alegorias nas histórias em quadrinhos no contexto das artes visuais.

Vinte (20) dos trabalhos estavam relacionados a pesquisas sobre artes visuais sem ligação com histórias em quadrinhos ou alegorias. Esses trabalhos abordavam temas variados nas artes visuais, como educação artística, teoria da cor,

técnicas de pintura e história da arte, sem apresentar interseção com HQs ou alegorias, ficando, portanto, fora do escopo temático da pesquisa.

Quinze (15) trabalhos são análises teóricas gerais sobre alegorias, estudos que abordam o conceito de alegoria, sua origem, evolução histórica e aplicações em contextos diversos. Embora esses estudos possam ampliar o entendimento do conceito de alegoria, eles não estabeleciam uma ligação com as histórias em quadrinhos ou sua aplicação nas artes visuais.

Onze (11) trabalhos focaram na educação, sem envolver HQs ou alegorias. Embora esses estudos aprofundem questões importantes sobre metodologias de ensino e pedagogia, eles não se enquadram no escopo desta pesquisa, que busca explorar especificamente o uso de alegorias nas histórias em quadrinhos no contexto das artes visuais.

Durante o processo de pré-análise no Google Acadêmico, obtive 108 resultados relacionados à pesquisa sobre quadrinhos na área de artes visuais e licenciatura. No entanto, mesmo em 2024, apenas dois desses trabalhos tratam diretamente dos descritores utilizados. Com os recursos disponíveis, esses foram os resultados obtidos, embora seja possível que existam outros trabalhos relevantes em outras plataformas ou bases de dados que não foram acessadas neste levantamento. Isso evidencia a necessidade de uma investigação mais ampla e aprofundada sobre o tema, essa seleção garantiu que o estudo se apoiasse em referências diretamente relacionadas ao tema, permitindo uma análise aprofundada e consistente.

3.1 Análise dos dados

O trabalho de Jomar Villanova, com o título **As Histórias em Quadrinhos no Ensino das Artes Visuais**, avalia como as HQs podem ser utilizadas no ensino de técnicas de desenho em artes visuais. Villanova destaca que as HQs, além de serem uma manifestação artística autêntica com linguagem própria, possuem o poder de provocar reflexão e estimular o aprendizado visual. O autor discute o uso das HQs para ensinar composição, anatomia, luz e sombra, e outras técnicas de desenho, propondo-as como uma ferramenta educativa relevante no ensino de artes visuais.

O trabalho **Histórias em Quadrinhos: Uma Análise dos Estudos Brasileiros Publicados (2018 a 2020)**, de Ana Lígia Feliciano dos Santos, é uma

dissertação e se concentra na análise de estudos acadêmicos brasileiros sobre HQs, publicados entre 2018 e 2020, a autora investiga a aplicação das HQs em diversas áreas, com ênfase na sua utilização como ferramenta didática em sala de aula. A pesquisa também explora como as HQs são valorizadas como objetos de estudo acadêmico e cultural, mapeando as tendências e lacunas na pesquisa sobre quadrinhos no Brasil.

Para agrupar visualmente as etapas de análise desta investigação, de forma a apresentar o conjunto de elementos que ordena o fenômeno analisado, foi criada uma matriz nomotética que é apresentada no Quadro 2. A matriz está organizada no formato de uma tabela, com três colunas e quatro linhas, sendo que na primeira linha encontram-se os nomes dos autores e os títulos de seus trabalhos. Na primeira coluna são nomeadas as categorias: **A) Interação entre olho e imagem, B) Uma linguagem feita de imagens, C) Expressão visual e narrativa**, que emergiram de excertos dos textos dos autores Santos e Villanova.

Quadro 3 - Matriz Nomotética - quadro com a distribuição das unidades de significado

Discursos Categorias	Jomar Villanova As histórias em quadrinhos no ensino das artes visuais	Ana Ligia Feliciano dos Santos Histórias em quadrinhos: uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)
A) Interação entre olho e imagem	5; 6; 8; 9; 13; 14; 19; 21	6; 9; 11; 16; 19; 20
B) Uma linguagem feita de imagens	2; 4; 7; 10; 11; 12	2; 3; 5; 15; 21
C) Expressão visual e narrativa	1; 3; 15; 16; 17; 18; 20	1; 4; 7; 8; 10; 12; 13; 14; 17; 18; 22; 23; 24

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Para a construção das categorias, realizei várias leituras dos trabalhos selecionados, mantendo o objetivo da minha pesquisa como referência, enquanto destacava trechos dos textos cujos conteúdos dialogavam com esta investigação. Esses trechos ou fragmentos, que na fenomenologia são nomeados como unidades de significado (Souza, 2022), foram agrupados de acordo com os temas em que convergiam, formando as categorias anunciadas.

Conforme Souza (2014), a organização das convergências temáticas permite estruturar as categorias de análise de forma consistente com a metodologia aplicada, refletindo diretamente as experiências e percepções dos autores que utilizei no trabalho. Os números indicam as **unidades de significados**, que surgem sequencialmente no decorrer do processo de leitura dos documentos dos autores em convergência com os temas que sustentam a categoria, e estão distribuídos nas seções da tabela a respeitando a análise.

A) Interação entre olho e imagem

O nome dessa categoria emergiu a partir do trecho de Jomar Villanova (A8)²², em seu trabalho As histórias em quadrinhos no ensino de artes visuais, ao dizer que "O olhar sobre a história em quadrinhos acontece mediante uma **interação entre o olho e a imagem**, em que o olho, em um movimento contínuo sobre a matéria, vai estabelecendo relações e construindo significações." (Villanova, 2024, p. 278). Nessa categoria, reúnem-se apontamentos e reflexões que dizem respeito às artes visuais nas histórias em quadrinhos.

Villanova (A6) traz a reflexão sobre os antecedentes das histórias em quadrinhos, nesse trecho, o autor argumenta que as histórias em quadrinhos têm suas raízes em práticas artísticas e narrativas de diversas civilizações antigas. Ele menciona os antigos egípcios, que usavam hieróglifos para representar mitos em murais e papiros, e aponta outros exemplos, como as faixas narrativas nas colunas romanas de Trajano e Marco Aurélio, bem como pinturas medievais que relatam histórias ao povo. Nesse sentido, Ostrower (2014, p. 58) observa que:

Desde cedo, organizam -se em nossas mente certas imagens. Essas imagens representam disposições em que, aparentemente de um modo natural, os fenômenos parecem correlacionar-se à nossa experiência. Dissemos "aparentemente natural" porque desde o início interligamos as disposições que se formam com atributos qualitativos que lhe são estendidos pelo contexto cultural. (Ostrower, 2014, p.58).

Para os antigos egípcios, por exemplo, a imagem referencial era a do Nilo, que não apenas orientava o espaço físico, mas também representava fenômenos além do próprio Egito (Ostrower, 2014, p. 59).

O autor Villanova, menciona também as civilizações pré-colombianas, como maias e astecas, que pintavam códices, e até mesmo as pinturas rupestres,

²² Entre parênteses são apresentadas a categoria marcada por uma letra do alfabeto maiúscula, seguida por número cardinal, que se refere às unidades de significado.

sugerindo que todas essas formas visuais de contar histórias são predecessoras das histórias em quadrinhos modernas. Nesse contexto, Santos (A6), contempla o papel das histórias em quadrinhos na área da comunicação, ressaltando que:

Para compreender um pouco melhor as Histórias em Quadrinhos, faz-se necessário conhecer sua evolução enquanto meio de comunicação e seu papel nos contextos político, econômico, social e cultural. Neste sentido, Silva (2015, p. 3)²³ realça sua influência em diversos aspectos da cultura através dos meios de comunicação e linguagens visuais, como “a pintura, através da ‘POP ART’, o cinema, por meio de vários personagens emblemáticos, assim como, o desenho animado e os games”. (Santos, 2022, p. 30).

Por essa abordagem, é possível compreender que as histórias em quadrinhos impactam a cultura visual, permeando outras esferas, como a Pop Art, que incorporou elementos dos quadrinhos em obras, o cinema, através da adaptação de personagens e super heróis, os desenhos animados e videogames, que fortaleceram a presença dos quadrinhos no imaginário popular. Dessa forma, a evolução das HQs reflete um movimento maior de diálogo entre diferentes mídias e contextos culturais, evidenciando sua relevância histórica e contemporânea.

Santos (A9) também fala sobre a evolução das histórias em quadrinhos, permeando diferentes mídias como a Pop Art e o cinema, resalta seu impacto cultural, e também sua relevância nas duas linguagens fundamentais que compõem as HQs. Em sua análise, Santos (A19) inicia uma reflexão sobre os estudos relacionados às histórias em quadrinhos estão cada vez mais abertos a incorporar as HQs como objeto de estudo interdisciplinar, reconhecendo seu valor cultural e educacional.

