



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO
MESTRADO EM ENSINO DAS ARTES VISUAIS NO 3.º CICLO DO ENSINO
BÁSICO E NO ENSINO SECUNDÁRIO

Como Pode Um Enredo Gerar Mil Histórias?

Relatório de Prática Supervisionada de Mestrado apresentada em provas públicas para a obtenção do grau de Mestre em Ensino das Artes Visuais, orientada pelo Prof. Doutor João Filipe Ribeiro Borges da Cunha

VERSÃO FINAL

Patrícia Massano nº a22200401

2025

www.ulusofona.pt



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO

MESTRADO EM ENSINO DAS ARTES VISUAIS NO 3.º CICLO DO ENSINO

BÁSICO E NO ENSINO SECUNDÁRIO

Como Pode Um Enredo Gerar Mil Histórias?

Relatório de Prática Supervisionada defendida em provas públicas na Universidade Lusófona Centro Universitário de Lisboa no dia 07/04/2025, perante o júri, nomeado pelo Despacho Conjuntomº 87/2025 de 05 de fevereiro com a seguinte composição:

Presidente: Prof.^a Doutora Maria Constança Pignateli de Sousa e Vasconcelos;

Arguente: Prof. Doutor Hugo Philipe Herrenschmidt da Nazareth Fernandes de Cerqueira;

Orientador: Prof. Doutor João Filipe Ribeiro Borges da Cunha.

VERSÃO FINAL

Autora: Patrícia Massano nº a22200401

2025

Resumo

Esta dissertação, desenvolvida no âmbito do Mestrado em Ensino de Artes Visuais, resulta da Prática de Ensino Supervisionada (PES) realizada no ano letivo de 2023/2024 e explora o potencial da banda desenhada (BD) como ferramenta pedagógica. O projeto “O Herói que há em Mim!” teve como objetivo principal incentivar os alunos a criarem narrativas visuais baseadas em enredos universais, promovendo a criatividade e o pensamento crítico. A pergunta central do estudo, “Como pode um enredo gerar mil histórias?”, orientou a análise, sugerindo que cada história tem um enredo base que contribuiu para desenvolver a construção das histórias.

Organizada em três capítulos, a dissertação apresenta inicialmente a contextualização teórica e metodológica do projeto, incluindo a definição e a relevância histórica da BD. O capítulo também detalha as fases do projeto, desde a concepção dos guiões até à produção das BDs, culminando na exposição pública “Expo BD”.

No segundo capítulo, a teoria dos sete enredos básicos de Christopher Booker foi utilizada para catalogar e analisar as narrativas criadas pelos alunos. Os enredos – *Overcoming the Monster*, *Rags to Riches*, *The Quest*, *Voyage and Return*, *Comedy*, *Tragedy* e *Rebirth* – serviram como base de apoio para identificar as estruturas narrativas das histórias. Este capítulo também reflete sobre a criatividade dos alunos dentro desses enredos.

Por fim, foi realizada uma análise comparativa das histórias, evidenciando divergências e semelhanças nos enredos escolhidos: *Overcoming the Monster*, *Voyage and Return*, *Comedy*, and *Rebirth*. A ausência do enredo *Tragedy* foi destacada como uma particularidade do projecto. Concluiu-se que os sete enredos de Booker funcionam como guias eficazes para explorar a imaginação dos alunos, demonstrando que um único enredo pode gerar múltiplas histórias únicas, baseadas nas vivências e imaginação de cada indivíduo.

Palavras-chave: Banda-Desenhada, Enredo, Vivências, Criatividade e Imaginação.

Abstract

This dissertation, developed as an integrated part of the Master's Degree program for Visual Arts Education, is the result of the Supervised Teaching Practice (STP) conducted during the 2023/2024 academic year and explores the potential of comic books as a pedagogical tool. The project "O Herói que há em Mim!" (The Hero Within Me!) aimed primarily to encourage students to create visual narratives based on universal plots, promoting creativity and critical thinking. The central question of the study, "How can a plot generate a thousand stories?", guided the analysis, suggesting that each story has a fundamental plot that contributes to the development of the narratives.

Organized into three chapters, the dissertation initially presents the theoretical and methodological context of the project, including the definition and historical significance of comic books. This chapter also details the phases of the project, from the creation of scripts to the production of the comics, culminating in the public exhibition "Expo BD".

The second chapter, the seven basic plots theory by Christopher Booker was used to catalog and analyze the narratives written by the students. The plots – *Overcoming the Monster*, *Rags to Riches*, *The Quest*, *Voyage and Return*, *Comedy*, *Tragedy* e *Rebirth* – served as a support base to identify the narrative's story structure. This chapter also reflects the students' creativity within each plot.

Finally, a comparative analysis of the stories was conducted, highlighting differences and similarities in the chosen plots: *Overcoming the Monster*, *Voyage and Return*, *Comedy*, and *Rebirth*. The absence of the plot *Tragedy* is highlighted as a particularity of the project. It was concluded that Booker's seven basic plots can serve as effective guides for exploring students' imagination, demonstrating that a single plot can generate multiple stories, shaped by each individual's experiences and imagination.

Palavras-chave: Plot, Visual Narrative, Comparative Analysis, Imagination, life experiences.

Índice

Resumo	3
Abstract	4
Índice	5
Acrónimos:	7
Introdução	8
Capítulo 1	10
Overcoming The Monster	10
Capítulo 1: Contextualização Teórica e Projeto Pedagógico/Estágio	11
1.2. Descrição do Projeto "O Herói que há em Mim"	11
1.2 - Contextualização temática e metodológica	12
1.3: Projeto "O Herói que há em Mim!"	13
Contextualização histórica:	14
Definição do projeto “O Herói que há em Mim!” e objetivos a cumprir:	14
Elementos a inserir na BD:	15
1.4 - Análise das várias fases do projeto	16
Fase 1: Guião (06/01/2024 - 15/01/2024)	16
Fase 1: Perspectivas (08/01/2024 - 17/01/2024)	17
Fase 2: Proporções do corpo e sintetização (22/01/2024 - 31/01/2024)	18
Fase 3: Planificação e Composição (31/01/2024 - 14/02/24)	20
Fase Final: Capa e Banda Desenhada (19/02/2024 - 20/03/24)	21
1.5 - Expo BD	22
1.6 - Estratégias pedagógicas	23
Capítulo 2	25
The Quest	25
2. Introdução ao Método de Análise e The 7 Basic Plots	26
2.1 Questões de Partida	26
2.2 - Contextualização e descrição dos 7 Enredos Básicos	26
Os Sete Enredos Básicos Propostos por Booker	27
2.3 As Narrativas	31
Reflexão	37
2.3 Estrutura Narrativa	37
Elementos da Estrutura Narrativa	37
2.4 Classificação das narrativas de acordo com o enredo correspondente.	39
Grelha 01 - Correlação entre as histórias e os 7 Enredos de Christopher Booker	41
Explicação Detalhada	41
2.3. Diversidade Criativa dentro dos Enredos	42
Capítulo 3	43
Rebirth	43
Capítulo 3: Contextualização da Análise comparativa	44

3.1 Análise Comparativa	44
Tabela Quantitativa das Narrativas	44
Tabela 02: Distribuição Percentual e Numérica das Narrativas	45
3.2 Análise Comparativa por Enredo	45
3.3 Tragedy - O enredo não utilizado	53
3.4 Personagens - Estereótipos e arquétipos	54
3.5 Discussão dos Resultados	55
Testemunhos	56
Reflexão Final	61
Referências	62
ANEXO 1 - CALENDARIZAÇÃO	64
ANEXO 2 - REGISTOS FOTOGRÁFICOS	65
1ª Fase: Perspectivas	65
1ª Fase: Perspectivas de Objeto e Composição livre	67
2ª Fase: Proporções do Corpo e Forma	72
3ª Fase: Planificações e BDs	73
Processo BD	80
ANEXO 3: EXPO BD	83
ANEXO 4 - PLANIFICAÇÕES	89
ANEXO 5 - MATERIAIS E RECURSOS DIDÁTICOS	89
ANEXO 6 - DIÁRIO DE BORDO	92
ANEXO 7 - VISITAS DE ESTUDO	96
Museu do Traje	96
Faculdade de Belas Artes	97

Acrónimos:

PES - Prática do Ensino Supervisionada

AERDL - Agrupamento de Escolas Rainha Dona Leonor

ERDL - Escolas Rainha Dona Leonor

PP - *Powerpoint*

BD - Banda Desenhada

Introdução

A presente dissertação insere-se no âmbito do Mestrado em Ensino de Artes Visuais, da Universidade Lusófona, sendo o culminar da Prática de Ensino Supervisionada (PES), realizada no ano letivo de 2023/2024. Durante este estágio, foi desenvolvido um projeto pedagógico intitulado "O Herói que há em Mim!", com o objetivo de promover a criatividade dos alunos na criação de narrativas visuais, também conhecidas como Bandas Desenhadas ou BDs. Este trabalho proporcionou uma oportunidade para refletir sobre as dinâmicas de ensino e aprendizagem no campo das Artes Visuais, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento de narrativas por parte dos alunos e oferece uma análise detalhada de todo o processo de criação, desde a concepção inicial até à realização final das BDs. O trabalho está organizado em três capítulos principais, cada um apresentando todos os passos, desde a sua conceção até à análise dos resultados obtidos.

O primeiro capítulo dá-nos a contextualização teórica do projecto pedagógico desenvolvido durante a PES, que inclui a definição do conceito de BD, a contextualização histórica, os métodos utilizados, a descrição detalhada das etapas de desenvolvimento e o resultado final do projecto. O capítulo desdobra-se numa análise das fases de estudo e execução, desde as narrativas à finalização das BD's. O projecto terminou com a realização de uma exposição intitulada Expo BD, um evento de apresentação pública que foi publicado no jornal do agrupamento de escolas Rainha D. Leonor.

Segue-se o segundo capítulo que se foca na aplicação de método analítico proposto por Christopher Booker, através dos sete enredos básicos que ele descreve na sua obra *The 7 Basic Plots* (Booker, 2004). Esta parte começa com uma introdução ao método da análise, seguido de uma explicação detalhada dos sete arquétipos narrativos propostos por Booker: *Overcoming the Monster*, *Rags to Riches*, *The Quest*, *Voyage and Return*, *Comedy*, *Tragedy* e *Rebirth*. Estes enredos servem como base para a comparação das narrativas escritas pelos alunos, permitindo observar como as histórias se alinham com o conceito de Booker. Na sua maioria, os títulos dos enredos estão predominantemente em inglês, pois em certos casos a tradução perde o acerto e pode ter conotações associadas que desviam do seu sentido, neste contexto. Outra razão para manter esses títulos em inglês refere-se às referências bibliográficas utilizadas, que também se encontram nesse idioma. A catalogação das

narrativas, realizada através de uma grelha específica, facilita a correlação entre histórias criadas e os enredos descritos. O capítulo ainda faz referência à diversidade criativa dentro dos enredos, e o tipo de temas escolhidos, que demonstram um toque único, que cada aluno concebeu.

Por fim, o terceiro capítulo centra-se na análise comparativa das narrativas, avaliando semelhanças e diferenças entre os enredos utilizados. É dada uma visão geral da distribuição quantitativa das histórias pelos diferentes enredos, através de tabelas que ilustram a representação das narrativas. A partir desse ponto, a análise comparativa é feita em maior detalhe destacando nuances e variantes para a análise das histórias, dentro dos enredos escolhidos: *Overcoming the Monster*, *Voyage and Return*, *Comedy* e *Rebirth*. Este capítulo também dedica um ponto ao enredo *Tragedy*, que não foi utilizado neste projeto, pois não se enquadrava no contexto “O Herói que Há em Mim!” e faz menção a heróis de histórias com heróis trágicos. Também é feita uma extrapolação sobre as influências de estereótipos e arquétipos nas personagens e enredo, de acontecimentos e vivências no cotidiano do aluno.

Capítulo 1

Overcoming The Monster

Capítulo 1: Contextualização Teórica e Projeto Pedagógico/Estágio

Este capítulo foca-se no enquadramento teórico da dissertação e na descrição do projeto pedagógico implementado durante a PES.

1.2. Descrição do Projeto "O Herói que há em Mim"

Contextualização e Fundamentação Teórica

- 1.1. Contexto da PES
- Descrição do contexto escolar e do projeto "O Herói que Há em Mim!"

O projeto "O Herói que há em Mim!" foi desenvolvido durante a PES para a disciplina de Desenho A, com ligação à disciplina de Inglês, para a turma do 11º ano na Escola Rainha Dona Leonor, em Lisboa. O objetivo centrou-se em estimular a criatividade dos alunos para a criação de uma pequena história heróica, que seria adaptada para uma Banda Desenhada (BD) de duas páginas A2, uma capa e uma narrativa ilustrada.

O projeto teve início no segundo período do ano letivo de 2023/2024 e desdobrou-se ao longo de várias etapas, prolongando-se até ao terceiro período devido a ajustes necessários. Inicialmente, foi apresentado um *Powerpoint* a contextualizar a história da BD, desde as suas origens até à diversidade de estilos internacionais (americana, europeia, japonesa). Sobre as orientações das professoras os alunos desenvolveram as suas histórias, com a liberdade de explorarem diferentes géneros, como ficção científica, fantasia, aventura ou temáticas contemporâneas, promovendo um leque diversificado de narrativas criativas.

Durante a fase inicial da PES, observou-se que, no geral, a turma demonstrava uma baixa autoconfiança, especialmente em tarefas criativas. Desta forma, o projeto "O Herói que Há em Mim!" focou-se no desenvolvimento de competências socioemocionais. Através da criação de bandas desenhadas (BD), os alunos foram incentivados a escrever e ilustrar uma história onde assumiam o papel de heróis, abordando desafios pessoais ou fictícios. A metodologia adotada consistiu em três fases principais: exploração conceitual, onde foram introduzidos ao conceito de herói, com análise de super-heróis como figuras que inspiram virtude e superação, ajudando-os a perceber que atos heroicos podem ocorrer no quotidiano; planificação e guião, em que cada aluno desenvolveu a sua própria narrativa, esboçando cenários e personagens, acompanhados de feedback contínuo para aprimorar ideias; e, por fim, a composição visual, onde os alunos ilustraram a BD em duas folhas A2, incluindo a capa e a composição completa, utilizando técnicas de desenho, tipografia e onomatopeias para enriquecer a narrativa gráfica. Esta abordagem metódica alinou-se com o Plano Anual

Artístico da escola e promoveu não apenas habilidades técnicas em Desenho A, mas também a autoconfiança e criatividade dos alunos.