As histórias em quadrinhos, presentes nas práticas sociais cotidianas, são uma mídia que dialoga com diferentes campos do saber, combinando linguagens e signos. Santos (A20) argumenta em sua análise que a linguagem própria dos quadrinhos (sistema semiótico) permitiu aos artistas inovarem a narrativa original, criando uma nova obra, e não apenas uma transposição para outro meio. Elas vão além de uma função de entretenimento, inserindo-se também no contexto educacional e cultural. Segundo Villanova (A9):

²³ Santos cita autores como Silva (2015) para reforçar e contextualizar o papel das HQs em diferentes esferas culturais, sociais, políticas e econômicas. Em respeito ao sentido original e a análise realizada, os trechos são citados exatamente como nos textos consultados.

Desde a mais tenra idade, portanto, as histórias em quadrinhos transmitem sensações, emoções e ideias, por meio de duas linguagens: visual e verbal. Essas linguagens ensinam a ler as imagens, elemento fundamental para a compreensão da cultura atual, que se constitui sobretudo e cada vez mais, por múltiplos elementos visuais procedentes de campos ao mesmo tempo tão próximos e tão diversos. (Villanova, 2024, p. 273)

Tanto o texto quanto as imagens desempenham papéis complementares na construção de significados, mas o visual se destaca como uma ferramenta essencial para a compreensão de elementos culturais mais amplos. Na cultura contemporânea, saturada por signos visuais, a habilidade de interpretar imagens tornou-se indispensável. Nas HQs, essa linguagem visual ilustra, enriquece o entendimento dos símbolos e conseqüentemente suas narrativas, oferecendo uma experiência que se desdobra além das palavras, conectando o leitor com uma dimensão mais profunda do imaginário cultural. Como observa Ostrower:

Como parâmetro, as imagens referenciais se formam, em cada um de nós, já impregnadas de valores [...] Não precisamos dar-nos o trabalho de especificar todos os dados que entram nessas complexas manifestações. quando, por exemplo, encontramos alguém e percebemos que está alegre, sabemos perfeitamente como referir os vários detalhes de seu comportamento. Em nossa mente, já existe uma “ imagem “ da alegria. (Ostrower, 2014, p. 61).

Villanova ressalta sobre a importância do conhecimento dos elementos do desenho na criação de histórias em quadrinhos, destacando como o domínio desses elementos visuais são fundamentais para o desenvolvimento da narrativa, considerando o seu uso na educação, que Villanova (A14) pontua pela:

[...] importância do conhecimento de desenho básico, quais itens podem ser estudados na criação da história em quadrinhos e a grande variedade de opções e possibilidades de uso da criatividade na elaboração de personagens e dos elementos que a compõem. Outro item importante que compõe as histórias em quadrinhos é o roteiro, que irá transformar os textos em imagens, precisando pensar nos detalhes da concepção visual dos personagens, nas suas diferentes posições, ângulos, expressões corporais e faciais. (Villanova, 2024, p. 275)

Villanova (A5) destaca que o uso das HQs como ferramenta educacional vai além de seu aspecto lúdico, pois elas podem estimular o pensamento crítico e o desenvolvimento de habilidades visuais e artísticas. Para Villanova (A13) as histórias

em quadrinhos, além de serem narrativas visuais, também se tornam ferramentas educacionais que, ao dominar elementos do desenho e roteiro, transformam textos em imagens, oferecendo múltiplas possibilidades criativas, o que me remete à fala de Huizinga, segundo quem :

Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação". (Huizinga, 2000, p.12).

Essa transformação, pode ser entendida como um jogo de manipulação de imagens e da imaginação da realidade, e nesse sentido compreendo que a criação artística das HQs possibilita captar o valor simbólico das narrativas. Assim, percebemos que as HQs envolvem um processo ativo de construção de significados visuais, que podem estimular o olhar crítico e a criatividade dos alunos.

Ao incorporar elementos narrativos e visuais, as histórias em quadrinhos tornam-se um recurso para explorar a criatividade e promover o aprendizado. Retomando a discussão sobre as imagens na sala de aula Villanova (A19), faz uma reflexão, destacando:

[...] uma visão positiva das histórias em quadrinhos como uma ferramenta educacional versátil que pode ser usada para promover a criatividade, o desenvolvimento artístico e a compreensão de conceitos visuais, ao mesmo tempo em que se mantém fiel à sua natureza lúdica e cultural. (Villanova, 2024, p. 282).

As histórias em quadrinhos combinam desenho, pintura, narrativa e até elementos arquitetônicos e cênicos, o que reforça seu valor no campo das artes visuais. Esse caráter multifacetado é o que tem levado muitos estudiosos a defender que as HQs merecem reconhecimento como uma forma de arte por si só, frequentemente referida como a nona arte (Villanova, A19). Essa diversidade de elementos e a riqueza estética das HQs nos levam a refletir sobre como as disposições e imagens da percepção se constituem, em grande parte, em valores culturais. Segundo Ostrower:

As disposições, imagens da percepção, compõem-se, a rigor, em grande parte de valores culturais. Constitui-se em ordenações "características" e

passam a ser normativas, qualificando a maneira por que novas situações serão vivenciadas pelo indivíduo. Orientam seu pensar e imaginar. Formam imagens referências que funcionam ao mesmo tempo como uma espécie de prisma para enforçar os fenômenos e como medida de avaliação. (Ostrower, 1995, p. 58)

Essa reflexão de Ostrower enfatiza como as imagens e disposições culturais moldam a percepção individual, o que se aplica diretamente ao potencial das histórias em quadrinhos no contexto educacional. As HQs, com sua capacidade de condensar e reinterpretar valores culturais, enriquecem a experiência estética, e também fomentam um ambiente de aprendizado significativo.

Dessa forma, Villanova (A21) conclui que as histórias em quadrinhos têm a capacidade de alcançar o objetivo central de qualquer obra de arte: estimular o conhecimento e promover o aprendizado dos alunos de artes visuais. Nesse sentido, Santos (A11), traz reflexões sobre a natureza interdisciplinar dos quadrinhos, destacando que sua complexidade impede a delimitação de uma área de estudo única.

Santos faz uma análise da fala de Hatfield em seu trabalho *The Secret Origins of Comics Studies* (2017), onde ele afirma ser inviável criar uma disciplina específica para os estudos dos quadrinhos, argumentando que esses não possuem uma identidade disciplinar clara por dois motivos principais: primeiro, seu caráter heterogêneo, que faz com que os quadrinhos se situam na interseção de diversas áreas, como artes visuais, comunicação e literatura; segundo, essa multidisciplinaridade desafia a noção tradicional de disciplina acadêmica.

No entanto, Santos (A11) segue argumentando que, devido à sua natureza visual e textual específica, os quadrinhos demandam uma interpretação diferenciada, utilizando métodos apropriados para sua análise. O sentido das HQs surge de uma interligação com outras formas de arte e discursos variados, como o histórico, estético e filosófico, posicionando-as nas fronteiras dos estudos de cultura de massa, que para Vergueiro “Isso levou a uma nova classificação na área com trabalhos que desafiaram as ideias preconcebidas sobre as limitações da linguagem quadrinística, que a restringiam apenas a narrativas ficcionais de pouca complexidade.” (2017, p.39).

No contexto dos estudos sobre quadrinhos, Santos (A16) destaca a conexão com as áreas de Linguística e Letras, especialmente quando se trata de explorar

suas dimensões textuais e visuais. Essa abordagem permite uma análise aprofundada tanto dos elementos linguísticos quanto da narrativa visual das HQs, destacando sua importância como objeto de estudo acadêmico:

Os estudos classificados na categoria Linguagem são vinculados às áreas de Linguística e Letras, apresentando como características principais: promover a aproximação entre as HQs e a literatura; analisar os elementos linguísticos dos quadrinhos; comparar gêneros textuais e subgêneros dos quadrinhos; e analisar os elementos visuais como recursos narrativos do meio. (Santos, 2022, p. 92).

Os estudos de Santos têm como foco aproximar os quadrinhos da literatura, examinar os elementos linguísticos presentes nas HQs, comparar diferentes gêneros e subgêneros textuais dos quadrinhos e analisar os elementos visuais como parte da narrativa. Um aspecto interessante é que, embora os trabalhos estejam inseridos nas áreas de Linguística e Letras, há um destaque significativo para as artes visuais, evidenciando a importância dos elementos visuais como recursos narrativos, mesmo dentro de outras áreas da linguagem.

B) Uma linguagem feita de imagens

O nome dessa categoria surgiu quando Villanova (B10) diz: “Imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente configurando **uma linguagem feita de imagens** traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens” (Villanova, 2024, p. 273). Nesse excerto, compreendo que as imagens têm a capacidade de transmitir significados múltiplos e complexos, os quais variam conforme o contexto cultural e as experiências sensoriais e pessoais de cada indivíduo, e aspectos dessa significação estão reunidos nesta categoria.

No contexto das histórias em quadrinhos, essa poética se manifesta por meio de uma linguagem específica que articula imagens e palavras para transmitir significados complexos e variados. Para Santos (B2) “As Histórias em Quadrinhos apresentam dois importantes elementos da comunicação: as palavras e as imagens” (2022, p. 21), análise que Alexandre Barbosa (2009), reforça ao dizer que as HQs representam o cotidiano, e também contribuem para a construção de uma visão de mundo compartilhada entre leitores e criadores:

Para entendermos a importância das histórias em quadrinhos e a sua conexão com a construção da realidade, devemos analisar fatores aos quais elas estão ligadas. A linguagem, o estereótipo e o cotidiano são chaves importantes para o entendimento dessa conexão. Na junção desses elementos, podemos visualizar as ferramentas que movem o agente da escrita, seja ele o jornalista, o historiador ou o artista que produz as histórias em quadrinhos (Barbosa, 2009, p. 103).

A interação entre texto e imagem nos quadrinhos permite uma multiplicidade de interpretações, dependentes do contexto e das experiências do leitor. Essa busca por significados nas imagens faz parte de uma tentativa de dar sentido à própria existência, revelando o quanto a interpretação das imagens está em constante transformação e depende da vivência cultural do observador. Miriam Celeste Martins (2010) argumenta que estamos constantemente imersos em um universo de imagens que interpretamos, produzimos e decodificamos diariamente:

Vivemos em um mundo de imagens que estamos permanentemente produzindo, lendo, decodificando e interpretando [...], até às mais corriqueiras do dia a dia, significações essas que são reveladas por formas simbólicas que configuram a heterogeneidade e a multiculturalidade e a multiculturalidade humana. Entre essas formas são os signos artísticos que permitem ao homem construir sua poética pessoal, seu modo singular de tornar visível seu olhar sobre o mundo. (Martins, 2010, p.46).

Essas imagens são carregadas de significados simbólicos, que refletem a diversidade cultural humana e se manifestam de maneira variada. Entre essas representações, os signos artísticos permitem que cada indivíduo expresse sua visão única do mundo e construa uma poética pessoal, ou seja, um modo próprio de ver e interpretar a realidade.

Santos (B5), afirma que o modo como as HQs narram suas histórias, especialmente pelo uso de imagens, as diferencia de outras linguagens, pois enquanto o leitor lê as palavras, ele também constrói e interpreta as imagens simultaneamente, criando uma experiência única de leitura que une texto e visualidade. Villanova destaca que temas complexos (B4), normalmente presentes na literatura, também são adaptáveis às histórias em quadrinhos, ampliando suas possibilidades narrativas (B2):

Nas encenações de teatro da Grécia antiga havia dois gêneros de representações, as tragédias e as comédias. Nas tragédias, os temas eram ligados às leis, à justiça e ao destino, que quase sempre terminavam com a morte do herói. Os autores das comédias gregas visavam fazer o espectador rir, mostrando formas engraçadas de encenar e perceber a vida,

com as sátiras (Dia a Dia Educação, 2011). Então, é possível perceber que esses estilos influenciaram, não somente a literatura teatral, mas a escolha de temas para a elaboração das histórias em quadrinhos. (Villanova, 2024, p. 270).

Elementos como as tragédias e comédias da Grécia Antiga, com suas reflexões sobre justiça, destino e sátira, serviram de inspiração para o teatro, e também para a criação de HQs. Esses estilos influenciam a maneira como os quadrinhos abordam questões profundas, além de utilizarem o humor como recurso, tornando-os uma mídia versátil para tratar de uma ampla gama de temas.

A combinação entre linguagem visual e verbal nas histórias em quadrinhos permite uma interpretação rica e multifacetada dessas ideias. Nesse sentido, a autora Santos (B3), ao analisar um trabalho sobre o processo de leitura nas HQs, afirma que este “[...] constitui um diálogo entre o autor e o leitor no qual a diversidade de significados existentes na composição entre imagens e texto contribuem para uma experiência” (Santos, 2022, p. 24), evidenciando como essa interação de linguagens articula conceitos e ideias subjetivas.

Villanova faz uma reflexão referente à interpretação de imagens, como uma manifestação ligada à experiência vivida do sujeito, pois cada observador traz consigo um repertório único de referências culturais e sensoriais que influenciam sua leitura, uma vez que são sujeitos de corpo encarnado, no sentido dado por Merleau-Ponty (2004). Nesse sentido, Villanova (B11) diz que:

A leitura de imagens, desse modo, pode ser limitada pelas aptidões do leitor no primeiro contato que se estabelece, mas certamente a partir desse primeiro contato se originará uma nova experiência sensorial, que origina uma história e novas imagens e assim sucessivamente traduzindo-se e universalizando-se constantemente. (Villanova, 2024, p.273).

O contato inicial com uma imagem pode ser limitado pelo repertório do leitor, mas esse encontro visual dá início a um processo contínuo de construção de significado, no qual novas experiências sensoriais surgem, gerando novas histórias e interpretações. Como observa Barbosa (2009, p. 104):

[...] nosso conceito de cotidiano, ou seja, do dia-a-dia, se deve a sucessão de fatos gerados por fatores como o conhecimento de imagens e situações [...] Todos os homens, qualquer que seja a sua posição na hierarquia social, vivem as cotidianidades. Nela, colocam-se ‘em funcionamento’ todos os seus sentidos, todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades

manipulativas, seus sentimentos, paixões, ideias, ideologias.(Barbosa, 2009, p. 104).

Ao contrário do texto escrito, que se desdobra sequencialmente, as imagens nas histórias em quadrinhos são percebidas de forma instantânea, ocupando imediatamente o campo visual do observador. Embora ofereçam uma recepção direta, revelam camadas adicionais de interpretação conforme são contempladas. Como coloca Merleau-Ponty (2004, p. 57), ao referir-se à percepção da obra de arte:

Ora, se sigo a escola da percepção, encontro-me pronto para compreender a obra de arte, porque esta é também uma totalidade tangível na qual a significação não é livre, por assim dizer, mas ligada, escrava de todos os signos, de todos os detalhes que a manifestam para mim, de maneira que, tal como a coisa percebida, a obra de arte vista ou ouvida, e nenhuma definição, nenhuma análise ulterior, por mais preciosa que possa ser posteriormente e para fazer o inventário dessa experiência, conseguiria substituir a experiência perceptiva e direta que tive com relação a ela.(Merleau-Ponty, 2004, p. 57).

Villanova (B7, B12) discute como o uso de onomatopeias e símbolos universais, como a lâmpada que indica uma ideia, possuem um alcance comunicativo único, difícil de alcançar em outras mídias, pois “uma imagem existe no espaço que ocupa, desvinculada da sua história ou de seus detalhes não revelados em um primeiro momento” (Villanova, 2024, p. 274). Esse processo traz a ideia de que, mesmo que uma imagem pareça clara e completa no primeiro contato, ela carrega um potencial contínuo de reinterpretação. Nesse contexto, Vergueiro argumenta que as:

[...] graphic novels tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos, criando condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade da temática passaram a ter valor melhor equacionado. Pode-se dizer que, a partir delas, as histórias em quadrinhos firmaram como a 9ª arte ou como arte seqüencial.(Vergueiro, 2017, p.30).

Santos (B15, B21), traz análises que destacam como as histórias em quadrinhos podem abordar temas complexos, utilizando alegorias para discutir questões sociais contemporâneas. Nas histórias em quadrinhos dos X-Men, por exemplo, o tratamento dos mutantes como uma minoria marginalizada funciona como uma metáfora para o preconceito enfrentado por minorias.

A oferta de uma "cura mutante" e a resistência dos personagens à patologização de sua condição promovem uma reflexão sobre a luta pela aceitação e inclusão, criando paralelos com questões do mundo real. Esse aspecto destaca o potencial das HQs para provocar debates profundos e significativos, indo além do entretenimento. Barbosa (2009, p. 106) observa que:

A atualização dos conceitos que servem como parâmetros de realidade para um indivíduo não implica a descaracterização, uma vez que a mitologia original que gerou aqueles elementos costuma ser perpetuada. Os quadrinhos trabalham esses conceitos atualizando ou refletindo o pensamento de uma sociedade em um determinado momento histórico. (Barbosa, 2009, p.106).

Esse potencial contínuo de interpretação ressalta como detalhes ou temas, muitas vezes imperceptíveis à primeira vista, podem emergir com o tempo e com a experiência do leitor, enriquecendo a compreensão da narrativa. Essa reflexão destaca a complexidade das imagens no contexto educacional e artístico, onde o envolvimento contínuo do observador com a obra visual possibilita a geração de múltiplos significados. Assim, a experiência de interpretação se amplia, promovendo uma compreensão crítica que evolui e se aprofunda ao longo do tempo.