1.2 - Contextualização temática e metodológica

As competências socioemocionais foram o foco durante todo o ano letivo, tendo sido identificada uma problemática, pela professora cooperante, que teve oportunidade de observar, durante o primeiro período relativa à falta de autoconfiança que os alunos demonstravam em si mesmos, no seu trabalho e nas suas capacidades. Esta atitude foi evidente desde o primeiro dia de aulas, quando vários alunos afirmaram não saber fazer o que era pedido, demonstrando baixa auto-estima, evidenciada por alguns resultados dos trabalhos finais.

No início do projeto do segundo período, aconteceu algo semelhante quando surgiu uma nova falta de autoconfiança, para escreverem uma pequena composição criativa sobre uma história em que eles eram os heróis. Pelo menos dois alunos perguntaram se podiam ser o antagonista e uma aluna não sabia como ser a heroína da sua própria história.

A autoconfiança desempenha um papel crucial no desenvolvimento sócio emocional, influenciando diretamente a forma como os alunos enfrentam desafios, se relacionam com os outros e percebem as suas próprias capacidades. Uma autoconfiança bem desenvolvida, permite que os alunos sejam mais resilientes, participativos e dispostos a experimentar novas atividades, sabendo que podem superar obstáculos e aprender com os erros.

A temática ‘O Herói que Há em Mim!’ surgiu após ter-me sido designado a unidade curricular BD. Considerando a diversidade e quantidade de super-heróis que já saltaram das páginas de BDs prontos a enfrentar e superar diversos desafios, veio a ideia pertinente de propor uma temática que inserisse os alunos no lugar do herói na sua própria história. Sendo assim, a temática desenvolvida durante a PES esteve diretamente relacionada com o Plano Anual Artístico da escola do Domínio de Articulação Curricular (DAC), cujo tema era ‘O Sentido de Pertença’. O tipo de linguagem e as palavras utilizadas ao longo deste portfólio, foram cuidadosamente selecionadas para se alinharem com a temática da banda desenhada.

Umberto Eco (2016) explorou a origem do super-homem como uma resposta às necessidades psicológicas e sociais de seu tempo. Os super-heróis surgem como figuras mitológicas modernas, que permitem uma fuga das limitações da vida quotidiana oferecendo um refúgio da realidade com modelos de virtude e poder. Eles servem para preencher um

vazio deixado pela ausência de figuras heroicas na vida real, funcionando como um mito reconfortante que alivia a ansiedade do público.

Os super-heróis são um desejo humano de se ser mais do que a realidade mostra. Isto pode levar as pessoas a esquecerem-se que, à sua volta, existem heróis reais que marcam a diferença na vida do quotidiano; os bombeiros ou polícias, um paramédico, médico, veterinário, soldado, entre outros exemplos. Contudo há uma tendência para esquecer que o acto heróico é mais do que uma acção considerada sobre-humana.

Isto serviu como forma de relembrar aos alunos que os super heróis representam valores morais claros e que, frequentemente, lutam contra vilões que personificam o mal. Isto pode ser visto doutra forma: um indivíduo que, ao ser perante um desafio no seu caminho, vai encontrar a resolução ao seu problema inicial superando-o.

No âmbito do projeto "O Herói que há em Mim!", os alunos foram guiados através de um processo metódico e estruturado para criar uma banda desenhada (BD) original, que refletisse o tema central do herói interior que supera um desafio. Este capítulo aborda as etapas iniciais e a missão do projeto, detalhando as fases de estudos preliminares, planificação e arte final.

Primeiramente, foi realizado um estudo inicial onde os alunos foram apresentados ao conceito de herói, explorando diferentes exemplos e discutindo as características que tornam uma pessoa heroica. De seguida, cada aluno desenvolveu a sua própria história fictícia, onde assumiram o papel de herói que supera um desafio.

Durante a fase de planificação, os alunos esboçaram os cenários e personagens, recebendo apoio e *feedback* contínuo para aprimorar as suas ideias. Por fim, na fase de arte final, os alunos ilustraram as suas histórias, transformando os seus conceitos em bandas desenhadas completas.

O plano de ação e a planificação das aulas foi elaborado levando em consideração o Projeto Educativo do Agrupamento de Escolas Rainha Dona Leonor.

1.3: Projeto "O Herói que há em Mim!"

O projeto envolveu a disciplina de Desenho A de modo mais direto e a disciplina de Inglês de modo mais indireto. Teve início no primeiro dia do segundo período, com intenção de terminar no último dia do período, contudo, e por razões de diversos atrasos, foi necessário adiar a entrega final do projecto para o terceiro período.

Os conceitos basilares do projeto foram: criar uma pequena história, uma planificação, composição e capa. Assim, para além de explorarem o lado artístico e criativo do desenho, o projeto incentivou à exploração da escrita criativa, algo que motivou a grande maioria dos alunos. A temática da história e rumo da mesma era à descrição dos alunos, podiam ter super poderes, serem mágicos, terem uma nave espacial, ou escolher outro tema totalmente diferente. Desta liberdade de escolha, surgiu uma gama muito diversificada de histórias e contos fantásticos com resoluções de conflito, com alguns resultados bastante cómicos e até profundos.

No primeiro dia de aulas houve uma apresentação do projeto a ser trabalho durante o segundo período. O *Powerpoint* era composto por:

Contextualização histórica:

- Definição do que é banda desenhada (BD): Uma BD, ou Banda Desenhada é uma publicação que consiste em arte em quadradinhos na forma de painéis sequenciais justapostos que representam cenas individuais.
- As primeiras BD's de que há conhecimento: 1833 - Historie de M. Jabot, Rodolphe Töpffer (1799-1846), Suíça, 1895 – The Yellow Kid Richard F. Outcalt (1863-1928), EUA;
- As tiras de BD usadas nos jornais e revistas americanas e a sua adaptação por países europeus;
- Distinção entre os diferentes estilos utilizados na BD nomeadamente na BD americana, europeia e japonesa com exemplos de autores de pontos diferentes do mundo.

Definição do projeto “O Herói que há em Mim!” e objetivos a cumprir:

- **Definição de Herói:** Pessoa que se distingue por actos excepcionais, como coragem, bravura, com o intuito de solucionar situações críticas, tendo como base princípios morais e éticos. Atuando altruisticamente.
- **O objectivo:** duas folhas A2, uma destinada a ser a capa da BD e outra destinada à composição ilustrada da história criada por cada aluno;
- **História e guião:** definir o herói (função), a crise e a temática: quem é o herói, qual o desafio a ultrapassar e a solução, em que contexto se insere: ficção científica,

medieval, atual, futurista, etc, e finalmente escrever um guião da história para servir como guia;

- **Planificação:** criar esboços numa folha A3 e DG para projectar e compor as diversas cenas, planos de fundo, divisão dos quadradrinhos, composição de vinhetas e cor;
- **Materiais:** Lápis grafite para esboço, caneta de ponta fina preta ou tinta da china e aparo, canetas de feltro ou variantes, aguarelas, lápis de cor normais ou aquareláveis, pincéis.

Elementos a inserir na BD:

- **Perspectiva:** Visto que seria um elemento obrigatório para a composição final da BD e também um elemento fulcral na composição de cenários, foi necessário fazer uma pequena introdução às bases das perspectivas e como utilizar a linha de horizonte, linhas de perspectivas e pontos de fuga. Houve também uma menção à perspectiva forçada usada em muitas BD's de super herois, tal como distorções e exagero de expressões.
- **Planos de fundo:** Dentro da planificação dos quadradrinhos é preciso primeiro saber compor dentro do mesmo, desta forma fez-se uma descrição detalhada dos vários tipos de planos de fundos utilizados em BD, com exemplos apresentados ao longo de todo o PP.
- **Proporções do Corpo:** Outro elemento importante a inserir na BD seria o desenho das personagens com as proporções correctas, para esse efeito, apoiei-me nas dimensões definidas pelos gregos Policleto e Praxiteles, explicando que, embora os alunos fossem livres de fugirem um pouco às dimensões mencionadas, teriam de manter as proporções de acordo com o corpo humano. Quando alguma questão surgia sobre dimensões no desenho do corpo, a solução que mais utilizei foi colocar-me de frente para os alunos pedindo que eles observassem, o tamanho do braço em relação à perna, tamanho da mão em comparação com o tamanho cara, entre outros exemplos.
- **Tipografia:** Visto que o projeto não ficava apenas por compor uma ilustração figurativa, mas sim uma composição com imagem e 'voz', senti pertinente referir como o tipo de letra utilizada afeta o trabalho final. As tipografias numa BD podem ser divididas por: títulos, caixas de texto (narrador, ou até pensamento), balões de fala, e onomatopeias.

- **Onomatopeias:** Sendo outro elemento importante e obrigatório a inserir na composição, foi importante referir um dos elementos que ajuda a dar vida ao desenho parado. Como é conhecido, a BD distingue-se pela conversão de sons em palavras que, em conjunto com o desenho, dão a noção de som, seja alto, baixo, agressivo e até emocional, estes elementos são conhecidos como onomatopeias.
- **Filacteras:** Como referido anteriormente, existem caixas de texto e balões de fala utilizados para ajudar no enredo da história. É a convenção gráfica utilizada mais comumente em quadrinhos, tiras e cartoons para permitir palavras (e muito raramente, imagens), devendo ser entendida como a representação de fala de um determinado personagem nas vinhetas.
- **Linhas Cinéticas:** Também chamadas de linhas de ação, linhas de movimento ou linhas de velocidade, são usadas para representar o movimento de pessoas ou objetos.

1.4 - Análise das várias fases do projeto

É possível aceder a registos fotográficos de todos os alunos, de todas as fases deste projeto, no anexo 4. Como referido anteriormente na primeira aula do período, os alunos visualizaram um *Powerpoint* com todos os elementos referentes à unidade didática a ser leccionada durante o 2º Período. Considerando que a turma tinha a aula separada em turnos, o início dos projectos, acordado com a Prof Ana Conceição, seria efectuada às quartas-feiras.

Fase 1: Guião (06/01/2024 - 15/01/2024)

A fase da composição de escrita criativa da história tomou parte durante o primeiro dia de aulas e o início da segunda semana. O objetivo consistia em definir as partes integrantes da história: herói, crise, resolução e temática (ação, ficção-científica, fantasia, etc). Foi estabelecido um limite de duas semanas para completar o guião, com apoio das professoras, sendo que teriam de entregar o guião completo até dia 15 de janeiro.

O apoio das professoras foi fulcral nestes momentos para auxiliar e guiar os alunos na composição, fornecendo orientação adicional, ajudando os alunos a entender o conceito de crise na narrativa e a importância de um ato heroico na construção de suas histórias. Com paciência e exemplos práticos, as professoras incentivaram os alunos a explorar suas ideias e a acreditar nas suas capacidades de criar heróis convincentes e histórias envolventes. Esse apoio constante ajudou muitos alunos a superar as suas inseguranças iniciais e a desenvolver guiões completos e criativos dentro do prazo estabelecido.

Reflexão: De início os alunos estavam bastante motivados para começarem a trabalhar na história, querendo criar histórias complexas e longas. Contudo, foi possível observar diversas dificuldades na maioria dos alunos, para definir a crise da história. Muitos não sabiam o que constituía uma crise, mesmo após fornecidos diversos exemplos e até soluções. Para além disso, alguns alunos sentiram dificuldades na parte criativa, o que originou uma série de histórias iniciais sem o conteúdo pedido, ou com falhas de continuidade. Outra dificuldade observada estava relacionada com o ato heroico em si. Como referido anteriormente, havia uma baixa autoestima geral sentida pela turma, e essa atitude esteve muito presente durante as primeiras fases do projeto. Muitas histórias precisaram de ser re-escritas, ou até simplificadas, para formar um todo coerente. Os alunos não sentiam que sabiam ser heróis, o que levou alguns a pedirem para ser o vilão ou até a criarem histórias sem uma crise para solucionar. Foi, também, interessante constatar a diferença de tipos de pensamento existentes, havendo pessoas que exploravam livremente soluções enquanto que outras sentiam dificuldade na história criada, fazendo alterações ao longo de todo o projeto para conseguir obter o resultado esperado.

Fase 1: Perspectivas (08/01/2024 - 17/01/2024)

A fase dos estudos iniciais de profundidades e perspectivas teve início no dia 08 de janeiro, no corredor da escola, passando para perspectiva de objeto em sala e finalmente uma composição figurativa da perspectiva feita em sala que terminou no dia 17 de janeiro.

O objetivo consistia em elaborar dois estudos rápidos, à mão livre em folhas A3, com riscador de grafite, do corredor da escola e objectos em contexto de sala, respeitando as perspectivas e utilizando apenas um ponto de fuga. A segunda parte do objetivo do exercício era usar tramas para criar o claro-escuro de acordo com o que era observado. Com os resultados finais os alunos estavam livres de criar um cenário original com as composições de objetos usada.

Foi pedido aos alunos desenharem uma Linha de Horizonte (LH) correspondente à linha dos olhos, a meio da folha, seguida de um Ponto de Fuga (FG) ao centro da LH. Tendo esse ponto como referência, teriam de desenhar linhas de perspectivas (LP) a serem usadas como guias para a representação detalhada do corredor e dos elementos integrantes. Este exercício visava preparar os alunos para a composição de cenários em perspectiva para a composição final.

Reflexão: Esta fase provou ser difícil para os alunos com maior dificuldade de desenho à vista, tendo dificuldades em representar linhas retas de perspectiva corretamente sem o uso de régua e esquadros. No final os resultados mostraram, em alguns casos, traçados inclinados e até oblíquos que pareciam cair da folha, representação das bordas das portas ou os cacifos tortos e sem representarem o material de que cada elemento era constituído. Muitos começaram a desenhar sem observarem bem o que faziam, desenhando de memória resultando em desenhos com cacifos a entrarem nas paredes ou chão representado como uma inclinação.

Outro ponto a observar neste exercício é referente ao traçado em si. A maioria dos alunos desenhava traços curtos e consequentes que resultaram num traço 'penteado', em vez de traços singulares e organizados. Em alguns casos, o traço de alguns alunos era quase invisível, mostrando falta de confiança no desenho. Outra dificuldade sentida durante esta fase foi a utilização das tramas e claro-escuro: para muitos, o termo trama era um conceito novo, sendo complicado diferenciar entre traço riscado e tramas.

Na grande maioria da turma, a representação do espaço observado demonstrava pouco cuidado, sendo por falta de rigor ou até descuido, que resultou em desenhos com cacifos felpudos em vez de rijos e metálicos. Os resultados finais apresentam o mesmo corredor com proporções diferentes: enquanto uns desenhos apresentavam uma profundidade mais acentuada, outros apresentavam larguras e alturas diferentes das paredes e tectos. Essa fase inicial foi marcada por desafios que evidenciaram a importância da observação atenta e da prática contínua para o domínio da perspectiva correcta.

Fase 2: Proporções do corpo e sintetização (22/01/2024 - 31/01/2024)

O estudo da proporção do corpo iniciou-se com uma pequena orientação teórica das regras de proporção de acordo com as dimensões definidas pelos gregos Policleto e Praxiteles, seguido do desenho do corpo humano em 3 posições: visão frontal, lateral e de perfil. Consistia em elaborar estudos em folha A3, com riscador de grafite ou outro, com o objetivo de criar a personagem do herói. Na segunda parte era pedido que os alunos criassem uma versão inicial da sua personagem em diferentes posições.

Durante o processo, foi referido que, para facilitar o desenho do corpo, era possível reduzir as partes do corpo a formas geométricas. Essa técnica ajudaria a simplificar as complexidades anatómicas, permitindo uma construção mais precisa da figura humana. Foi necessário explicar detalhadamente como a cabeça em perfil deve ser desenhada, enfatizando

que a espinha dorsal do corpo humano não é reta, mas sim curva, o que influencia diretamente a postura do corpo inerte ou em movimento. Da mesma forma, foi destacado que a posição natural dos braços também não é reta, apresentando uma curvatura natural.

Também foi explicado o processo de síntese, que corresponde a um desenho mais simplificado, para ser usado na BD. A simplificação das formas permite criar desenhos mais dinâmicos e expressivos, essenciais para a narrativa visual das BD. Os alunos aprenderam como as características faciais e corporais podem ser exageradas ou estilizadas para criar caricaturas, que capturam a essência de uma pessoa ou personagem com um toque humorístico. A comparação foi feita com os '*emojis*', que utilizam formas extremamente simplificadas e icônicas para expressar emoções e ações de maneira clara e imediata.

Essas observações práticas e a aplicação das formas geométricas facilitaram a compreensão das proporções e das relações entre as diferentes partes do corpo humano. Esse método era essencial para que os alunos conseguissem criar as suas personagens de heróis com proporções mais realistas e anatômicas, refletindo um estudo cuidadoso e uma prática atenta. Além disso, a compreensão do processo de síntese e simplificação ampliou as suas habilidades para criar desenhos estilizados e expressivos, adequados para diferentes mídias visuais. Para ajudar neste processo houve uma aula dedicada ao desenho de vista de uma recriação de um animal, um tatu, para ajudar a distinguir forma, proporção e matéria prima e como desenhar.

Reflexão: Esta fase mostrou alguns problemas na forma da representação do corpo, desde cabeças sem queixo na visão de perfil, braços que terminavam nas ancas, pernas muito longas em comparação com o tronco e até cabeças pequenas que não encaixavam com as medidas padrão. Para reforçar esses conceitos, foi pedido aos alunos que olhassem uns para os outros e para si mesmos, para terem referências visuais do que estava a ser explicado. Desta forma, puderam comparar o tamanho do braço em relação à perna, notando que o braço geralmente alcança até a metade da coxa. Além disso, foi destacado o tamanho da mão em comparação com o rosto, mostrando que a mão aberta pode cobrir aproximadamente a metade do rosto, incluindo desde a base do queixo até a linha dos olhos. Após esta explicação houve melhorias significativas na composição final da forma do corpo.

É importante notar que diversos alunos nesta altura ainda não sabiam exatamente qual seria a forma, ou estrutura final da sua personagem.

Fase 3: Planificação e Composição (31/01/2024 - 14/02/24)

A terceira fase iniciou-se no último dia de janeiro com intenção de terminar no dia 14 de fevereiro, contudo nem todos os alunos conseguiram terminar todo o processo nesta data, o que resultou num atraso de todo o projeto. O objectivo consistia em planear um esboço simples e rápido a ser utilizado na prancha final, os alunos trabalharam na planificação da BD de acordo com o guião criado anteriormente.

Os objetivos desta etapa consistiram em esboçar, em formato A3, uma planificação da BD que iria servir de base para a prancha de BD final em A2. Como parte teórica os alunos visualizaram um *PowerPoint* sobre os diferentes tipos de planos de fundo utilizados na banda desenhada. Este esboço deveria demonstrar a compreensão dos diversos planos de fundo utilizados nas BDs, como plano geral, conjunto, plano médio, plano americano, aproximado, primeiro plano, grande plano e plano pormenor. Este processo serviu para apresentar algumas das várias formas de criarem planos para obterem cenas mais envolventes, visualmente ricas e dinâmicas.

No processo de criação do esboço, a composição dos quadradinhos foi uma etapa crucial. Os alunos empenharam-se em estruturar os quadradinhos e vinhetas de maneira coerente e sequencial, aplicando técnicas de perspectivas, linhas cinéticas, onomatopeias, balões de fala e caixas de texto. Outro aspecto importante foi o desenho de lettering, com apoio dos recursos didáticos fornecidos, os alunos aprenderam que da mesma forma que uma marca tem um logotipo próprio, também as bandas desenhadas têm. Foi explicado o tipo de *lettering* que, normalmente, é utilizado nos balões de fala e caixas de textos e a diferença do tipo de letra para as onomatopeias e títulos. Desta forma seria possível que os alunos conseguissem adicionar personalidade e clareza à comunicação visual, garantindo que o texto complementasse as imagens de forma harmoniosa.

Para a execução dos esboços, foram utilizados diversos materiais, incluindo lápis para esboço, caneta de ponta fina preta, aguarelas, lápis de cor e canetas pincel de álcool. A utilização desta ampla gama de técnicas artísticas proporcionou aos alunos a liberdade de experimentar e encontrar o estilo que melhor se adequasse à sua narrativa.

O uso do Diário Gráfico (DG) também desempenhou um papel vital nesta fase. Os alunos usaram o DG para criar esboços preliminares e composições, permitindo-lhes explorar ideias e planear a estrutura da BD antes de passarem para o esboço final. Este processo de esboçar e refinar ideias no DG ajudou a garantir que a prancha em A2 ficasse bem executada, refletindo o aprendizado e as habilidades desenvolvidas ao longo do projeto.

Reflexão: Como referido sucintamente, na descrição anterior, esta fase sofreu alguns atrasos de conclusão de trabalho. Nesta altura começou a haver alguma desmotivação da parte dos alunos, refletida como frustração. Isto sucedeu devido às dificuldades de planificar de forma eficaz os primeiros esboços. Enquanto alguns alunos conseguiram programar de forma coerente, e sem precisarem de muitas revisões, outros sentiram dificuldades em conseguir construir a sua história de forma perceptível. Diversos guiões acabaram por ter de ser revistos e até re-escritos. Uma aluna, por exemplo, chegou à conclusão que a história dela não iria funcionar e então, com apoio das professoras, recriou a história, que no final teve um resultado mais compreensível. Este caso não foi único, havendo muitos alunos que, nesta fase, chegaram à conclusão que, ou tinham complicado demasiado a sua história, como nalguns casos lhes tinha sido referido anteriormente, ou que teriam de fazer pequenas alterações.

Outra questão que surgiu foi, que os alunos não sabiam exatamente como transitar de uma cena para outra, o que resultou numa falta de continuidade de um quadrado para o outro. Foi nessa altura que surgiu uma revelação: só uma minoria de alunos lia BD, o resto nunca tinha pegado numa. Para apoio foram providenciadas Bds para eles terem alguma noção de como funcionam e como eram lidas.

Finalmente foi interessante ver como alguns alunos recebiam instruções, críticas construtivas e opiniões, conseguindo a partir daí superar alguns obstáculos, um caso em particular levava qualquer apoio quase como um ataque ao trabalho que fazia, felizmente a maioria foi receptiva. O trabalho avançou mas a um passo lento com a data final a chegar e com apenas dois elementos a conseguirem cumprir os prazos estipulados.

Fase Final: Capa e Banda Desenhada (19/02/2024 - 20/03/24)

Na fase final do projeto "O Herói que há em Mim!", que teve início no dia dezanove de fevereiro, os alunos dedicaram-se à arte final da sua banda desenhada. Esta fase do projeto foi concluído no dia vinte de março, já no terceiro período, para permitir que todos conseguissem concluir a totalidade do projecto.

A capa tinha como objetivo centrar o herói na folha A2, com um título correspondente e adequado à BD já criada. Esta abordagem servia para garantir que o personagem fosse o ponto central, capturando a atenção do leitor imediatamente. Além disso, a capa incluía um

título único e adequado à BD, assim como o nome do autor, conferindo um toque pessoal e profissional ao trabalho.

O desenvolvimento do título mereceu uma atenção especial, focado no estilo de *lettering* utilizado. Precisava de ser único e consistente com o *design* geral da BD, complementando a arte e contribuindo para a atmosfera da história. Os alunos experimentaram diferentes estilos tipográficos até encontrarem aquele que melhor se alinhava com a estética da sua narrativa. Para a finalização das pranchas, foram utilizados materiais variados que asseguraram um acabamento elegante e artístico: canetas de ponta fina preta, para delinear e definir os contornos, lápis de cor, aguarelas e canetas de cor, para preenchimento de cor e adição de profundidade e vivacidade às ilustrações. Este leque de materiais permitia aos alunos explorar diversas técnicas artísticas.

Reflexão: Apesar do entusiasmo inicial, grande parte da turma enfrentou dificuldades com o método de trabalho, resultando em atrasos significativos. Muitos alunos tinham um ritmo de trabalho lento, o que resultou num atraso na conclusão final dos projetos. Este desafio foi gerido através de incentivos e apoio adicional, ajudando os alunos a manter o foco para finalizar as BDs. Um ponto interessante nesta altura foram os estilos de desenho, que variaram amplamente entre alunos, onde alguns apresentavam desenhos diferentes e interessantes com toques mais maduros e definidos, uma percentagem pequena exibia um estilo de desenho quase infantil, não conseguindo sair desse registo. Apesar dessa diversidade, os resultados finais foram surpreendentemente interessantes, divertidos e originais. A variedade de estilos contribuiu para uma coleção única de BDs, cada uma refletindo a personalidade e criatividade do seu autor.

1.5 - Expo BD



Todos os registos fotográficos da exposição estão inseridos no Anexo 4: EXPO BD.

A Exposição foi montada no dia 20 de maio de 2024, no *Hall* de entrada da escola, com a ajuda dos alunos. Devido aos atrasos na finalização do projecto, houve uma necessidade de atrasar a exposição, permitindo, assim, aos alunos mais tempo para finalização dos seus

trabalhos. Felizmente, esta decisão contribuiu para que toda turma, menos dois elementos, conseguissem terminar a BD. A ideia da exposição surgiu de outras exposições de BD, a que já tinha assistido, tendo sido esboçado um pequeno plano do que era pretendido no diário de bordo. Foi pedido aos alunos que criassem onomatopeias, por volta do tamanho de um A3, para servirem como decoração da exposição. Também utilizado como decoração, foi criado uma moldura com o título do projecto a ser utilizado pelos alunos para tirarem fotografias dentro de um quadrado de BD, esta ideia surgiu das famosas *selfies* muito populares entre a população mais jovem. Por baixo dessa mesma moldura, desenhou-se uma zona de ‘impacto’, criada com fita adesiva, para chamar atenção à moldura a integrar harmoniosamente com a exposição.

1.6 - Estratégias pedagógicas

Sendo a minha primeira experiência com o ensino, fiz questão de rever os documentos oficiais disponibilizados para a disciplina de Desenho A, como as Aprendizagens Essenciais. Houve sempre uma preocupação em utilizar metodologias e estratégias adequadas aos objetivos e características da turma, de forma a incentivar o crescimento integral do aluno. Portanto, a metodologia de projeto esteve sempre presente, com uma gestão curricular flexível. De forma direta, as estratégias pedagógicas que se destacaram foram: 1) interdisciplinaridade; 2) planificação flexível do trabalho por objetivos; 3) criação de recursos didáticos; 4) análise de bandas desenhadas; 5) o desenho como formas, corpo e proporções; 6) exposição na escola; 13) valorização da autoavaliação.

Assim sendo, procurou-se criar uma atividade que rompesse com a inércia, desmotivação e falta de confiança dos alunos. Além dos objetivos que orientaram as professoras, foi essencial proporcionar um sentido de propósito aos alunos, para que tivessem uma motivação concreta para a realização dos trabalhos. Alcançar a técnica perfeita nunca foi o objectivo principal, mas garantir que cada aluno fosse capaz de concretizar uma visão coerente do projecto, com a intenção de os incentivar a ultrapassar as suas dificuldades, sobretudo, no que constava à falta de foco e valorização pessoal. Deste modo, foi possível criar uma oportunidade para a aquisição de novos valores e competências.

Por outro lado, ao longo do ano letivo, uma das minhas maiores preocupações foi familiarizar-me com a planificação do projeto a longo prazo e a programação das aulas. Desde o início, adotei uma postura de observação e interação direta das aulas ministradas pela

professora Ana Conceição, tirando notas no diário de bordo sobre o método de ensino e as intervenções dos alunos. Este método permitiu-me conhecer melhor a turma e os alunos, permitindo-me pensar em contribuições que poderia oferecer para enriquecer o projeto. Com esta ferramenta, foi possível anotar palavras-chave, criar planos de aula, para conseguir apresentar uma proposta de unidade didática adequada. Procurou-se, constantemente, seguir os objetivos gerais estabelecidos para o desenvolvimento natural do projeto, mantendo uma postura aberta diante dos imprevistos que surgiram e das necessidades que os alunos demonstraram. Assim, os fatores imprevisíveis foram sempre encarados de forma positiva, proporcionando experiências amplas e variadas. As fragilidades técnicas sempre foram evidentes, assim como os problemas relacionados com as atitudes dos alunos. No entanto, essas dificuldades foram vistas como oportunidades para diversas possibilidades e lições a aprender, resultando em trabalhos variados que respeitaram o processo criativo de cada aluno. Dessa forma, as dificuldades não limitaram o ensino e a aprendizagem, mas exigiram atenção constante e adaptações individuais para que ninguém ficasse para trás.

Procedeu-se, por isso, à avaliação formativa, valorizando os momentos de autoavaliação e possibilitando aos alunos verificar o seu grau de crescimento e fragilidades. Também o nível de empenho, a responsabilidade, o relacionamento interpessoal, a assiduidade e a pontualidade foram considerados, especialmente devido à sua importância para o sucesso das atividades.