C) Expressão visual e narrativa

O título da categoria C se refere ao trecho apresentado por Villanova, onde destaca o autor definindo as histórias em quadrinhos como "também conhecidas como HQs, ou banda desenhada, é uma forma de **Expressão visual e narrativa** que tem raízes profundas na história da humanidade"(Villanova, 2024, p. 270). A autora Santos (C23) mostra que componentes visuais enriquecem a estética e facilitam a compreensão de conteúdos mais complexos, ampliando o potencial narrativo e educativo dessa mídia. Onde a fala emergiu do seguinte trecho :

As Histórias em Quadrinhos são um tipo de arte sequencial baseada na combinação de texto e imagem para construir uma narrativa, apresentando variados graus de complexidade em suas estruturas, combinando ainda outros elementos característicos como quadros, sarjetas, metáforas visuais e onomatopeias entre outras formas de representação da fala, de forma a prender a atenção do leitor e contribuir para a interpretação e compreensão de informações complexas.(Santos, 2022, p.110).

A autora também discute o preconceito histórico contra as HQs, especialmente no meio acadêmico, onde elas foram por muito tempo vistas como produtos de baixo valor cultural, direcionados exclusivamente ao público infantil. No entanto, o texto aponta que esse estigma está sendo superado, à medida que as HQs ganham reconhecimento como objetos de estudo em diversas disciplinas, das Ciências Humanas e Sociais às Exatas e Biológicas. Essa mudança sugere que as HQs, antes consideradas superficiais, passaram a ser vistas como uma mídia rica em possibilidades interpretativas e aplicáveis a diferentes áreas do conhecimento.

Villanova (C15, C16) comenta que “A história em quadrinhos representa uma das formas de expressão, sendo seu papel fundamental defender uma ideia e dissertar sobre determinado assunto” (Villanova, 2024, p. 280). Além disso, a HQ não se limita à representação de acontecimentos; seu foco está nos conceitos e críticas que esses fatos suscitam. Seja denunciando questões sociais, defendendo ideias ou explorando princípios e ideologias, as HQs atuam como ferramentas de atualização e reciclagem de conhecimento, convidando o leitor a uma interação que transcende a simples leitura e estimula o engajamento crítico com o conteúdo.

Santos (C17, C18) destaca em sua análise a versatilidade dos quadrinhos, que, ao unir texto e imagem, enriquecem a narrativa e se aproximam da literatura. A autora revisa estudos da área de linguagens que mostram como essa combinação facilita adaptações literárias e valoriza os quadrinhos tanto como expressão artística quanto como ferramenta educativa, ampliando o alcance das narrativas tradicionais. Embora os estudos observados por Santos não incluam diretamente as artes visuais, eles evidenciam a importância da arte visual no estudo dos quadrinhos e na educação.

Villanova (C1, C3) apresenta a evolução das histórias em quadrinhos, desde suas origens nas civilizações antigas, como a egípcia e a asteca, até sua consolidação na cultura popular moderna. O autor descreve como o uso de imagens e textos para contar histórias já existia como uma forma de documentação e narrativa, que, ao longo dos séculos, ganhou novas características, especialmente com o surgimento do gênero dos super-heróis.

Essas figuras popularizaram as HQs e fortaleceram seu papel na cultura de massa, estendendo-se para as adaptações cinematográficas. Além disso, Villanova observa como as HQs diversificaram-se em gêneros como terror, ficção científica,

romance e crítica social, revelando sua capacidade de abordar temas variados e alcançar públicos amplos.

Ainda dentro do contexto histórico das HQs, a autora Santos (C7) destaca que a década de 1980 trouxe maior complexidade para a trajetória dos quadrinhos, especialmente com histórias de super-heróis que começaram a incorporar temas mais realistas. Ao citar Sandman como um exemplo, Santos evidencia como essas narrativas fortaleceram o potencial dos quadrinhos como mídia de crítica social, permitindo que as HQs abordassem questões profundas e ressonantes para o público adulto. Assim, as HQs evoluíram de representações gráficas antigas para uma forma de arte complexa e amplamente reconhecida, exercendo impacto na sociedade contemporânea.

Santos (C1) faz uma análise sobre as histórias em quadrinhos como uma ferramenta para a formação de leitores, ressaltando que, embora historicamente vistas como um "subgênero" narrativo, elas vêm ganhando reconhecimento pela capacidade de contar histórias complexas por meio da arte sequencial.

A análise de Santos (C4, C12, C13,) destaca o potencial das HQs como ferramentas valiosas no processo de ensino-aprendizagem, ressaltando tanto seu caráter envolvente quanto sua capacidade de tornar o aprendizado mais acessível e interessante. Nesse sentido, Huizinga (2000, p. 9) argumenta que, no jogo, "existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação." Essa característica lúdica das HQs permite que os estudantes se envolvam de maneira significativa com o conteúdo, ampliando o aprendizado ao associá-lo a experiências que vão além da simples transmissão de informações.

Essa proposta não se limita a uma única faixa etária ou disciplina: Santos enfatiza que as HQs são apropriadas para diversos níveis de ensino, desde o fundamental até o superior, e aplicáveis em uma ampla gama de áreas, como Ciências, Cálculo, Arquitetura, Artes, História, Geografia, Educação Física, Matemática, Química, Biologia e Língua Portuguesa.

A autora explora ainda como as HQs, capacidade comunicativa e motivacional, são instrumentos didáticos de fácil uso e baixo custo, características que permitem sua aplicação em diferentes atividades, inclusive em abordagens multidisciplinares. Santos (C14) diz compreender "os quadrinhos tanto como ferramenta de apoio ao desenvolvimento de práticas de leitura e escrita, quanto como meio de expressão artística e textual"(Santos, 2022 p.87)

Dessa forma, Santos demonstra que as HQs, além de enriquecerem o ensino por seu apelo visual e narrativo, também desempenham um papel fundamental na formação integral dos estudantes, promovendo tanto o aprendizado de conteúdos específicos quanto o desenvolvimento de habilidades pessoais e artísticas.

Santos (C8) destaca o aumento da produção acadêmica e do interesse científico sobre quadrinhos, impulsionado pela sua adoção como material didático em escolas e exames, como o ENEM. Essa tendência reconhece os quadrinhos como uma fonte válida de informação e um meio eficaz de compreender a realidade.

A autora Santos (C22) analisa estudos acadêmicos que investigam os quadrinhos na área de Linguagens, dividindo-os em oito categorias para compreender como tem sido sua abordagem na academia. Ainda que algumas categorias apresentem uma concentração de estudos de áreas específicas – como a Educação nas Aplicações Práticas e a Linguística e Letras na Linguagem –, a autora destaca que essas categorias refletem mais as características próprias dos quadrinhos do que a área de origem dos estudos. Assim, a análise da autora busca traçar um panorama de como as HQs vêm sendo interpretadas em termos de linguagem, narrativa e aplicação, evidenciando sua relevância acadêmica além das fronteiras disciplinares.

Villanova(C18) destaca no seguinte trecho, facilidade de manuseio e o baixo custo das HQs as tornam práticas para o uso em sala de aula, permitindo que sejam incorporadas em atividades que vão além da alfabetização, envolvendo disciplinas e abordagens distintas.:

Além disso, observa-se que as histórias em quadrinhos são úteis também por sua eficácia comunicativa, seu poder de estimular e motivar os alunos, além de ser um instrumento didático de fácil manuseio, de baixo custo, adequando-se a uma série de atividades que poderão se estabelecer a partir delas, podendo ser até multidisciplinar (Villanova, 2024, p.281)

Esses aspectos reforçam a importância das HQs como mediadoras no processo de aprendizado, criando um ambiente de ensino que valoriza tanto o conhecimento técnico quanto o desenvolvimento pessoal e artístico dos estudantes. Como observa Miriam Celeste, “[...] o educador é um mediador entre a arte e o aprendiz, promovendo entre eles um encontro rico, instigante e sensível.” Para isso, “[...] sua curadoria educativa precisa ser cuidadosa, ampla, provocadora” (Martins,

2010, p. 130), favorecendo um aprendizado que vai além da instrução técnica e que desperta a criatividade e a sensibilidade crítica dos estudantes.

Santos (C24) evidencia um foco predominante na Educação, com muitos pesquisadores explorando o uso prático dos quadrinhos como ferramenta de ensino. Esses estudos destacam benefícios como o incentivo ao hábito da leitura, o desenvolvimento da leitura crítica e a promoção da criatividade. Além disso, as HQs demonstram potencial para atrair a atenção dos alunos e promover o aprendizado por meio do lazer, aproveitando o aspecto lúdico que, como define Huizinga:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. (Huizinga, 2000, p. 36).

Entretanto, algumas abordagens ainda reduzem as HQs a ferramentas auxiliares para atingir objetivos educacionais convencionais, como a leitura paradidática ou para o ensino de conteúdos escolares, sem aproveitar plenamente seu valor expressivo e formativo como mídia independente. Essa visão limitada ignora o potencial das HQs para desenvolver o pensamento crítico e a criatividade dos estudantes, aspectos essenciais para uma educação mais integrada e significativa.