Capítulo 2

The Quest

2. Introdução ao Método de Análise e The 7 Basic Plots

Este capítulo centra-se na análise das narrativas criadas pelos alunos, baseando-se na teoria dos Seven Basic Plots do Christopher Booker, com o intuito de responder às questões de partida.

2.1 Questões de Partida

A presente dissertação seguiu uma abordagem qualitativa, centrada na análise das narrativas desenvolvidas por alunos do ensino secundário no âmbito do projeto “*O Herói que há em Mim!*”. A investigação procurou responder a questões como:

- Como pode um enredo gerar mil histórias?
- O que veio primeiro o enredo ou a história?
- Qual o impacto das estruturas narrativas no processo criativo dos alunos?
- Como a banda desenhada/composição livre pode ser utilizada no ensino para desenvolver competências narrativas e visuais?

A análise baseou-se nas histórias produzidas, tendo como critérios principais o seu enquadramento nos sete enredos básicos propostos por Christopher Booker, os elementos narrativos utilizados, e a criatividade e versatilidade demonstradas em cada enredo. Recorreu-se ao método de comparação com os conceitos de Booker, o que permitiu compreender de que forma estruturas narrativas comuns podem dar origem a histórias singulares e expressivas, revelando o potencial formativo e artístico da banda desenhada no contexto educativo.

2.2 - Contextualização e descrição dos 7 Enredos Básicos

Christopher Booker (1937-2019) foi autor, jornalista e crítico britânico conhecido pela sua carreira, que inclui colaborações com jornais como *The Sunday Telegraph* e *The Spectator*. É amplamente reconhecido pelo seu trabalho no campo da análise literária, especialmente pela sua obra, "*The 7 Basic Plots: Why We Tell Stories*", publicada em 2004. Neste livro, Booker propõe uma teoria sobre a estrutura das narrativas, argumentando que

todas as histórias contadas ao longo da história humana podem ser reduzidas a sete enredos fundamentais.

Ao longo de mais de três décadas de pesquisa, Booker analisou uma vasta gama de contos, mitos, romances, filmes e outras formas de narrativa, concluindo que estes sete enredos básicos são universais e arquetípicos, refletindo a natureza humana e os padrões psicológicos profundos que guiam a maneira como contamos e interpretamos histórias. O livro não só descreve esses enredos, mas também explora a importância psicológica e cultural das narrativas, propondo que elas desempenham um papel essencial na forma como compreendemos o mundo e a nós mesmos.

Os Sete Enredos Básicos Propostos por Booker

Christopher Booker identifica sete enredos fundamentais que, segundo ele, são encontrados em todas as culturas e épocas. Cada um desses enredos possui características específicas que definem a jornada dos personagens e a estrutura da história. Segue uma breve explicação de cada um deles:

1. *Overcoming the Monster* (Superar o Monstro)

Neste enredo, o protagonista enfrenta um adversário poderoso, normalmente uma entidade malvada ou uma criatura terrível, que ameaça toda a comunidade, reino ou até o mundo. A história gira em torno dos desafios que o herói enfrenta de forma a derrotar o “monstro” e restaurar a paz.

Exemplos Clássicos:

- *Beowulf*, onde o herói luta contra o monstro *Grendel*.
- Bram Stoker's *Dracula*, onde o protagonista tem de derrotar um vampiro.
- Em filmes, *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, onde o Luke Skywalker luta contra o Império.

Base Estrutural

Call to action - Chamada à Ação: a ameaça do monstro aparece

Batalha inicial: O primeiro encontro entre o herói e o monstro.

Confronto final: A confronto/batalha final onde o monstro é destruído.

Resultado: O herói sai triunfante e a ordem é restaurada.

2. *Rags to Riches* (Dos Trapos à Riqueza)

Este enredo narra a ascensão de um personagem, que começa em circunstâncias humildes, geralmente enfrentando dificuldades iniciais, mas que gradualmente alcança a riqueza, poder, amor ou sucesso. A história é sobre a evolução do protagonista, tanto material quanto espiritualmente.

Exemplos Clássicos:

- Cinderela, onde uma jovem pobre se torna uma princesa.
- O conde de Monte Cristo de Alexandre Dumas, sobre um homem que ascende após enfrentar injustiças.
- Nos filmes, O Rei Leão, onde Simba passa de exilado a rei.

Base Estrutural

Infância e adversidade: O Protagonista vive em condições difíceis.

Primeiros sucessos: Descoberta de um talento ou oportunidade.

Prova de maturidade: O herói enfrenta uma crise que testa o seu carácter.

Triunfo final: Alcança o sucesso e a realização.

3. *The Quest* (A Missão)

A narrativa centra-se num grupo de personagens, normalmente liderados por um herói, que embarcam numa longa viagem para atingirem/alcançarem um objectivo específico, como encontrar um tesouro, recuperar um objecto, ou salvar alguém. Ao longo do caminho, eles enfrentam inúmeros desafios e trilhos que testam a sua coragem e determinação.

Exemplos Clássicos:

- Homer's *The Odyssey*, onde Ulisses tenta voltar para casa.
- J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*, com a missão de destruir o anel.
- Nos filmes: *Indiana Jones and the Last Crusade*, onde o protagonista procura o Santo Graal.

Base Estrutural

Chamada para a viagem: As personagens recebem uma missão.

Cruzando o limiar: Entrada num mundo novo e perigoso.

Trilhos e desafios: Enfrentar obstáculos e alcançar o objectivo.

Retorno: Completar a missão regressando transformado.

4. *Voyage and Return* (Viagem e Retorno)

Este enredo segue o personagem, que deixa o seu mundo familiar e entra noutro desconhecido, usualmente estranho e ameaçador. Após uma série de aventuras, o personagem volta a casa com novas experiências e sabedoria.

Exemplos Clássicos:

- *Lewis Carol's Alice in Wonderland*, onde a Alice explora um mundo surreal.
- *The Chronicles of Narnia*, onde as crianças descobrem um reino mágico.
- Nos filmes: *Avatar*, onde o protagonista explora o planeta Pandora.

Base Estrutural

Partida: O protagonista é levado para um mundo novo.

Experiências no mundo novo: Enfrenta aventuras e aprende lições importantes.

Crises: Enfrenta um grande desafio.

Chegada: Retorna a casa transformado pela experiência da aventura.

5. *Comedy* (Comédia)

O enredo de uma comédia normalmente envolve mal-entendidos, identidades trocadas e situações cómicas, que levam a um final feliz onde os conflitos são resolvidos. O enredo centra-se em volta de obstáculos que impedem os personagens de alcançar os seus desejos, mas que são superados de forma humorística.

Exemplos Clássicos:

- *A Midsummer Night's Dream* de William Shakespeare, com confusões amorosas.
- *Pride and Prejudice* de Jane Austen, com mal-entendidos românticos.
- Nos filmes: *The Devil Wears Prada*, onde a protagonista navega num ambiente de trabalho difícil.

Base Estrutural

Conflito Inicial: Problemas ou mal-entendidos entre personagens.

Complicações: Situações engraçadas e caóticas.

Resolução: As personagens aprecebem-se dos erros e há uma reconciliação.

6. *Tragedy* (Tragédia)

Neste enredo, o protagonista é um personagem que possui uma falha trágica ou comete um erro grave, que o leva a um destino infeliz. A tragédia é uma história de advertência sobre as consequências das fraquezas humanas.

Exemplos Clássicos:

- *Macbeth* de William Shakespeare, onde a ambição leva à destruição.
- Fausto de Goethe, que faz um pacto que o condena.
- Nos filmes: *Black Swan*, sobre autodestruição de uma bailarina.

Base Estrutural

Estado Inicial: O protagonista está numa posição elevada.

Queda: Comete erros ou é consumido por falhas.

Reconhecimento tardio: Percebe os erros, mas é tarde demais.

Catástrofe: Desfecho trágico.

7. *Rebirth* (Renascimento)

Este enredo segue um personagem que passa por um estado de obscuridade ou crise (física, emocional ou moral), mas, através de uma experiência transformadora, é renovado e renasce numa nova forma.

Exemplos Clássicos:

- *A Christmas Carol* de Charles Dickens, onde Scrooge se redime.
- *Beauty and the Beast*, onde o amor transforma a Besta.
- Nos filmes: *Matrix*, onde Neo desperta para a realidade.

Base Estrutural

Desordem: O protagonista está num estado de morte ou crise.

Revelação: Algo acontece que desencadeia a mudança.

Renascimento: O personagem emerge renovado.

A teoria dos Sete Enredos Básicos de Christopher Booker fornece uma forte estrutura para compreender como as histórias são construídas e por que ressoam de forma tão profunda na experiência humana. Esta teoria será aplicada para analisar e categorizar as narrativas criadas pelos alunos do 11º ano para o projecto “O Herói que Há em Mim!” para fim de fazer uma análise comparativa entre as histórias.

2.3 As Narrativas

Como referido anteriormente, no início do segundo período os alunos ficaram encarregues de desenvolver as suas narrativas sobre os heróis e a sua aventura/missão. Deste modo os alunos criaram os seus próprios enredos dentro do género escolhido por cada um. Aqui segue uma breve descrição de cada história apresentada para o projecto.

1- Big'Ode

A heroína é acordada a meio da noite para descobrir que o namorado foi possuído por um bigode maldoso que o transforma num gigante. A heroína pega na sua gilete mágica e segue pelo topo dos prédios para cortar o bigode ao namorado com sucesso.

2 - *Machine Girl*

A heroína está ao seu computador a trabalhar quando sem querer entorna a sua bebida no teclado. Ao tentar clicar numa das teclas, o computador abre um portal que suga a heroína para uma multitude de diferentes dimensões que a desorientam. Quando a viagem parece atingir o seu fim, a Heroína encontra um baú de onde retira um martelo, que utiliza para partir o ecrã marcado como a saída. Terminando com a heroína a voltar ao seu quarto ainda meio desorientada.

3 - O Herói das duas Faces

O herói está a trabalhar numa mansão durante a noite, inconsciente de que um ladrão espreitava. Enquanto limpa, o herói ouve um barulho que o alerta para algum perigo iminente. Após ter uma conversa entre si mesmo, o herói receoso, pega na sua vassoura e acaba por encontrar o ladrão que derrota quase sem querer, mesmo quando o senhor da mansão volta a casa.

4 - JE *The Envelope*

O herói é um agente secreto que está numa missão secreta para recuperar um envelope muito importante das mãos erradas. Contudo, o herói, que é um pouco trapalhão, acaba por ser tudo menos discreto ao tentar recuperar o envelope, entornando champanhe e destruindo uma estátua no processo. Apesar dos percalços o herói é bem sucedido na sua missão.

5- *The High Jack*

O herói viajava até casa quando o seu voo é desviado por assaltantes, que incapacitam os pilotos. O herói rapidamente derrota os assaltantes, tomando o comando do avião e aterrando-o em segurança no aeroporto onde polícias esperam para prender os assaltantes.

6 - *Miss Wild* - O Resgate do Cavalos

A heroína vê a notícia que todos os cavalos do mundo desapareceram sem deixar rasto. Vestindo o seu fato a heroína sobe pelos céus voando à volta da terra e lua à procura de alguma pista. Sentada num asteroide ela utiliza a sua super-visão, acabando por encontrar os cavalos em Marte e os seus raptos, extraterrestres. A heroína derrota-os e conduz a nave espacial de volta até à terra com os cavalos sãos e salvos.

7 - Cidade Sem Cor

Numa cidade onde as cores são esbatidas, mortas e um céu sem cor, a Heroína, uma cientista, decide desenvolver cores vivas e alegres como forma de animar a sua vida e a dos outros habitantes da sua cidade. No seu laboratório ela labuta conseguindo criar uma poção que, quando ingere, explode numa imensidão de cores que finalmente lhe dá o que ela procurava. Com essa poção ela segue pela cidade pintando tudo em volta, conseguindo finalmente pintar a cidade e o céu.

8 - Setra e Muza

A heroína, num dia de limpeza do sótão, distraidamente pensando nos seus amigos, carrega num botão que abre um portal de onde *zombies* começam a sair. A heroína e a sua cadela correm e esconderam-se até que ela tem uma ideia. Ligando o rádio a música *Thriller* começa a tocar e todos os *zombies* começam a dançar voltando a entrar no portal, que a sua cadela fecha salvando o dia.

9 - *Who Let the Ducks Out?*

A Heroína desta história apercebe-se que os patos fugiram da sua gaiola. Após meia hora a heroína encontra os patos a atravessar uma estrada. Um carro quase atropela um deles, mas no final a heroína consegue apanhá-los, devolvendo-os à sua gaiola em segurança.

10 - *A Bee Problem*

A cidade de Lisboa é invadida por abelhas gigantes. A nossa heroína, uma florista, surpresa pela invasão, apercebe-se que sabe exactamente o que fazer. Ela carrega a sua carrinha com todas as suas flores, começando a sua viagem. As abelhas acabam por a seguir até uma área nos confins do Alentejo onde cria um santuário de abelhas gigantes. A sua ideia é alvo de notícia e admiração enquanto que ela descansa em paz na sua nova residência.

11 - *Flower Revolution*

Numa manhã como todas as outras, a nossa heroína descobre que algo de errado está a acontecer quando, ao olhar pela janela, apercebe-se que a vegetação está toda a murchar. Preocupada sai de casa onde é abordada por uma flor que lhe pede ajuda. A flor também exibe uma aparência meia doente, mas que lhe explica que uma criatura gigante lhes fez mal. A heroína disposta a ajudar, entra na caverna da criatura gigante que as flores descreveram, descobrindo que o monstro, não é mais que uma lesma multicolorida, pouco maior que o seu pé. Ela esmaga a lesma devolvendo a cor e vitalidade às flores e toda a flora, que celebram alegres.

12 - *The Adventures of Mr. Unpredictable*

Na cidade de Londres, algo se movimenta nas águas escuras do rio Tâmesa, um monstro. O herói da cidade, passeia descontraidamente, quando ouve um rosnar ensurdecedor que desperta o seu interesse. O herói voa pela cidade deparando-se com um monstro enorme, que se dirige para o relógio do *Big Ben*. Enquanto as pessoas fogem, o herói luta contra o monstro e no momento que que acerta na sua testa, o monstro pára, voltando para o rio. O herói celebra a vitória sem saber exatamente como o conseguiu fazer.

13 - *Loading*

A nossa heroína, sentada ao computador, apercebe-se que tem um problema a resolver. Ela entra no computador à procura do problema, devolve personagens perdidos aos seus jogos correspondentes, mas o problema ainda persiste. Finalmente a heroína encontra o vírus que está a causar os erros do sistema e, com ajuda de uma arma virtual, derrota o vírus, voltando ao mundo real cansada da sua aventura.