Por outro lado, outras pesquisas ampliam essa perspectiva, investigando o papel dos quadrinhos fora da sala de aula, como na divulgação científica, na comunicação sobre saúde e como fonte de informação em estudos sociais. Assim, a análise sugere uma dualidade nas abordagens dos quadrinhos na academia: enquanto algumas pesquisas os veem como ferramenta de apoio educacional, outras os consideram como uma mídia rica e multifacetada com potencial de impactar positivamente a sociedade.

Santos (C10), em sua análise, observa que, apesar do crescimento no estudo das histórias em quadrinhos, ainda existem áreas pouco exploradas, como a análise do público, as técnicas estéticas, as relações históricas e o mercado. Segundo sua análise, é fundamental que os pesquisadores priorizem temas mais estruturais e relevantes para o campo, em vez de se basearem nas preferências dos alunos.

Essa perspectiva reforça a ideia de que o estudo das HQs deve avançar em direção a um modelo de análise interdisciplinar e intertextual, como sugerido por Villanova (C17), que seja capaz de integrar diferentes áreas do conhecimento.

Para que as HQs sejam compreendidas em sua totalidade, defendem um campo de estudo que reúna contribuições de diversas disciplinas, como Artes, História, Comunicação, Psicologia e Sociologia. Dessa forma, o estudo das HQs avança para uma prática interdisciplinar que amplia seu entendimento e explora sua complexidade narrativa, estética e social.

Villanova (C20) propõe uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos, reconhecendo-as como manifestações artísticas autênticas, com linguagens e características únicas. Assim como as grandes obras literárias e artísticas, as HQs têm o poder de provocar reflexão e evocar uma ampla gama de sensações em seu público, evidenciando seu valor e impacto no cenário cultural e educativo.

As histórias em quadrinhos apresentam um potencial diversificado que ultrapassa a função de ferramenta didática auxiliar, frequentemente associada ao ensino de conteúdos escolares de outras disciplinas que não as artes. As pesquisas recentes ampliam essa visão, explorando o papel dos quadrinhos em diversas esferas, como na divulgação científica, na comunicação sobre saúde e na análise social, destacando sua relevância fora do ambiente escolar.

Os estudos de Santos e Villanova defendem que, para compreender plenamente as HQs, é necessário um modelo de análise interdisciplinar e intertextual que integre conhecimentos de várias áreas, como Artes, História, Psicologia e Comunicação. Dessa forma, as HQs são elevadas a uma posição de reconhecimento enquanto manifestações culturais autênticas, com um impacto significativo na educação e na sociedade, capazes de dialogar com o público de maneira profunda e multifacetada.

CONSIDERAÇÕES

Busquei investigar o potencial das alegorias nas histórias em quadrinhos, especialmente da série Sandman, como uma possível ferramenta pedagógica no ensino de artes. A pesquisa explorou como as HQs podem combinar narrativa e estética para transmitir temas complexos, e que com apoio de teóricos, foi possível compreender a importância de uma mediação educativa (Martins, 2010) que respeite

o repertório cultural dos alunos (Freire, 2021) e promova uma aproximação aos temas apresentados nas HQs.

Essa perspectiva busca ressaltar o papel do educador como mediador do diálogo entre arte e estudante, utilizando as histórias em quadrinhos para desenvolver a leitura de imagens, o pensamento crítico e a expressão artística. As alegorias enriquecem a narrativa visual, e conectam a vida cotidiana dos estudantes, tornando as histórias em quadrinhos uma ferramenta educativa significativa.

A adaptação televisiva de Sandman, em paralelo com a narrativa original dos quadrinhos, sugere como essa obra permite que o público contemporâneo crie conexões pessoais e filosóficas com a história, valorizando a diversidade de repertórios que cada indivíduo traz consigo. Essa reinterpretação de Sandman reflete como as HQs podem se adaptar a contextos e épocas diferentes, permitindo que leitores de diferentes gerações e bagagens culturais encontrem na narrativa algo significativo.

A partir de uma análise documental, buscou-se investigar a partir da lente fenomenológica (Souza, 2022), o papel das HQs como ferramentas pedagógicas e objeto de estudo para seu uso na Educação. Essa investigação buscou identificar como as histórias em quadrinhos podem estar presentes no ensino de arte, explorando técnicas de composição e promovendo reflexões sobre seu uso em diferentes áreas do conhecimento.

O levantamento de dados demonstrou que, embora as HQs façam parte da cultura popular e do universo dos estudantes, ainda há poucas investigações aprofundadas sobre elas, especialmente no campo das artes visuais. Porém se observa a aplicação das HQs em outras áreas educacionais, destacando seu valor como recurso didático e sua crescente valorização na pesquisa acadêmica, o que sugere seu potencial como uma mídia capaz de conectar conhecimentos técnicos e culturais de forma dinâmica.

A análise documental revelou a necessidade de mais investigações neste campo, indicando que esse tema ainda deve crescer em relevância, especialmente na atuação de docentes de arte. Espero que este trabalho ofereça uma contribuição positiva para a academia e para aqueles que o consultarem, incentivando novos estudos e reflexões sobre o papel das HQs na educação e na cultura.

Destarte, ao concluir essa investigação, percebo que as histórias em quadrinhos possuem potencial tanto como recurso lúdico quanto educativo. As HQs

apresentam uma versatilidade que permite seu uso nas aulas de arte, e também em outras esferas, podendo enriquecer o aprendizado e também proporcionar o lazer.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ANDERSEN, Hans C.. **The complete Fairy Tales**. Tradução de Jean Pierre Hersholt. Niels Fischer, 2012.

BARBOSA, Alexandre de. **Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9ª arte**. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). São Paulo: Devir, 2009.

CHILDS, Jamie; BAIZ, Andrés. **The Sandman**. Estados Unidos: Netflix, 2022. 1 temporada. [série] Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

GAIMAN, Neil. **Morte Edição Definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2014. Foto tirada em: 20 mar. 2024.

GAIMAN, Neil. **Sandman: convergência**. São Paulo: Editora Globo, n.39, 1993. p. 21. Foto tirada em: 8 abr. 2024.

GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva - Volume 1**. São Paulo: Panini Comics, 2022.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Estação das Brumas**, especial 30 anos: v. 4. Barueri, São Paulo: Panini Comics. p.25, p.150, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PALLIÈRE, Léon. **Alegoria às artes**. 1855. Óleo sobre tela. 415 x 305 cm. [Site] Disponível em: <https://antigo.museus.gov.br/mnba-recebe-mostra-de-leon-palliere/>. Acesso em: 22 out. 2024.

MARTINS, Mirian C.; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha T. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2010.

MARTINS, Joel; BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. **A pesquisa qualitativa em psicologia: fundamentos e recursos básicos**. 3. ed. São Paulo: Centauro, 2003.

MERLEAU-PONTY, M. **Conversas - 1948**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MOYA, Álvaro de. **Shazam! Debates e Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ROJAS, Cristóbal. **Dante y Beatriz a Orillas del Leteo**. 1889. Óleo sobre tela. 297 x 428 cm. [Site] Disponível em: <https://observandoelparaiso.wordpress.com/2015/10/05/dante-y-beatriz-a-orillas-del-leteo-de-cristobal-rojas/>. Acesso em: 22 out. 2024.

SANTOS, Ana Ligia Feliciano dos. **Histórias em Quadrinhos: uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)**. 2022. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

SILVA, Marcelo S. Reflexões sobre Uma e Três Cadeiras, de Joseph Kosuth. **HACER - História da Arte e da Cultura: Estudos e Reflexões**, Porto Alegre, 2019. [Site] Disponível em: <http://www.hacer.com.br/kosuth>. Acesso em: 09 mai. 2024.

SOUZA, Paulo C. A. Por quem somos e seremos: fenomenologia, saberes populares, arte e docência. In: SOUZA, Paulo C. A.; ABREU, Simone R.; FERNANDES, Vera L. P. (Orgs.). **Percursos na formação em arte: abordagens e reflexões epistemológicas**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2022, p. 193-241. Disponível em: <<https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/5115>>. Acesso em: 12 jun. 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2017.

VILLANOVA, Jomar. **As histórias em quadrinhos no ensino das artes visuais**. Caderno Intersaberes, Curitiba, v. 13, n. 45, p. 269-284, 2024.

WATERHOUSE, John W. **Sono e seu meio-irmão, Morte**. 1874. Óleo sobre tela. 70 x 91 cm. [Site] Disponível em: <http://www.filosofia.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=159&evento=1>. Acesso em: 20 mar. 2024.

Murillo Tavares De Brittes

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais
Narrativas Visuais: Histórias em Quadrinhos no Ensino de Arte

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais – Licenciatura – da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientação: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

Campo Grande - MS
2024

1 APRESENTAÇÃO

O presente Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais busca **promover a compreensão e apreciação das histórias em quadrinhos como forma de expressão artística, desenvolvendo a leitura crítica, a interpretação visual e a criatividade dos estudantes**. As histórias em quadrinhos, presentes no cotidiano de muitos estudantes, servem como um importante recurso para esse trabalho. Nesse sentido, Freire e Guimarães (2022) apontam que:

[...] a leitura de imagens demanda uma certa e indiscutível experiência que tem que ver, de novo, com a classe social. Há toda uma sintaxe das imagens [...] O movimento das imagens, a sua posição-que teria a ver com a sintaxe, a que você se referiu antes a posição que as imagens ocupam dentro do contexto geral de uma estória que elas contam, que tem que ver, já aí, com a sua semântica: isso demanda uma certa prática, uma certa convivência interpretativa, que é a leitura, afinal de contas, e que tem que ver, indiscutivelmente, com o treino, com a experiência, que é social e de classe. (Freire, 2022, p.123).

Essa reflexão sobre a sintaxe e semântica das imagens traz a importância de desenvolver práticas pedagógicas que considerem o contexto social dos estudantes e promovam uma compreensão profunda e interpretativa. Por meio de uma abordagem mediadora e lúdica, este projeto pretende estimular reflexões críticas e fortalecer o engajamento dos alunos com os elementos visuais e narrativos das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, relacionado aos quadrinhos como meio de comunicação e informação, a fala de Freire e Guimarães (2022), que observam:

Há trezentos anos seria impraticável que alguém questionasse isso, na medida com que, obviamente, esses meios de comunicação nem sequer existiam. Até aí, a escola mantinha uma quase exclusividade, ao encarregar-se da formação sistemática dos indivíduos. Hoje em dia, não. Hoje esses meios todos estão aí veiculando informações, propondo novas atitudes, influenciando a cabeça das pessoas. Daí a pergunta: como é que você vê a situação da escola num contexto que mudou? Ela não teria, hoje, um papel secundário em relação a esse mundo de influências que os indivíduos recebem através dos meios de comunicação? (Freire; Guimarães 2022, p.47).

Em alinhamento com as reflexões de Miriam Celeste Martins (2010), o desenvolvimento desta sequência didática requer uma mediação cuidadosa e instigante, como ressalta a autora:

Seu foco principal está na percepção/análise e no conhecimento da produção artístico-estético, o centro não está na informação dada, mas na capacidade de atribuir sentido, construir conceitos, ampliá-los pelas ideias compartilhadas entre os parceiros, com o professor e, se for o caso, com os teóricos que também se debruçam sobre essas obras, artistas ou movimento. O educador é um mediador entre a arte e o aprendiz, promovendo entre eles um encontro rico, instigante e sensível. (Martins, 2010, p.130).

Retomando o conteúdo apresentado por Villanova (2024), por Brittes (2024) destaca que a facilidade de conhecimento e o baixo custo das histórias em quadrinhos se tornam ideais para atividades em sala de aula que vão além da alfabetização, permitindo abordagens e disciplinas diversas. Eles se mostram ferramentas didáticas práticas, comunicativas e motivadoras, que se adaptam a uma ampla gama de atividades, inclusive multidisciplinares.

Esses aspectos reforçam o papel das HQs como facilitadoras no processo de aprendizagem, promovendo um ambiente que valoriza o conhecimento técnico e o desenvolvimento pessoal e artístico. Conforme aponta Miriam Celeste (2010), a educadora atua como mediadora entre a arte e o aprendiz, oferecendo uma curadoria cuidadosa e provocadora, capaz de estimular a criatividade e a sensibilidade crítica dos estudantes, uma vez que:

Podemos verificar que, no cotidiano, tanto em atos simples como complexos, a avaliação subsidia a obtenção de resultados satisfatórios. Em nossa casa, avaliamos o alimento que estamos fazendo quando provamos seu sabor, sua rigidez, verificando se se encontra "no ponto" ou se necessita de mais algum ingrediente, de mais um tempo de cozimento etc. (Luckesi, 1998, p.165).

Dessa forma, ao adotar uma avaliação processual, este projeto valoriza o aprendizado contínuo, que se desenvolve no cotidiano escolar. A prioridade está no crescimento interpretativo e crítico dos estudantes, estimulando sua autonomia e criatividade na leitura e compreensão das obras.

Assim, o presente projeto de curso apresenta-se como uma alternativa pedagógica que valoriza as histórias em quadrinhos como recurso didático, reconhecendo seu potencial para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e contribuir para o desenvolvimento crítico e criativo dos alunos, alinhado à proposta de uma mediação que valoriza a leitura de imagens e a criticidade.

Através de uma abordagem avaliativa processual e contínua, o projeto enfatiza o desenvolvimento da compreensão crítica dos estudantes em relação à

visualidade e aos significados presentes no objeto artístico. Permitindo uma apreciação mais profunda das HQs, ampliando o repertório visual e interpretativo dos alunos, e incentivando uma análise sensível e contextualizada das imagens e narrativas presentes na mídia.

2 OBJETIVO GERAL

Promover a compreensão e apreciação das histórias em quadrinhos como forma de expressão artística, desenvolvendo a leitura crítica, a interpretação visual e a criatividade dos estudantes.

3 CONTEÚDO/TEMA GERAL

Histórias em quadrinhos como linguagem artística.

4 IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR

3º ano do ensino médio.

5 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

AULA 1

Objetivos específicos

- Conhecer as Histórias em quadrinhos e seu processo histórico.
- Estimular a curiosidade.

Conteúdo específico

- Introdução ao processo histórico das histórias em quadrinhos
- Apresentação dos artistas Steve Ditko e Jack Kirby.

Procedimentos Metodológicos

Daremos início a aula partindo de uma indagação aos alunos, perguntando a eles se os mesmos conhecem e gostam de histórias em quadrinhos, se sim quais tipos de HQs eles conhecem e lêem. Partindo desse diálogo será apresentado por projetor o princípio das histórias em quadrinhos, seguindo para seus desdobramentos com o passar dos anos e as influências culturais de tipos diferentes de HQs.

Figura 1: Steve Ditko, Ditko is... Strange!.



Fonte: Marvel Comics, 2020.

Figura 2: Steve Ditko, Amazing Spider-Man: Facsimile Edition #1



Fonte: Marvel Comics, 2022.

Figura 3: Jack Kirby, Captain America Comics #1



Fonte: Marvel Comics, 1941.

Figura 4: Jack Kirby, Incredible Hulk #1



Fonte: Marvel Comics, 1962.

A fim de promover a ampliação do repertório cultural e imagético dos estudantes, serão projetadas imagens de Histórias em quadrinhos na era de ouro²⁴ com o objetivo de fornecer um primeiro contato genuíno aos estudantes, com o contextos históricos e bibliográficos relacionados às produções dos artistas.

Para isso será apresentado os artistas Steve Ditko e Jack Kirby e algumas de suas capas de história em quadrinhos famosas, buscando apresentar aos alunos as diferenças estéticas visuais e narrativas da arte sequencial.

Recursos

Caderno de Arte, projetor de vídeo data-show, revistas e livros de Histórias em

²⁴ A era de ouro foi um período histórico que ocorreu na metade do século XX, onde as histórias em quadrinhos alcançaram uma grande popularidade nos Estados Unidos

quadrinhos.

AULA 2

Objetivos específicos

- Compreender o desenvolvimento estético visual das HQs na contemporaneidade.
- Apresentar os artistas Dave Mckean, Alex Ross, e Eiichiro Oda.

Conteúdo específico

- Diversidade das HQs contemporâneas.

Procedimentos Metodológicos

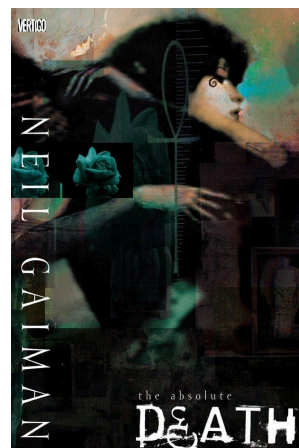
Dando continuidade ao percurso histórico das HQs com auxílio do projetor, será apresentado um panorama dos Quadrinhos na contemporaneidade, apresentando as diferentes mídias e mais diversas formas de histórias em quadrinhos atuais como: os mangás, manhwa, manhua, graphic novel, gibis, Webtoons, entre outros. Em paralelo à exibição das projeções, serão apresentados alguns quadrinhos físicos trazendo produções nacionais e internacionais, de diferentes gêneros, buscando uma aproximação dos alunos com o conteúdo.

Figura 5: Sandman de Dave Mckean.



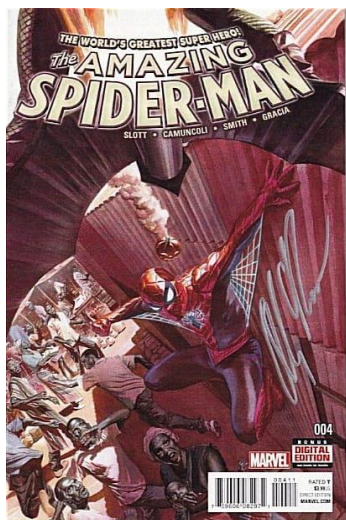
Fonte: Sandman: *Edição Definitiva*, vol. 1, p. 11, 2022.