14 - *Ataque dos Ananases*

Num mundo composto por frutas, o nosso herói, uma melância, depara-se com dois ananases que estão a causar estragos à pequena cidade. A melância heróica cresce ficando dez vezes mais forte e segue para defender os habitantes dos ananases. O herói dá uma estalada nos ananases, que se transformam numa só melância. A cidade está salva e as duas melâncias partilham um saco de tesouros.

15 - *Nocas: The Love Saver*

Uma nave sobrevoa a cidade onde um malfeitor, com a sua máquina, suga todo o amor dos seus habitantes. De alguma forma Nocas, a heroína, não foi afectada e decide que é o seu dever partilhar o seu amor por todos, devolvendo o amor que lhes fora roubado. O antagonista decidido a confrontar a heroína para a parar, vai até ela, contudo, assim que os seus olhares se cruzam, ele apaixonam-se, sentindo pela primeira vez o amor que tinham perdido. Ambos partilham um beijo e a cidade e o amor estão salvos e seguros.

16 - Ornícula

Era uma vez, numa cidade subterrânea, onde uma grande catástrofe ameaça destruir a cidade. Das profundezas, uma água roxa transforma a nossa heroína, dando-lhe uma nova forma, com vários tentáculos e grande força. Com os seus novos poderes, a heroína espalha os seu tentáculos por toda a cidade para segurar toda a estrutura, salvando todos os seus habitantes.

17 - Chiclete

O centro de comandos alerta a nossa heroína para a súbita invasão de uma criatura feita de pastilha que está a criar o caos nas ruas da cidade. Quando a criatura vê a heroína, foge para uma gruta onde está o laboratório de cientista louco. A heroína entra no covil, confronta o antagonista e depois de uma pequena luta derrota-o salvando o dia.

18 - Perdido Entre Realidades

Um marinheiro enjoado da tempestade anda na proa, quando uma onda gigante o atira ao mar encapsulando-o em gelo. Quinhentos e vinte e quatro anos depois ele depara-se numa praia. Tenta falar com as pessoas que vê, mas depressa se apercebe que embora falem a mesma língua, não se percebem. Felizmente um jovem é entendido do português arcaico e ajuda o pobre marinheiro a integrar-se novamente na sociedade e a criar uma nova vida.

19 - Dupla das Fadas

Numa noite estrelada a pequena fada verde vê a fada cor-de-rosa a entrar por uma janela aberta com uma mala. Ao espreitar pela janela vê a fada rosa a roubar uma dentadura para juntar à sua coleção. A fada verde confronta a fada rosa que tenta fugir. As duas debatem-se e a fada rosa acaba por cair num frasco de elixir. O efeito do elixir remove toda a cárie da fada rosa, pede desculpa pela malícia que fez e juntas vão devolver todas as dentaduras roubadas.

20 - Yuri. *The Honored One*

Alec está ferido e só há uma pessoa que o pode ajudar, num último esforço envia um pedido de ajuda. Yuri, a nossa heroína, está a cozinhar quando ouve um vidro partir, ao investigar encontra um pergaminho, que a transporta para um novo mundo, onde se vê com novas roupas e um bastão. Ela encontra-se no meio de uma guerra. Com o seu bastão percorre o campo de batalha, eliminando inimigos quando se depara com o seu némesis. Num confronto final, Yuri desfere o golpe final eliminando de vez o inimigo. Uma vez em casa, Yuri recebe uma chamada de Alec a agradecer a sua ajuda, ele conseguira sobreviver.

21 - *The Junction*

A heroína está no bar a relaxar quando repara num homem a meter algo na bebida de uma rapariga. O antagonista foge mas a heroína persegue-o na sua moto até ao covil. É nessa altura que a heroína descobre, que o malfeitor estava a transformar raparigas em criaturas estranhas e desumanas. A heroína derrota o antagonista, chama as autoridades e esconde-se para manter a sua identidade secreta.

22 - Tera e o Terramoto

A grande cidade de Lisboa acorda uma manhã com um violento abanão que destrói uma grande parte da cidade. Após o terramoto devastador, Tera, a nossa heroína, senta-se na sua secretária a trabalhar. Trabalha dia e noite incansável até terminar o seu projecto. Quando termina apresenta a sua ideia e a reconstrução da cidade começa e uma nova Lisboa é erguida.

23 - Dr. Justiça

As notícias apresentam o caso a ir a tribunal do homem que matou o Rei e a Rainha. No mesmo momento, a Dr. Justiça recebe uma mensagem do acusado. Ele pede-lhe ajuda para arranjar provas que comprovem a sua inocência. Rapidamente a nossa heroína vai até ao local do crime, investigando todo o local ao pormenor. Quando finalmente encontra o que procura, segue até ao tribunal para ajudar a libertar o homem falsamente acusado. No final retorna a casa para descansar.

24 - *The Jewelry*

O vidro da joalheria partiu-se, alguém atirou uma pedra que fez soar o alarme. A nossa heroína recebe uma notificação do alarme e teleporta-se para o local com um clicar de dedos. Ela apanha o ladrão em flagrante e chama a polícia que o prende. A joalheria está salva.

Reflexão

“On the face of it, these stories might not seem to have much in common. But what haunted me was the way that, at a deeper level, they all seemed to unfold round the same general pattern.” (Booker, ano, p.4)

Após uma primeira leitura, já é possível ver certos elementos e padrões que se parecem enquadrar dentro do contexto da teoria de Christopher Booker. Apesar de partirem de padrões reconhecíveis, como os arquétipos dos sete enredos universais, cada história demonstra originalidade na forma como integra elementos culturais, estilísticos e contextuais.

Narrativas como Big'Ode, O Herói das Duas Faces, ou Dupla das Fadas, misturam humor com ação, que se transforma numa aventura de superação, pode *já sugerir primeiro enredo Overcoming the Monster*. Noutros exemplos como, *Dr. Justiça*, Cidade Sem Cor e *Miss Wild - O Resgate dos Cavalos* destacam temas de resiliência e objetivo, elementos integrantes do enredo The Quest: há uma missão a ser cumprida.

Outros exemplos podem ser identificados logo de início e mostram como estas narrativas revelam o potencial da criatividade para transformar um tema simples, “O Herói que há em Mim!” em histórias que dialogam com emoções, valores e contextos distintos.

2.3 Estrutura Narrativa

A análise e catalogação das histórias baseou-se nos princípios fundamentais da estrutura narrativa, conforme descritos por Booker. De acordo com Booker, a estrutura narrativa é composta por elementos que ajudam a organizar e dar sentido à progressão dos eventos numa história, desde estabelecer o conflito inicial até a resolução. Este conceito foi importante para identificar o enredo principal de cada narrativa e categorizá-las adequadamente.

Elementos da Estrutura Narrativa

1. **Exposição:** Apresentação dos personagens, do cenário e do contexto inicial da história.

2. **Conflito:** O evento ou situação que desencadeia a trama principal, apresentando o desafio que o protagonista irá enfrentar.
3. **Desenvolvimento:** A progressão dos eventos, incluindo obstáculos, interações e sub-enredos.
4. **Resolução:** O desfecho, onde os resultados do conflito são apresentados, encerrando a narrativa.

Estes elementos estruturais foram observados em cada história para determinar em quais dos enredos as narrativas se encaixavam. Por exemplo, a presença de um vilão ou ameaça dominante a guiar a narrativa para um confronto final ajudou a identificar histórias do tipo *Overcoming the Monster*.

Utilizar esta estrutura permitiu examinar as histórias de forma sistemática, facilitando assim a identificação de semelhanças e diferenças dos enredos e personagens. Seguem aqui alguns aspectos que se destacaram durante o processo:

Definição do Conflito Central: Identificar o desafio principal enfrentado pelo herói foi o catalisador para distinguir entre enredos como *Overcoming the Monster*, onde a ameaça clara é derrotada, e *The Quest*, onde o herói segue numa aventura à procura de algo específico. Por exemplo, em *Ornícula*, o confronto direto com uma ameaça iminente à cidade indicou o enredo *Overcoming the Monster*. Já em *Miss Wild - O resgate dos Cavalos*, procurar pelos cavalos perdidos determinou que esta história se enquadra no enredo *The Quest*.

Resolução do Conflito: As resoluções foram importantes para determinar as diferenças entre enredos semelhantes. Uma história com um tom leve e um desfecho humorístico, como *Setra e Muza*, foi caracterizada como *Comedy*. Por outro lado, histórias como *Machine Girl*, foram classificadas como *Voyage and Return*.

Arco do Protagonista: A transformação ou crescimento do protagonista ao longo da história foi outro indicador valioso. Em *Cidade Sem Cor*, a transformação do ambiente e da cientista permitiu categorizar a narrativa como *Rebirth*. Já em histórias como o *Flower Revolution*, a heroína permanece focada em encontrar a origem do que está a magoar as flores, reforçando assim o arquétipo de *Overcoming the Monster*.

2.4 Classificação das narrativas de acordo com o enredo correspondente.

Tendo determinado as estruturas narrativas adequadas, foi criada uma grelha que categoriza cada narrativa segundo a base estrutural proposta por *Christopher Booker*. Esta grelha serve como ferramenta para organizar as narrativas de acordo com as suas estruturas de enredo, de forma a ser utilizada para uma análise comparativa mais aprofundada entre as narrativas sobre como cada história se alinha com esses arquétipos.

A grelha está estruturada em três colunas: História, Enredo Básico e Justificativa. A coluna da história tem a lista dos títulos de cada narrativa criada pelos alunos. A coluna do Enredo Básico designa um dos sete enredo básico de Booker, tal como *Overcoming the Monster*, *Voyage and Return*, *Comedy*, *The Quest*, *Rebirth* e *Rags to Riches*. A coluna com a Justificativa dá uma breve explicação de cada classificação, detalhando os elementos chave da narrativa, que corresponde às características do enredo.

Esta grelha serve como base para análise comparativa das narrativas criadas pelos alunos, possibilitando explorar como diferentes tipos de enredos podem resultar numa variedade diversificada de histórias. O estudo pretende descobrir padrões nas abordagens narrativas, examinando quais os enredos mais e menos utilizados e como as histórias se comparam dentro do enredo mesmo sendo de géneros diferentes.

História	Enredo Básico	Justificativa
Big'Ode	<i>Overcoming the Monster</i>	A heroína enfrenta o "monstro" do bigode que transforma o namorado e derrota-o com a sua gilete mágica.
<i>Machine Girl</i>	<i>Voyage and Return</i>	A heroína é transportada para diferentes dimensões e, após uma jornada, retorna ao seu mundo.
O Herói das Duas Faces	<i>Comedy</i>	A história envolve um herói trapalhão que, sem querer, derrota um ladrão. O tom é leve e humorístico.
<i>JE The Envelope</i>	<i>Comedy</i>	O herói é desajeitado e enfrenta situações cómicas enquanto cumpre a sua missão, mas tem sucesso no final.
<i>The High Jack</i>	<i>Overcoming the Monster</i>	O herói derrota os sequestradores e salva o voo, enfrentando diretamente os antagonistas.

<i>Miss Wild - O Resgate dos Cavalos</i>	<i>The Quest</i>	A heroína embarca numa demanda épica pelos cavalos desaparecidos, enfrentando alienígenas em Marte.
Cidade Sem Cor	<i>Rebirth</i>	A cientista traz vida e cor de volta à cidade, transformando o ambiente e as pessoas.
Setra and Muza	<i>Comedy</i>	Situação cômica com zombies que são derrotados por música, de tom leve e com um final feliz.
<i>Who Let the Ducks Out?</i>	<i>Comedy</i>	O resgate dos patos é uma aventura leve e sem grandes ameaças, com um final positivo e bem-humorado.
<i>A Bee Problem</i>	<i>Overcoming the Monster</i>	A heroína enfrenta uma invasão de abelhas gigantes e resolve o problema ao criar um santuário.
<i>Flower Revolution</i>	<i>Overcoming the Monster</i>	A heroína enfrenta uma lesma gigante, que é o monstro a ser derrotado para salvar as flores.
<i>The Adventures of Mr. Unpredictable</i>	<i>Overcoming the Monster</i>	O herói luta contra um monstro gigante que ameaça a cidade, mas vence e salva o dia.
<i>Loading</i>	<i>Voyage and Return</i>	A heroína entra no mundo digital, resolve problemas e retorna ao mundo real, cansada mas vitoriosa.
Ataque dos Ananases	<i>Overcoming the Monster</i>	O herói, uma melancia, enfrenta e derrota os vilões (ananases) numa batalha para salvar a cidade.
<i>Nocas: The Love Saver</i>	<i>Rags to Riches</i>	A heroína usa o amor para transformar o vilão e salvar a cidade, simbolizando crescimento e cura.
Ornícula	<i>Overcoming the Monster</i>	A heroína enfrenta a ameaça de destruição da cidade e usa os seus novos poderes para salvá-la.
Chiclete	<i>Overcoming the Monster</i>	A heroína derrota uma criatura de pastilha e o cientista maligno, salvando a cidade.
Perdido Entre Realidades	<i>Voyage and Return</i>	O marinheiro viaja no tempo e adapta-se ao novo mundo, sendo uma jornada de transformação e retorno.

Dupla das Fadas	Comedy	A disputa entre as fadas tem um tom leve, com um final de reconciliação e redenção.
<i>Yuri. The Honored One</i>	The Quest	Yuri embarca numa jornada para salvar Alec, enfrentando vários desafios até derrotar o inimigo.
<i>The Junction</i>	Overcoming the Monster	A heroína persegue e derrota o vilão que transformava mulheres em criaturas estranhas.
Tera e o Terramoto	Rebirth	A história envolve a reconstrução de Lisboa após o terramoto, simbolizando um renascimento da cidade.
Dr. Justiça	The Quest	A heroína procura provas para salvar o acusado, numa jornada investigativa para alcançar justiça.
<i>The Jewelry</i>	Overcoming the Monster	A heroína enfrenta e derrota um ladrão, protegendo a joalheria.

Grelha 01 - Correlação entre as histórias e os 7 Enredos de *Christopher Booker*

Explicação Detalhada

- **Overcoming the Monster:** Histórias onde a heroína ou o herói enfrenta uma ameaça ou inimigo direto que deve ser derrotado, como monstros, vilões ou situações perigosas. Exemplos incluem *Big'Ode* e *The Jewelry*.
- **Rags to Riches:** O protagonista passa por um processo de crescimento, geralmente começando de uma posição fraca ou humilde até alcançar sucesso, como em *Nocas: The Love Saver*, onde o amor triunfa e transforma o vilão.
- **The Quest:** A história de uma jornada em busca de um objetivo ou item específico, enfrentando obstáculos ao longo do caminho. *Miss Wild - O Resgate dos Cavalos* e *Yuri. The Honored One* são exemplos.
- **Voyage and Return:** O protagonista é levado a um mundo estranho, enfrenta desafios e retorna mudado ou fortalecido. Isso aparece em *Machine Girl* e *Loading*.
- **Comedy:** Histórias leves que envolvem equívocos, desentendimentos e acabam com uma resolução positiva. Vemos isso em *Setra e Muza* e *O Herói das Duas Faces*.

- **Tragedy** não aparece nas histórias, pois nenhuma termina em uma queda catastrófica do protagonista, o que é típico desse tipo de narrativa.
- **Rebirth**: Histórias de transformação e renovação, como *Cidade Sem Cor* e *Tera e o Terramoto*, onde os personagens ou o ambiente são renovados.

2.3. Diversidade Criativa dentro dos Enredos

A análise das narrativas criadas pelos alunos destaca uma diversidade criativa a salientar. Mesmo não estando a par da teoria de Christopher Booker, os alunos conseguiram criar linhas condutoras para a resolução de uma crise. Dentro das diferenças criativas, surgem temas recorrentes que refletem preocupações universais: a preservação ambiental em *A Bee Problem* e *Cidade Sem Cor* ou a celebração de valores como coragem e empatia em *The High Jack* e *Dr. Justiça*. Esta interseção temática ajuda a perceber como os alunos partilham influências e interesses comuns, ainda que as suas perspectivas individuais originem histórias únicas.

Capítulo 3

Rebirth

Capítulo 3: Contextualização da Análise comparativa

Neste último capítulo, reflete-se sobre os resultados da análise, discutindo as implicações pedagógicas e criativas do projeto.

3.1 Análise Comparativa

Esta análise comparativa tem como objectivo explorar as narrativas criadas pelos alunos do 11º ano dentro do contexto do projecto “O Herói que há em Mim!”. A grelha apresentada no capítulo anterior serviu como base para categorizar cada uma das narrativas dentro dos 7 enredos teorizados por Booker. Esta estrutura ajudou a identificar padrões recorrentes e a comparar como as mesmas ideias e temas foram tratadas de forma semelhante ou distinta em histórias de contextos e personagens diferentes.

Cada história foi analisada nos termos da sua estrutura narrativa, desenvolvimento dos personagens e resolução do conflito, com o objetivo de avaliar como cada uma se encaixa nas categorias propostas por Booker. As comparações não serviram apenas para identificação das semelhanças e diferenças entre as narrativas, mas também a compreensão das escolhas criativas dos alunos, refletindo suas interpretações pessoais dos arquétipos narrativos.

Por meio desta análise, espera-se que se revelem não só padrões de construção narrativa como também a forma de certas narrativas se aproximaram dos conceitos disponibilizados por Booker mesmo não conhecendo a sua teoria.

Tabela Quantitativa das Narrativas

A tabela que se segue apresenta a distribuição percentual e numérica das narrativas criadas pelos alunos, organizadas conforme os arquétipos narrativos de *The 7 Basic Plots*. Explorando cada história, e conforme indicado na grelha anterior, foi possível identificar quais dos arquétipos foram mais prevalentes e quais foram menos utilizados nas criações dos alunos. Esta análise proporciona uma visão geral das preferências narrativas e da diversidade de abordagens adotadas.

Enredo	Quantidade
<i>Overcoming the Monster</i>	10
<i>Rags to Riches</i>	1
<i>Quest</i>	3
<i>Voyage and Return</i>	3
<i>Comedy</i>	5
<i>Rebirth</i>	2
<i>Tragedy</i>	0

Tabela 02: Distribuição Percentual e Numérica das Narrativas

O arquétipo mais utilizado é *Overcoming the Monster*, com 10 narrativas, indicando que muitos alunos optaram por criar histórias centradas em confrontos contra ameaças ou desafios significativos. *Comedy* ocupa o segundo lugar, com 5 narrativas, refletindo uma preferência por histórias de tom leve e resolução humorística. *Quest* e *Voyage and Return* aparecem empatados, cada um com 3 narrativas cada, destacando aventuras e jornadas mirabolantes. *Rebirth* segue com 8,33% (2 narrativas), representando histórias de transformação pessoal profunda.

Já *Rags to Riches*, com apenas 4,17% (1 narrativa), foi pouco explorada, sendo que apenas um herói começou numa posição de desvantagem e humildade. *Tragedy* acabou por não ser utilizado, o que demonstra que houve uma clara preferência por narrativas com desfechos positivos ou transformadores, alinhando com o tema do projecto "O Herói que há em Mim".

3.2 Análise Comparativa por Enredo

Neste capítulo serão exploradas as semelhanças e diferenças entre as narrativas apresentadas, com o objetivo de compreender a sua estrutura, e como a mesma se enquadra dentro sete enredos universais identificados por Christopher Booker. A seleção dos enredos a serem analisados foi determinada com base na representação, profundidade temática e possibilidade de comparação entre as histórias criadas.

O enredo *Overcoming the Monster* foi escolhido devido à maior representação, com dez narrativas no todo, o que permitiu uma análise mais abrangente das variantes criativas e contextuais. Já *Voyage and Return* e *Comedy* destacaram-se pela diversidade de abordagens, dentro do mesmo guia narrativo, e a sua interpretação desses padrões narrativos de formas únicas e inesperadas. O enredo *Rebirth* foi incluído pela sua possibilidade de representar temas mais profundos e introspectivos, oferecendo uma visão enriquecedora sobre o potencial criativo dos alunos. O enredo *Rags to Riches*, que teve apenas uma narrativa, não foi explorado em detalhe por não oferecer material suficiente para uma comparação.

Adicionalmente, um subcapítulo é dedicado ao enredo *Tragedy*, pois, ao contrário dos outros, não foi utilizado em nenhuma das narrativas criadas. Ao analisar estes enredos, é pretendido identificar as ligações entre as histórias criadas dentro dos padrões narrativos de Booker, explorando a diversidade criativa e os temas trabalhados.

Overcoming the Monster

*"Fee-fi-fo-fum,
I smell the blood of an Englishman,
Be he alive, or be he dead
I'll have his bones to grind my bread."*

(Jacobs, 1916)

Para este enredo escolhi as narrativas *Big'Ode*, *A Bee Problem*, *The Adventures of Mr. Unpredictable* e *Ornícula*. Cada narrativa apresenta uma estrutura de enredo com a mesma base, superar o monstro, com diferenças bastante distintas, na forma como os conflitos e resoluções foram apresentadas.

As quatro narrativas analisadas alinham-se com o arquétipo pois caracterizam-se por terem heróis que enfrentam adversidade representadas por forças desafiantes ou ameaçadoras. Em todos os casos, o cerne da história reside no confronto direto com uma ameaça, que coloca em risco a estabilidade ou segurança do meio familiar da personagem, seja pessoal, urbano ou simbólico. Este confronto impulsiona os protagonistas a arranjar soluções criativas, serem corajosos e determinados para conseguirem superar os obstáculos.

Contudo cada 'monstro', ou desafio, é representado de forma diferente: um bigode malvado que possui o namorado da heroína, transformando-o num gigante descontrolado; abelhas gigantes que invadem a cidade de Lisboa causando um problema ambiental; uma

criatura monstruosa que tenta invadir a cidade de Londres criando um conflito entre o homem e a natureza; a destruição iminente da cidade subterrânea impulsiona a protagonista a transcender para lá dos limites humanos para preservar a comunidade.

Em todos os casos, os protagonistas assumem o papel de agentes centrais da mudança. No caso do *Bid'Ode* e do *Mr Unpredictable*, ambos os protagonistas enfrentam um obstáculo na forma de um monstro. No entanto, há diferenças significativas. Em *Big'Ode*, o tom da narrativa é humorístico e leve, com um elemento quase absurdo: um bigode demoníaco que transforma o namorado da heroína num gigante. A resolução do conflito é prática e direta, utilizando uma gilete 'mágica' demonstra uma solução criativa e simbólica do poder pessoal da heroína. Por outro lado, em *The Adventures of Mr. Unpredictable*, a narrativa adota um tom mais heróico e tradicional, centrando-se na luta física entre homem e o monstro. A ameaça à cidade é derrotada pelo super-herói residente. Apesar de o herói não compreender completamente como venceu a batalha, o foco está no ato de bravura e no instinto de proteção.

Já nas narrativas *A Bee Problem* e *Ornícula*, a complexidade do enredo é ampliada pela presença de elementos simbólicos explorando temas mais amplos. No caso de *A Bee Problem*, o conflito ambiental ganha destaque: se nada for feito as abelhas possivelmente irão impactar toda a flora da cidade. Como forma de solucionar este grave problema a heroína, sentindo empatia pelas abelhas, usa o seu conhecimento para redirecionar as abelhas gigantes para um santuário, onde assim podem coexistir com a humanidade. A resolução aqui é menos sobre combate direto e mais sobre uma solução sustentável e pacífica, refletindo criatividade e um olhar crítico sobre a relação entre o homem e a natureza. Por outro lado, *Ornícula* mergulha num cenário mais abstrato e simbólico. O perigo eminente da destruição da cidade subterrânea, trás consigo águas contaminadas que permitem à heroína uma transformação física que a ajuda a superar o perigo. Esta resolução apresenta-se de uma forma literal e figurativa, com os seus novos poderes, a protagonista não só enfrenta a ameaça, como também se torna uma parte integrante da solução, sustentando a cidade com seus tentáculos.

Reflexão: A análise das narrativas do arquétipo "*Overcoming the Monster*" revela uma tendência clara para a utilização deste enredo, que pode ser explicado pela sua estrutura relativamente simples e direta. O conceito base do herói que enfrenta uma ameaça e a supera de maneira prática e, na sua maioria, final, é um modelo que oferece liberdade criativa, ao mesmo tempo que proporciona um caminho narrativo claro para o desenvolvimento da

história. Este tipo de enredo permite aos alunos explorarem uma ampla gama de situações e monstros, sejam eles literais, como o monstro gigante de *The Adventures of Mr. Unpredictable*, ou mais abstrato, como as abelhas gigantes em *A Bee Problem*.

Uma razão pela qual esse arquétipo pode ter sido o mais predominante, pode estar relacionado com a sua natureza intuitiva e acessível. Enredos como o "*Quest*" ou o "*Rags to Riches*" tendem a exigir um pouco mais de complexidade na sua construção.

O que é interessante é que os alunos não se limitaram a um simples embate físico, mas também exploraram simbolismos mais profundos, como em *A Bee Problem*, onde o conflito ambiental é resolvido por uma abordagem mais pacífica e sustentável, e *Ornícula*, onde a heroína se transforma fisicamente para salvar sua cidade.

Voyage and Return

*“There is no knowing what you can find, and that is the danger.
You may find that there is nothing worth returning.” (Hobbit, 1937)*

Para este enredo escolhi as narrativas *Machine Girl*, *Loading* e *Perdido entre Realidades*. Todas as narrativas seguem a estrutura base do protagonista que segue numa aventura ou jornada de ida e volta a um mundo desconhecido ou transformador, onde enfrenta desafios que o levam a um crescimento pessoal ou a uma mudança de perspectiva. Apesar desta estrutura comum, cada narrativa traz abordagens distintas quanto à forma como o retorno é alcançado e ao impacto das viagens nas personagens.

As três narrativas analisadas têm em comum elemento da “viagem” para fora do mundo cotidiano, atravessando um mundo desconhecido e voltando para casa após uma pequena aventura.

Em *Machine Girl* a protagonista é acidentalmente transportada para um multiverso de dimensões caóticas após entornar a bebida no teclado. A sua viagem é marcada pela sucessão de desafios dos mundos fantásticos e assustadores, que moldam a sua realidade e o seu estado físico e mental. Cada mundo traz um dilema, experiências estranhas e algumas até desconfortáveis que a protagonista ultrapassa. Contudo ela supera cada novo desafio chegando ao momento em que desafia o mundo partindo-o em pedaços para conseguir voltar à sua realidade. Um pouco atordoada mas inteira.

De forma semelhante começa *Loading*, em que a heroína entra num mundo diferente através de um computador. Contudo neste instante a protagonista vai de livre vontade para

resolver um problema técnico. Lá encontra um mundo caótico com os personagens de diferentes jogos a circularem fora da sua área de jogo. Utilizando o seu conhecimento e genica, a protagonista consegue devolver os personagens aos respectivos jogos, eliminar o vírus problemático e voltar ao mundo real descansada. Nesta história podemos detectar um pequeno momento que poderia indicar o enredo *Overcoming the Monster*, contudo a heroína retorna à sua casa de origem com o conhecimento da experiência porque passou.

Já em *Perdido Entre Realidades*, a viagem é temporal e cultural: o protagonista navega em mares atribulados que o atiram para uma prisão gelada durante cinco séculos, quando desperta no futuro descobre que vai precisar de se adaptar para conseguir reconstruir a sua vida. A narrativa explora menos o regresso literal e mais o conceito do retorno como integração e aceitação de uma nova realidade. O herói atravessa um processo de desconstrução da sua realidade mental, enfrentando dilemas internos e questões existenciais, enquanto tenta recuperar o controle da sua vida. Esta é outra narrativa com um possível sub enredo utilizado, neste caso *Rebirth*, mas há que considerar o final da história. O protagonista volta, simbolicamente, ao seu estado de equilíbrio, mas nunca ao seu tempo original. Foi numa viagem com o intuito de voltar e assim o conseguiu fazer, só que não da forma esperada.

Reflexão: A análise das narrativas do arquétipo “Voyage and Return” demonstraram a versatilidade deste enredo. A viagem para um lugar desconhecido, repleto de desafios, é uma estrutura intuitiva e rica, que permite a criação de histórias tanto fantásticas como introspectivas. Os alunos foram capazes de utilizar este formato para explorar conflitos mais profundos: *Machine Girl* lida com o caos dimensional, *Perdido Entre Realidade* a desconexão temporal e, finalmente *Loading*, luta contra um inimigo para conseguir voltar.

O que torna este arquétipo interessante é a sua capacidade de incorporar outros enredos para que a história possa evoluir. Em *Loading* o retorno é mediado por um confronto direto com um inimigo, que alinha diretamente com o enredo do *Overcoming the Monster*. De forma semelhante a protagonista de *Machine Girl* também tem um pequeno encontro com um obstáculo a ser superado. Já *Perdido entre Realidades* explora a transformação interna e o renascer do protagonista de forma a conseguir voltar, elementos pertencentes ao enredo do *Rebirth*. Estas sobreposições mostram a versatilidade deste enredo, oferecendo uma base flexível para narrativas que se expandem e incorporam para alcançarem o final.