Figura 6: Morte de Dave Mckean.



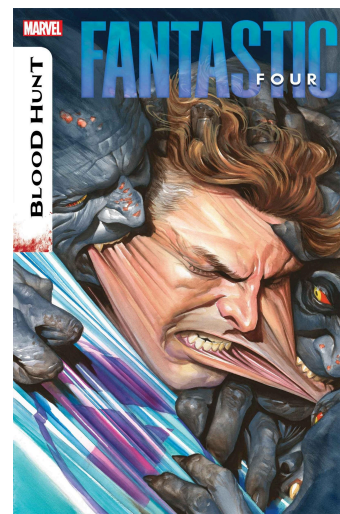
Fonte: Amazon UK, 2009.

Figura 7: Amazing Spider-Man (2015) # 4



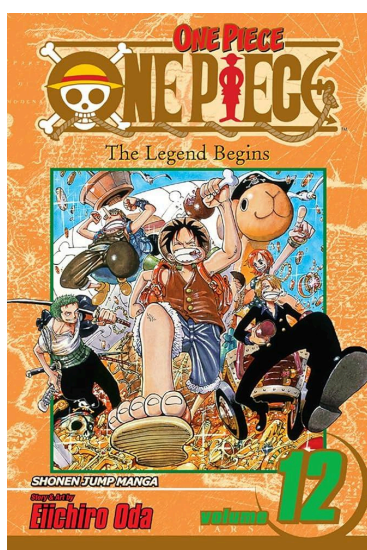
Fonte: AlexRossart, 2015.

Figura 8: Fantastic Four (2022) #22



Fonte: AlexRossart, 2024.

Figura 9: One Piece Vol. 12



Fonte: Panini, 2024.

Figura 10: One Piece 3 Em 1 Vol. 27



Fonte: Panini, 2024.

Recursos

Projeter de vídeo data-show, caderno de arte, revistas e livros de Histórias em quadrinhos.

AULA 3

Objetivos específicos

- Compreender a estrutura da narrativa do herói de Joseph Campbell;

- Estimular a compreensão das possibilidades na arte sequencial.

Conteúdo específico

- Introduzir os estudantes ao conceito da Jornada do Herói, explorando sua aplicação na narrativa de Sandman e analisando como as etapas iniciais do modelo de Campbell se manifestam no enredo e nos elementos visuais da obra.

Procedimentos Metodológicos

Na aula expositiva, o professor trará o conceito de construção narrativa nas histórias em quadrinhos, com ênfase no papel central do roteiro. Para isso, será utilizada uma apresentação por meio de slides, o trabalho de Joseph Campbell, autor da Jornada do Herói, uma fórmula narrativa que organiza as histórias em etapas interligadas, conectando o desenvolvimento dos personagens a um arco narrativo.

A análise será aplicada aos quadrinhos de Sandman, relacionando a narrativa às primeiras seis etapas desse modelo. A Jornada do Herói começa no **Mundo Comum**, quando o protagonista é apresentado em sua rotina habitual. Em seguida, surge o **chamado à Aventura**, quando algo inesperado rompe a estabilidade.

A terceira etapa, **Recusa ao Chamado**, reflete a relutância inicial do herói em aceitar os desafios à frente. O **Encontro com o Mentor**, quarta etapa, marca o momento em que o herói recebe orientação ou apoio que o prepara para a jornada. Na sequência, o herói enfrenta a **Travessia do Primeiro Limiar**, que representa a transição para o mundo da aventura.

Por fim, a etapa de **Testes, Aliados e Inimigos** destaca os obstáculos enfrentados, os aliados conquistados e os inimigos revelados. A apresentação em slides incluirá exemplos visuais dos quadrinhos de Sandman, permitindo que os estudantes façam conexões diretas entre os conceitos teóricos da Jornada do Herói e os elementos visuais e narrativos dos quadrinhos.

Recursos

Projetor de vídeo data-show, caderno de arte, lousa.

AULA 4

Objetivos específicos

- compreender a estrutura da jornada do herói dentro de histórias narrativas como Sandman.

Conteúdo específico

- Introduzir os estudantes ao conceito da Jornada do Herói, explorando sua aplicação na narrativa de Sandman e analisando como as etapas iniciais do modelo de Campbell se manifestam no enredo e nos elementos visuais da obra.

Procedimentos Metodológicos

A continuidade da análise da Jornada do Herói será apresentada, explorando as etapas finais do modelo de Joseph Campbell, novamente com base nos quadrinhos de Sandman. A aula será expositiva, utilizando slides para ilustrar os conceitos teóricos e destacar cenas específicas da narrativa, permitindo que os estudantes façam conexões diretas entre as etapas da jornada e os elementos narrativos e visuais do quadrinho.

A sétima etapa desta aula será a **Aproximação da Caverna Oculta**, em que o herói se aproxima de um grande desafio ou confronto decisivo. Em seguida, será discutida a **Provação**, etapa na qual o herói enfrenta um teste crucial que determinará seu sucesso ou fracasso. A aula prossegue com a **Recompensa**, momento em que o herói, após superar a provação, obtém algum benefício, objeto ou conhecimento essencial.

A narrativa avança para o **Caminho de Volta**, etapa em que o herói retorna ao seu mundo, trazendo consigo as transformações e aprendizados adquiridos. Finalmente, serão discutidas as etapas de **Ressurreição**, em que o herói enfrenta um último teste, emergindo renovado, e o **Retorno com o Elixir**, momento em que ele compartilha os frutos de sua jornada com o mundo.

Recursos

Projektor de vídeo data-show, caderno de arte, lousa.

AULA 5

Objetivos específicos

- Apresentar os elementos visuais das Histórias em quadrinhos
- Conhecer os processos de desenvolvimento das histórias em quadrinhos.

Conteúdo específico

- linguagem visual das Histórias em quadrinhos

Procedimentos Metodológicos

O professor introduzirá os estudantes aos processos envolvidos na produção de uma história em quadrinhos, destacando a importância do trabalho colaborativo entre os membros de uma equipe. Ele explicará que, para criar um quadrinho, são necessárias várias etapas, cada uma delas envolvendo um especialista. Serão apresentadas três funções principais: o roteirista, responsável por criar a narrativa e desenvolver os diálogos; o ilustrador, que cuida dos esboços iniciais, dando forma visual à história; e o arte-finalista, que finaliza as ilustrações com cores e texturas.

Depois, o professor abordará diferentes técnicas artísticas utilizadas em quadrinhos de diversos estilos, como a textura de partículas, comum em quadrinhos antigos para criar efeitos de sombra e volume, e o uso de hachuras, muito presente nos mangás, que confere profundidade e intensidade às cenas. Para ilustrar esses elementos, o professor apresentará exemplos de páginas de quadrinhos de diferentes épocas e estilos, incluindo obras dos autores previamente apresentados em aulas anteriores.

Recursos

Projektor de vídeo data-show, caderno de arte, lousa.

AULA 6

Objetivos específicos

- Compreender os processos de desenvolvimento das HQs.

- Explorar a criatividade dos alunos.
- Elaborar personagens e roteiro baseado na jornada do herói.

Conteúdo específico

- Elaboração de uma narrativa em forma de histórias em quadrinhos a partir dos princípios da jornada do herói.

Procedimentos Metodológicos

A aula começará com a formação de grupos de três estudantes, em que cada integrante assumirá uma função específica: um será responsável pelo desenho, outro pela escrita da narrativa e desenvolvimento do roteiro, e o terceiro pela coloração e finalização da história em quadrinhos.

O professor explicará que a narrativa deve seguir a estrutura da Jornada do Herói e que, além do roteiro, todos os integrantes deverão contribuir para a criação dos personagens, discutindo características visuais que enriqueça a história, será proposto aos alunos que ao final da produção das histórias em quadrinhos seja criado um livro compilando todas as produções dos alunos, posteriormente o livro será integrado ao acervo da biblioteca da escola.

Recursos

Lousa, canetão de quadro, caderno de arte, lápis grafite, lápis de cor, borracha, caneta, revistas e livros de histórias em quadrinhos.

AULA 7

Objetivos específicos

- Finalizar a criação dos roteiros.
- Dar início a produção das Histórias em quadrinhos

Conteúdo específico

- Processos de desenvolvimento das histórias em quadrinhos

Procedimentos Metodológicos

A aula começará com um breve momento para que os grupos finalizem os últimos detalhes de suas histórias. Após essa finalização inicial, os grupos começarão a etapa de produção das ilustrações, criando os desenhos que darão forma à história desenvolvida.

Cada grupo deverá incluir elementos gráficos, como hachuras e texturas visuais, conforme explorado nas aulas anteriores, e aplicar técnicas que reforcem a expressividade dos personagens e cenários. É importante que os integrantes responsáveis pela criação da narrativa discutam com os colegas sobre o local dos diálogos e o que deve ser inserido nos balões de fala.