Esta flexibilidade, também revela, como as narrativas dos alunos reflectem uma abordagem criativa e multifacetada, permitindo-lhes explorar temas universais como adaptação, crescimento e impacto da experiência. O arquétipo *Voyage and Return* destaca-se não apenas como uma estrutura narrativa, mas como também um ponto de partida para histórias que se desafiam e re-imaginam antes da sua conclusão.

Comedy

“Eu fui fidalgo, e não fiz mal a ninguém; não mereço ir para o Inferno.” (Gil Vicente, 1517)

Para este enredo foram seleccionadas as narrativas *Setra and Muza*, O Herói das Duas Faces e Dupla das Fadas. Estas histórias alinham-se com o arquétipo Comedy por apresentarem situações de mal entendidos, confrontos ou caos que levam a resoluções humorísticas ou felizes, normalmente com um tom leve e descontraído. Apesar destas características, cada uma aborda a comédia de formas distintas, utilizando elementos que variam entre o absurdo, o contraste de personalidade e a redenção.

Em todas as narrativas, o humor surge das interações inesperadas entre os personagens e as soluções pouco convencionais para os conflitos. Em *Setra and Muza*, o absurdo domina a narrativa quando acidentalmente um portal é acionado e *zombies* começam a invadir o pequeno sótão. A heroína um pouco atrapalhada resolve o problema, juntamente com a sua cadela, ao utilizar a música do Thriller (Michael Jackson, 2009), para que os zombies sigam o som de volta ao portal. Este tipo de resolução é divertida e inesperada, exemplos clássicos de como a comédia utiliza soluções inusitadas para transformar situações de crise num momento cómico aliviando a tensão da cena.

No Herói das Duas Faces, o humor decorre da personalidade contrastante do protagonista que, ao tentar evitar o confronto acaba por se atrapalhar a si mesmo na sua discussão, resultando num encontro que impulsiona a reação assustadiça, que acaba por derrotar o ladrão sem ter sido essa a sua intenção original. Aqui a parte cómica provém do contraste entre a seriedade da situação e a hesitação do herói quanto da reviravolta final.

Na narrativa *JE The Envelope*, o humor acontece no facto do protagonista, embora sendo um agente secreto qualificado, falhar constantemente ao tentar manter o sigilo e descrição da sua missão. Mesmo com todos os percalços, como derramar champanhe e partir uma estátua,

ele consegue completar o seu objectivo com sucesso, o que torna a história numa comédia visual, surge de uma natureza própria, desajeitada e trapalhona do herói, que apesar das suas falhas, consegue superar a si mesmo atingindo o resultado pretendido.

Reflexão

As narrativas analisadas dentro do arquétipo *Comedy*, demonstram como o humor pode ser uma ferramenta eficaz para aliviar ou lidar com conflitos e momentos de tensão, tal como para criar uma conexão com o leitor. Nos casos já referidos, a comédia não serve apenas para aliviar momentos difíceis, serve também para explorar as falhas e fraquezas dos personagens, isto dá mais peso à personagem, e ajuda a compreender quem são conforme a história chega à sua conclusão inesperada.

Este arquétipo, é outro que se assemelha ao *Voyage and Return*, no sentido em que utiliza parte de outros enredos para conseguir que a história tenha a sua crise e resolução. Existe uma solução absurda para conseguir superar os *zombies* em *Setra and Muza*, encontramos aqui elementos do *Overcoming the Monster*, contudo a sua resolução é de certa forma humorística e por vezes não intencionada. Pode-se debater que em *JE The Envelope* o protagonista, passa de um agente secreto de baixa reputação a um exemplo a seguir, remetendo para o enredo do *Rags to Riches*.

Esta análise revela, deste modo, como a comédia, com a sua flexibilidade de adaptação de sub enredos, pode ser uma boa via para explorar não só o humor, como também a evolução dos personagens e as suas capacidades de enfrentar os diversos desafios, mesmo que com haja um ou dois trambolhões a mais. Este estilo permite aos alunos criarem narrativas com potencial imaginativo e criativo, ao mesmo tempo que oferecem aos leitores uma visão optimista sobre o crescimento e resolução de desafios.

Rebirth

“A plague o’ both your houses!” (Shakespeare, 1597)

Para este enredo *Rebirth*, vão ser analisadas as duas únicas narrativas que se encaixam no mesmo segundo a teoria de Booker, Tera e o Terramoto e Cidade Sem Cor. Ambas seguem o arquétipo de *rebirth* (renascer) onde os protagonistas passam por processos de transformação e renovação, que exploram com métodos diferentes. Uma segue por meio de uma mudança

externa e literal, enquanto a outra foca a transformação interior que impacta o ambiente em redor. As protagonistas superam adversidades e, por meio de suas ações e transformações pessoais, trazem uma nova vida ao mundo.

Em *Tera e o Terramoto*, a protagonista lida com a devastação causada por um terramoto que destruiu a cidade de Lisboa. A catástrofe serve como catalizador para que a heroína, após o evento destruidor, descubra um novo propósito e tome a decisão de planejar a reconstrução da cidade. Além de ajudar a restaurar a cidade, acaba por passar por uma transformação que lhe permite ver a beleza e a possibilidade de renovação por meio da destruição. A cidade a ser erguida novamente simboliza a reconstrução pessoal e coletiva que Tera vive, e o *rebirth* ocorre através desta ação de reconstrução, tanto física quanto emocional.

No caso de *Cidade Sem Cor* a abordagem apresentada é mais metafórica e emocional, elementos mais direcionados ao *Rebirth*. A história segue uma cientista que vive numa cidade desprovida de cor, onde os tons cinzentos refletem em certa medida o estado emocional da protagonista. A falta de cor incomoda a personagem ao ponto de afetar o seu humor. Com determinação a heroína começa a sua demanda para alterar a sua situação atual. A sua invenção, uma poção mágica, explode em cores vivas e até a própria protagonista parece sentir-se mais enérgica. Ao utilizar a poção ela não só acaba por restaurar as cores da cidade do céu, como também experimenta uma mudança emocional, cheia de possibilidades e perspectivas. Neste caso o *rebirth* é mais pessoal, afecta o ambiente de forma metafórica à medida que a protagonista o reconcilia com o seu interior.

Existe sempre um elemento estrutural de renovação que afeta o ponto central da história. Se bem que de forma distinta, ambas as protagonistas passam por um momento transformador que as retira do seu estado atual. Enquanto que o terramoto simboliza o caos e destruição, e o que pode surgir com a reconstrução física, a falta de cor simboliza um momento de compreensão consciente de que uma alteração do mundo visual também renova o estado interior.

Reflexão

As narrativas do arquétipo revelam como as histórias podem abordar casos de transformação profunda, tanto no plano físico como emocional. É interessante verificar como estas duas narrativas exploraram o conceito do ‘renascer’ de formas distintas, mas ambas de grande impacto. Na primeira história seguimos Tera que tem o seu *rebirth* após uma catástrofe drástica, que impulsiona uma necessidade de recomeçar outra vez. Já na segunda história a

transformação é mais introspectiva, ocorrendo à medida que a personagem ultrapassa o seu estado embrutecido, adquirindo tons e vitalidade.

A narrativa de *Cidade Sem Cor* é especialmente interessante pois reflete o conceito do *being blue*, um estado emocional de insatisfação, conhecido pela cor azul, usualmente ligada à tristeza, mesmo que neste caso a cor estivesse ausente, o intuito é o mesmo. A relação entre o estado emocional do protagonista e a cor da cidade enfatiza como os sentimentos internos podem influenciar a percepção do mundo em redor.

Ambas destacam a importância da transformação como um passo essencial para o *rebirth*, sugerindo que, muitas vezes, o maior obstáculo a superar é o próprio estado de espírito.

3.3 Tragedy - O enredo não utilizado

“My fate has been sealed. Let me die. I will not live in disgrace.” (Homer, cerca 750 a.C.)

O enredo *Tragedy*, como referido antes, segue uma estrutura centrada em volta da queda do protagonista, ou por falha de carácter ou um destino fatal inevitável. Neste tipo de história o herói começa numa posição relativamente estável ou até bem sucedida, mas por causa das suas falhas de carácter ou circunstâncias fora do seu controlo, acaba por entrar num conflito, sofrimento e, finalmente, uma conclusão catastrófica para ele.

Dentro dos parâmetros do projecto este tipo de herói não se enquadraria, os heróis típicos normalmente não acabam por sofrer um fim trágico, mesmo que isso salve a humanidade. Há exemplos desse tipo de acontecimento BD e na literatura claro, mas para o projecto “O Herói que Há em Mim!” o conceito em si não teria cabimento.

Contudo, senti necessário mencionar alguns exemplos que, mesmo não tendo sido representados, existem em todo o tipo de histórias heroicas.

- Prometeus, da mitologia grega, foi um titan que desafiou Zeus ao roubar fogo para dar à humanidade, habilitando o progresso e a civilização;
- D. Sebastião, um rei português que perdeu a vida na Batalha de Alcácer Quibir, está imortalizado na literatura portuguesa e em lenda. A sua devoção cega na missão divina de expandir o território cristão, determinou o seu destino;

- Rorschach, da BD americana *Watchmen* (Alan Moore, 1986), é um vigilante guiado por um código moral inabalável, ele opta pelo seu final trágico em vez de comprometer os seus princípios.
- Severus Snape, dos livros do Harry Potter (J.K.Rowling, 1997), teve um final trágico por causa do amor que sentia pela sua amiga dele de infância.

3.4 Personagens - Estereótipos e arquétipos

Nas narrativas analisadas, é possível de encontrar estereótipos que mesmo em contextos fantásticos ou exagerados, parecem espelhar aspectos do quotidiano dos alunos. Personagens como Machine Girl e Tera demonstram resiliência diante de desafios inesperados, e conseguem superá-los através de criatividade e determinação. Por outro lado, narrativas como O Herói das Duas Faces, que apresentam um herói hesitante e atrapalhado, ilustram o estereótipo de alguém que evita conflitos, mas que, de forma inesperada, se vê obrigado a agir. Este tipo de personagem pode ecoar situações reais onde os alunos enfrentam desafios ou decisões difíceis, como em casa ou na escola, refletindo sobre as suas dúvidas internas e a capacidade de superação, mesmo quando não se sentem preparados.

Estereótipos de protetores da natureza, como os presentes em *A Bee Problem* e *Flower Revolution*, destacam a sensibilidade ambiental e o desejo de preservar algo valioso. Podem estar associadas ao crescente envolvimento dos alunos em questões ecológicas e na procura de soluções criativas para problemas que, embora exagerados, ressoam nas suas vidas, como participar de projetos escolares relacionados à sustentabilidade.

Em histórias como *Who Let the Ducks Out?*, o estereótipo da figura responsável que cuida de outros aparece de forma mais leve, sugerindo experiências próximas ao cuidado diário, como ajudar amigos ou familiares. De forma semelhante, narrativas como Big'Ode, com a heroína a resolver um problema absurdo, remetem à ideia de improvisação e resolução de situações inesperadas, algo que pode espelhar a criatividade com que os alunos enfrentam certos dilemas. Embora seja possível fazer estas ligações entre a narrativa e o real, é importante ressaltar que a extrapolação deve ser feita com cautela. Não há provas concretas de que as vivências pessoais dos alunos tenham influência direta das suas escolhas narrativas ou que as histórias representem fielmente momentos pessoais. Contudo estas narrativas podem ser interpretadas como reflexos simbólicos de situações que muitos enfrentam ou observam, como pressões emocionais, superação de medos ou desejo de cuidar do próximo.

Ao mesmo tempo, a variedade de personagens e estereótipos apresentados revela diferenças nas capacidades narrativas e visuais dos alunos, permitindo que explorem temas diversos em contextos que combinam fantasia com elementos do cotidiano.

3.5 Discussão dos Resultados

Os resultados obtidos na análise das narrativas criadas pelos alunos, em comparação com os sete enredos universais de Christopher Booker, revelam que, embora as histórias tenham estruturas narrativas semelhantes, cada uma delas é única na sua essência. A questão da dissertação – “Como Pode um Enredo Gerar Mil Histórias?” – é respondida pela constatação, de que os enredos funcionam apenas como meros guias maleáveis, o resto é determinado pelo escritor. Esta base permite a inserção de elementos criativos, contextuais e culturais, gerando histórias ricas e diversificadas.

As narrativas como *A Bee Problem* e *The Hijack*, embora associadas ao enredo de *Overcoming the Monster*, destacam-se pela forma como incorporam elementos criativos e valores humanos em contextos distintos. Em *A Bee Problem*, a heroína enfrenta uma invasão de abelhas gigantes, mas em vez de tentar eliminá-las, opta por encontrar uma solução harmoniosa, criando um santuário para elas. Já em *The Hijack*, o herói supera uma situação extrema ao derrotar os assaltantes e tomar novamente o controlo do avião, salvando todos os passageiros. Estas histórias mostram como os enredos universais de Booker podem ser adaptados para explorar temas como empatia e coragem, demonstrando que não são limitadores, mas sim pontos de partida para interpretações criativas e variadas.

Além disso, a aplicação prática dos conceitos de narrativa clássica no ensino das Artes Visuais mostra ser uma excelente ferramenta na compreensão do processo criativo e no desenvolvimento de competências narrativas dos alunos. Ao construírem histórias com uma temática em comum, os alunos foram capazes de conectar ideias visuais e textuais, desenvolvendo uma visão mais ampla do *storytelling*.

Este exercício também contribui para desenvolver a visão espacial dos alunos, dentro do pressuposto que eles teriam de imaginar posições visualmente dinâmicas. A necessidade de utilizar perspectivas e profundidade possibilitou estimular a capacidade de imaginar cenários e personagens com rapidez e clareza, aproximando-se mais facilmente de resultados criativos finais. Assim, a união entre texto e imagem ajudou na compreensão dos alunos sobre como traduzir conceitos abstratos em narrativas visuais coesas.

Embora o conceito de Booker tenha servido como base de apoio para esta análise comparativa, é possível observar que, como um pirata famoso disse, estas são apenas linhas guias. Estes sete enredos são mais do que estruturas narrativas, podem também ser considerados espelhos das aspirações e desafios humanos. Temas como enfrentar monstros (literais ou simbólicos), embarcar em viagens de autodescoberta ou retornar de um lugar desconhecido com uma nova perspectiva ressoam profundamente, pois falam das experiências humanas à procura de significado, superação e conexão. As narrativas criadas pelos alunos, adaptam essas estruturas para refletir as suas próprias experiências ou fantasias, provando que cada história traz um toque de individualidade, mesmo que derive de um modelo comum.