Recursos

Caderno de desenho, folhas papel canson, lápis grafite, lápis de cor, canetas, giz de cera, marcadores, giz pastel oleoso, aquarela, borracha.

AULA 8

Objetivos específicos

- Produzir as histórias em quadrinhos a partir do roteiro elaborado em sala.

Conteúdo específico

- Criação artística.

Procedimentos Metodológicos

Para essa aula, será dada continuidade à produção das histórias em quadrinhos iniciada na aula anterior. O foco será o refinamento dos elementos visuais e narrativos das histórias, com atenção especial à aplicação das técnicas de hachuras e texturas visuais. O professor acompanhará cada grupo, oferecendo orientações sobre como aprimorar o uso das técnicas artísticas e a composição dos personagens e cenários, sempre estimulando a coerência narrativa e a criatividade.

Recursos

Caderno de desenho, folhas papel canson, lápis grafite, lápis de cor, canetas, giz de cera, marcadores, giz pastel oleoso, aquarela, borracha.

AULA 9

Objetivos específicos

- Finalizar a construção das HQs
- Elaborar a montagem do compilado das histórias em quadrinhos feitas durante a aula.

Conteúdo específico

- Criação artística.

Procedimentos Metodológicos

No início da aula, os estudantes terão um breve tempo para revisar e finalizar os últimos detalhes de suas histórias em quadrinhos, garantindo que cada elemento visual e narrativo esteja bem desenvolvido. Em seguida, sob orientação do professor, cada grupo discutirá e decidirá a ordem em que suas histórias serão apresentadas no compilado da turma, na construção de um sumário, com a compreensão de que cada história é independente, criando seu próprio universo narrativo.

Não é necessário que as histórias sigam uma sequência conectada; em vez disso, o compilado refletirá a diversidade criativa de cada grupo, com narrativas e estilos distintos. Após essa etapa, o professor realizará a encadernação artesanal do compilado, costurando as páginas para formar um livro coletivo de histórias em quadrinhos da turma, celebrando a variedade e originalidade das criações.

Recursos

Caderno de desenho, folhas papel canson, lápis grafite, lápis de cor, canetas, giz de cera, marcadores, giz pastel oleoso, aquarela, borracha, agulha e linha.

AULA 10

Objetivos específicos

- Promover a troca de experiências a partir do diálogo sobre o processo criativo de cada grupo.

- Apreciar e conversar sobre as Histórias em quadrinhos criadas.

Conteúdo específico

- As histórias em quadrinhos da sala de aula.

Procedimentos Metodológicos

Nesta última aula, será realizada a exposição dos trabalhos finais. O professor organizará uma roda de conversa para que os alunos possam compartilhar suas experiências e relatar o processo criativo envolvido na construção de suas histórias em quadrinhos.

Cada grupo poderá apresentar esboços iniciais, mudanças e terá a oportunidade de discutir os desafios enfrentados, as escolhas narrativas, visuais, e as técnicas aplicadas durante o desenvolvimento das histórias. Esse momento de troca de experiências permitirá que os estudantes reflitam sobre suas produções e valorizem o trabalho colaborativo, encerrando o projeto com uma apreciação coletiva das obras criadas.

Recursos

Caderno de arte, livro das HQs da sala.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação dos alunos será baseada em critérios que consideram o desenvolvimento técnico, o uso das teorias aprendidas e o trabalho em equipe. A avaliação formativa em aulas de arte permite acompanhar o desenvolvimento contínuo dos alunos, oferecendo feedback ao longo do processo criativo. Isso é especialmente útil na criação de histórias em quadrinhos, onde cada etapa do trabalho contribui para a expressão individual e para o crescimento em diferentes habilidades.

Na avaliação formativa, o professor irá considerar elementos específicos, como a **Aplicação de Técnicas e Teorias** (3 pontos), analisando o uso de técnicas aprendidas em aula, como hachuras e texturas visuais, e a integração de elementos narrativos, como a Jornada do Herói. Avaliar se esses elementos foram incorporados nas produções permite identificar o entendimento dos alunos sobre as técnicas e a

teoria abordada.

Outro aspecto importante é o **Trabalho em Equipe e Colaboração** (2 pontos), onde o professor observará o nível de colaboração entre os integrantes do grupo e a divisão das funções, como roteirista, desenhista e colorista. Essa análise ajuda a compreender como os alunos lidam com as responsabilidades e interagem para construir uma narrativa coesa, incluindo diálogos e detalhes nos balões de fala.

Além disso, a **Organização e Coesão da Produção** (3 pontos) será avaliada, observando o planejamento do grupo, a clareza narrativa e a coerência da história criada. A capacidade de cumprir prazos e o engajamento com o projeto também são aspectos fundamentais, pois refletem o compromisso e a organização do trabalho em equipe.

Por fim, na **Reflexão Crítica e Criatividade** (2 pontos), os alunos serão incentivados a refletir sobre suas escolhas criativas e narrativas durante uma roda de conversa final. Esse momento permite que expressem as motivações e decisões por trás de seu processo criativo, promovendo uma compreensão mais profunda do próprio trabalho e desenvolvendo habilidades de análise crítica.

Esses elementos formam uma abordagem formativa rica, que não só avalia o aprendizado técnico e teórico, mas também valoriza o processo criativo, a colaboração e a capacidade de autoavaliação, permitindo que cada aluno reconheça e desenvolva suas habilidades de maneira significativa.

Os critérios de avaliação foram desenvolvidos para permitir uma visão abrangente do processo de aprendizado dos alunos, valorizando tanto a aplicação das técnicas e conceitos discutidos em sala quanto o trabalho colaborativo e o processo criativo dos grupos. Essa abordagem busca garantir que a avaliação seja justa, formativa e enriquecedora, focando no desenvolvimento artístico e interpretativo de cada estudante. Nesse contexto, é essencial que a devolutiva da avaliação seja feita pelo professor, como propõe Luckesi (1998):

[...] penso que o professor deve, pessoalmente, devolver os instrumentos de avaliação de aprendizagem aos educandos, comentando-os, auxiliando o educando a se auto compreender em seu processo pessoal de estudo, aprendizagem e desenvolvimentos após a correção. Nós recebemos das mãos de cada aluno; qual seria a razão para não entregarmos de volta às mãos de cada um? [...](Luckesi, 1998, p.179).

Seguindo essa perspectiva, o retorno da avaliação será realizado de modo

individualizado, permitindo que cada aluno reflita sobre seu próprio progresso, reconheça suas conquistas e identifique pontos para aprimoramento, promovendo, assim, um aprendizado contínuo e consciente.

7 REFERÊNCIAS

BRITTES, Murillo T. **O universo de Sandman: A ludicidade no ensino de Artes Visuais** 2024. Monografia (Graduação em Artes Visuais Licenciatura) – Curso de Artes Visuais Licenciatura – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2024.

DITKO, Steve; LEE, Stan. **Amazing Spider-Man: Facsimile Edition (2022) #1**. Nova York: Marvel Comics, 2022. [Site] Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/101358/amazing_spider-man_facsimile_edition_2022_1. Acesso em: 18 nov. 2024.

DITKO, Steve; LEE, Stan; O'NEIL, Dennis; RICO, Don; THOMAS, Roy. **Ditko is... Strange!**. Nova York: Marvel Comics, 30 set. 2020. Capa por Steve Ditko. [Site] Disponível em: https://www.marvel.com/comics/collection/84546/ditko_is_strange_trade_paperback. Acesso em: 16 nov. 2024.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sergio. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2022.

GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva - Volume 1**. São Paulo: Panini Comics, 2022.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **The Incredible Hulk (1962) #1**. Nova York: Marvel Comics, 1962. [Site] Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/8906/incredible_hulk_1962_1. Acesso em: 18 nov. 2024.

LUCKESI, Cipriano. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

MARTINS, Mirian C.; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha T. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2010.

MCKEAN, Dave. **The Absolute Death**. Amazon UK, 2009. Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/dp/1401224636>. Acesso em: nov. 2024.

ODA, Eiichiro. **One Piece 3 em 1 vol. 27**. São Paulo: Panini Comics, 2024. [Site] Disponível em: <https://panini.com.br/one-piece-3-em-1-vol-27>. Acesso em: 18 nov.

2024.

ODA, Eiichiro. **One Piece, vol. 12**. São Paulo: Panini Comics, 2024. [Site] Disponível em: <https://panini.com.br/one-piece-vol-12-amaop012r2>. Acesso em: 18 nov. 2024.

REZENDE, Antonio Muniz. **Concepção Fenomenológica da Educação**. São Paulo: Cortez, 1990.

ROSS, Alex. **Amazing Spider-Man (2015) #4**. Nova York: Marvel Comics, 2015. [Site] Disponível em: <https://www.alexrossart.com/products/amazing-spiderman-2015-04>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Captain America Comics (1941) #1**. Nova York: Marvel Comics, 1941. [Site] Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1. Acesso em: 18 nov. 2024.