No entanto, é importante reconhecer que a estrutura de Booker reflete uma perspectiva cultural predominantemente ocidental, não tendo incluído narrativas de outras regiões, como África, Ásia e América Latina. Assim adquirimos a compreensão de que os enredos são, em certa medida, reconhecidos como pontos de partida para qualquer narrativa. Booker possibilitou a compreensão de que mesmo que as narrativas tenham semelhanças, as histórias nunca são contadas da mesma maneira. Cada narrativa tem o seu mérito e prova que, embora havendo parecenças, as histórias são únicas, personalizadas pelas visões e experiências dos narradores. Desta forma, um único enredo pode, de fato, gerar mil histórias, refletindo as infinitas possibilidades do engenho e criatividade humana, como também a tenacidade pela expressão de receios, medos e sonhos. Afinal de contas, ouvimos histórias desde a infância.

Testemunhos

Seguem alguns testemunhos dos alunos da turma do 11.º 10.^a, recolhidos após a conclusão do projeto O Herói que há em Mim! de forma a compreender melhor a experiência vivida pelos alunos ao longo do projecto. Foi pedidos aos alunos que dessem o seu parecer sobre o projecto: o que sentiram durante a criação da narrativa e banda desenhada, se o projeto os tinha ajudado a expressar as suas ideias e vivências, como tinha sido ver o seu trabalho finalizado e exposto publicamente e finalmente se estariam interessados em participar novamente numa atividade semelhante. Por se tratar de alunos menores de idade, os testemunhos foram identificados apenas pelas iniciais dos nomes e pelo título da banda desenhada correspondente, de forma a salvaguardar a sua identidade.

C. R. – Big’ode

“No tempo em que tive a Professora Patrícia a estagiar na minha turma aprendi muito, de várias maneiras. O trabalho proposto por ela foi o de criar uma banda-desenhada em que nós, os autores, éramos o herói da nossa história, e desde o início que esta ideia me cativou. Não só por ser um trabalho interessante, mas também porque o tema deu-nos muito espaço para criar aquilo que nós mais queríamos. Mas para além do trabalho me agradar, o que ajudou realmente com que este fosse tão divertido foi o apoio e presença da Professora Patrícia ao longo do processo. Ela sempre esteve muito atenta a cada um dos alunos e às suas dúvidas, propondo soluções e sugestões para qualquer problema que surgisse, mas sempre adaptando ao gosto e estilo de cada um de nós. Desta forma, o resultado dos trabalhos foi muito genuíno e compatível à pessoa que cada autor é, pois fomos assistidos por alguém que nos permitiu explorar as nossas ideias e cabeças, sem nunca nos fazer sentir que estávamos errados por pensar à nossa maneira. Trabalhar com a ajuda da Patrícia foi enriquecedor e resta-me dizer um grande obrigado!”

J. V. – JE - The Envelope

“Gostei da oportunidade de fazer uma história nossa completamente inventada e sem limites o que me deixou empolgado com as opções possíveis. A melhor parte foi o processo de criação das imagens e a parte mais difícil foi a de poder encaixar tudo o que me ocorria no sentido de ser ou não ser necessário adicionar ao trabalho. Senti-me concretizado e contente quando vi o meu trabalho exposto. Senti que pude “viver” uma história irrealista. Achei que o projecto foi bom por termos tido de ser nós a criar basicamente tudo no trabalho.”

M. M. – Spectra & Muza

“Assim que a Professora Patrícia anunciou o enunciado para o trabalho da banda desenhada fiquei logo super entusiasmada. Diverti-me imenso com o conceito, adorei criar as minhas próprias personagens e todo um universo que, no fundo, representava o meu inconsciente. Gosto muito dos trabalhos tradicionais que costumamos fazer em aula, mas esta nova ideia apresentada, “O Herói que há em Mim” trouxe-me uma vontade imensa de trabalhar, passava os intervalos a desenhar e a explorar novas técnicas. “Como é que posso melhorar a história?” estava constantemente a questionar-me sobre como melhorar o meu trabalho e a Professora Patrícia ajudou-me imenso ao longo de todo o processo, dando ideias e referências. Sentia-me um verdadeiro Tim Burton, finalmente os meus desenhos podiam

ganhar vida, já não eram apenas caras num papel, mas sim seres completos e pertencentes a todo um universo criado por mim. Gostei bastante do resultado, claro que agora imagino como podia ter melhorado certos aspetos, ter feito a sequência menos confusa ou ter usado cores menos fortes são opções que gostaria de ter explorado, mas gosto que tornam a minha banda desenhada bastante única e característica. Adorei a parte da exposição, ver o meu trabalho e dos meus colegas exposto aquece sempre o coração de qualquer artista, a reação das pessoas principalmente dos mais novos ao verem os nossos desenhos, em que trabalhamos durante horas, é sempre gratificante, principalmente quando o retorno é tão positivo.”

E. P. Machine Girl

“Quando a Prof. Patrícia nos apresentou o projecto, adorei a ideia e o desafio em si! Acho que este trabalho ajudou a desenvolver o nosso sentido criativo (para criarmos uma história) e técnica de escolha de cores e diversos materiais diferentes dos quais que costumamos usar mais. No início senti-me muito inspirada e motivada. Ao final ainda estava muito contente e criativa mas um pouco nervosa e com medo de meter as minhas ideias em prática caso algo não corresse como planeado. Quando finalmente vi o projecto exposto, senti-me muito orgulhosa e feliz com o resultado! No entanto acredito que conseguiria fazer melhor, infelizmente acho que o nosso tempo foi levemente curto. O projecto ajudou-me a perceber mais sobre a minha criatividade e organização na vida académica. Se tivesse oportunidade gostava muito de repetir o projecto. Para além da experiência incrível que tive também pelo gosto que tenho neste tema. Obrigada pela experiência.”

G. B. – The Hijack

“Quando recebi a tarefa de realizar uma banda desenhada, entrei em stress total. Não sabia desenhar pessoas quanto mais fazer uma série delas, mas aceitei o desafio. A Professora Patrícia ajudou-me imenso a conseguir ultrapassar esse desafio e receio. A atenção da professora em detalhes ligeiros elevou a minha banda desenhada a outro patamar e fez-me, sobretudo, crescer como artista. Adorei o processo todo e o resultado, uma ideia de trabalho excelente e uma maneira de consolidação da matéria dada da disciplina de Desenho A. A Professora Patrícia foi definitivamente uma pessoa importantíssima para a nossa turma e especialmente para mim.”

L. B. – Yuri: The Honored One

“Nas primeiras impressões quando o trabalho foi transmitido à turma, pensei que nós íamos ter um tema mais livre e comecei logo a ter milhares de ideias de como seria a minha história, mas assim que ouvi sobre o tema “O Herói que há em mim”, fiquei um pouco perdida. Aquelas milhares de ideias desapareceram e não tinha ideia de como tornar-me um Herói, de como encaixar-me numa história em que eu seria a personagem principal, a “Salvadora”. Levei em consideração alguns artistas que tinha em comum com a Professora Patrícia como o Tim Burton. Sou uma grande fã dele e alguns trabalhos feitos por mim têm aquele toque de Tim Burton, no terror e no mistério então comecei por aí. O tempo foi passando e mais ideias foram surgindo e fui interiorizando mais tipos de artes como, Anime. E assim consegui chegar ao meu resultado final com muito esforço da minha parte e com a ajuda da Patrícia que ajudou-me imenso nas partes de perspetiva e como dar movimento às cenas de luta. Gostei do meu resultado, é claro, mas penso que se tivesse mais tempo poderia ter ficado ainda melhor e muito mais detalhado, com tramas e tudo. Se fosse possível gostaria de repetir este projeto mas com outro tema em que pudesse explorar mais as minhas ideias e certamente que fosse a Professora Patrícia a dar a aula.”

Por fim, segue o testemunho da Prof Ana Luísa Conceição, orientadora da PES e professora de Desenho da turma do 11º 10ª.

“Achei que foi um projeto que motivou os alunos, uma vez que se relacionava diretamente com cada um. Estimulou-lhes a imaginação e a criatividade a vários níveis: escrita e ao nível da composição visual, em que introduziram, não só, os conteúdos que aprenderam relacionados com a BD, como também outros, como a perspetiva com ponto de fuga, figura humana, rosto, relação figura/fundo, cor, experiências com meios atuantes e organizando e relacionando todos de forma a criar narrativas positivas e na sua maioria engraçadas e divertidas.

O que correu bem e o que poderia melhorar?

Acho que todo o projeto, desde os exercícios preliminares, correu bem, quase todos os alunos aderiram e deram o seu melhor. O tempo de execução foi um constrangimento, mas que se acabou por superar e a exposição final foi o culminar de mais um desafio do agrado de toda a comunidade escolar, contribuindo assim, como uma excelente mostra do trabalho dos alunos da Área Científico Humanística de Artes Visuais.

O bom ambiente e a interação entre professoras e alunos contribuíram para os bons resultados finais dos alunos na disciplina de Desenho A.”

Reflexão Final

Esta análise comparativa serviu para analisar como múltiplas histórias podem ter apenas um enredo como base estrutural. Para se obter os resultados da comparação de histórias utilizou-se o método dos sete enredos estudado por Christopher Booker, com essa catalogação tornou-se mais aparente o tipo de história e as suas semelhanças e o potencial criativo dos alunos do ensino secundário. Verificou-se que estas estruturas, ainda que comuns, são maleáveis, e é isto que permite a criação de histórias singulares, o imaginário combinado com experiências pessoais, culturais e contextuais. A banda desenhada é um recurso útil para os alunos conseguirem ver os seus pensamentos seguindo uma linha condutora, que une narrativa e representação visual, facilitando a expressão.

Desde os romances, mitos e lendas, as histórias só têm evoluído com o tempo, novos cenários, novos desafios, novos heróis, e todas concebem temas como superação, empatia, *rebirth*. Para o futuro, seria interessante explorar narrativas existentes e clássicas e ver como cada aluno interpreta a história visualmente. Criar projectos colaborativos, como a criação de BDs em grupo, promovendo trabalho em equipa, algo importante no mundo das artes, aprender a distribuir tarefas e que juntos, todos conseguem superar o *monstro*. Assim, confirma-se o potencial da BD no ensino como ferramenta para desenvolver competências narrativas, visão espacial e expressão artística de experiências e emoções, provando que um enredo pode gerar mil histórias.

Referências

AERDL. (n.d.). *Projecto Educativo*.

http://nsite.aerdl.eu/images/DocsAgrupamento/AERDL/Doc_Gerais/projeto_educativo_23-26.pdf

Castelhano de Sousa, D. M. (2017). A EXPERIÊNCIA DO PROFESSOR-ARTISTA.

Narrativa, ensaio e autorreflexividade na educação artística.

https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/33693/2/ULFBA_TES1117_DALILA_Dissertacao%20Final.pdf

Clark, C. (n.d.). *Sketchbooks and Visual Journals in the Classroom* | *BYU Arts Partnership*.

Advancing ARTS Leadership. Retrieved June 29, 2024, from

<https://advancingartsleadership.com/blog/sketchbooks-and-visual-journals-classroom>

Direcção Geral do Património Cultural. (2011, Julho 27). *Liceu Rainha Dona Leonor / Escola*

Secundária Rainha Dona Leonor. Sistema de Informação para o Património

Arquitectónico.

http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP_PagesUser/SIPA.aspx?id=22019

Eco, U. (1991). *Apocalípticos e integrados* (H. d. Gubernatis, Trans.). Difel.

Edgerton, S. Y. (1975). *Renaissance Rediscovered*. Basic Books.

Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.

https://books.google.pt/books?id=Wk8LUJX1eXoC&printsec=frontcover&source=gb_s_atb&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Flox, C. (2024, Junho 18). *The Power of Keeping a Sketchbook as a Teacher*. Arts Reaching & Teaching in Schools.

<https://advancingartsleadership.com/blog/power-keeping-sketchbook-teacher>

Glossário da banda desenhada – Wikipédia, a enciclopédia livre. (n.d.). Wikipédia. Retrieved June 30, 2024, from https://pt.wikipedia.org/wiki/Gloss%C3%A1rio_da_banda_desenhada

Hume, H. D., & Palmer, M. (2020). *The Art Teacher's Survival Guide for Elementary and Middle Schools*. Wiley.

Jacobs, J. (n.d.). *Jack and the Beanstalk*. Jack and the Beanstalk From English Fairy Tales Collected by Joseph Jacobs There was once upon a time a poor widow who had a son. Retrieved December 28, 2024, from https://www.voorhees.k12.nj.us/cms/lib/NJ01000237/Centricity/Domain/434/2014-12-09.16-00-42-20140919_1604_jackandthe_jackandthebeanstalk_pdf.pdf

Neves, L. (2022). *Coaching para Docentes* (1ª ed.). PsicoSoma.

O novo papel do professor na escola. (2018, November 13). Nave à Vela. Retrieved June 30, 2024, from <https://www.naveavela.com.br/papel-do-professor-na-escola/>

Panofsky, E. (1993). *A perspectiva como forma simbólica* (E. Nunes, Trans.). Edições 70.

Patrono Escola Secundária Rainha Dona Leonor. (n.d.). AERDL. Retrieved June 30, 2024, from <https://nsite.aerdl.eu/index.php/aerdl/agrupamento/es-rainha-dona-leonor/patrono>

Shakespear, W. (n.d.). *Romeo And Juliet*. Romeo and Juliet: Entire Play. Retrieved December 30, 2024, from https://shakespeare.mit.edu/romeo_juliet/full.html

TOLKIEN, J. (n.d.). *The Hobbit: Or There and Back Again*. RSD2 ALERT. Retrieved December 28, 2024, from https://rsd2-alert-durden-reading-room.weebly.com/uploads/6/7/1/6/6716949/the_hobbit_tolkien.pdf#page221

ANEXO 1 - CALENDARIZAÇÃO

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
1 8:15 9:00	11º10 DesA T2 ETec		AcPed AcPed		DT DT 12º10 DES
2 9:00 9:45				CREM CREM	
3 10:00 10:45					
4 10:45 11:30	11º10 DesA T1 ETec		12º10. DesA T1 ETec	12º10 DesA ETec	12º10. DesA T2 ETec
5 11:45 12:30					
6 12:30 13:15					
7 13:30 14:15					
8 14:15 15:00			11º10 DesA ETec		
9 15:15 16:00					
10 16:00 16:45					
11 17:00 17:45			*Reunião AC Articulaça		
12 17:45 18:30					

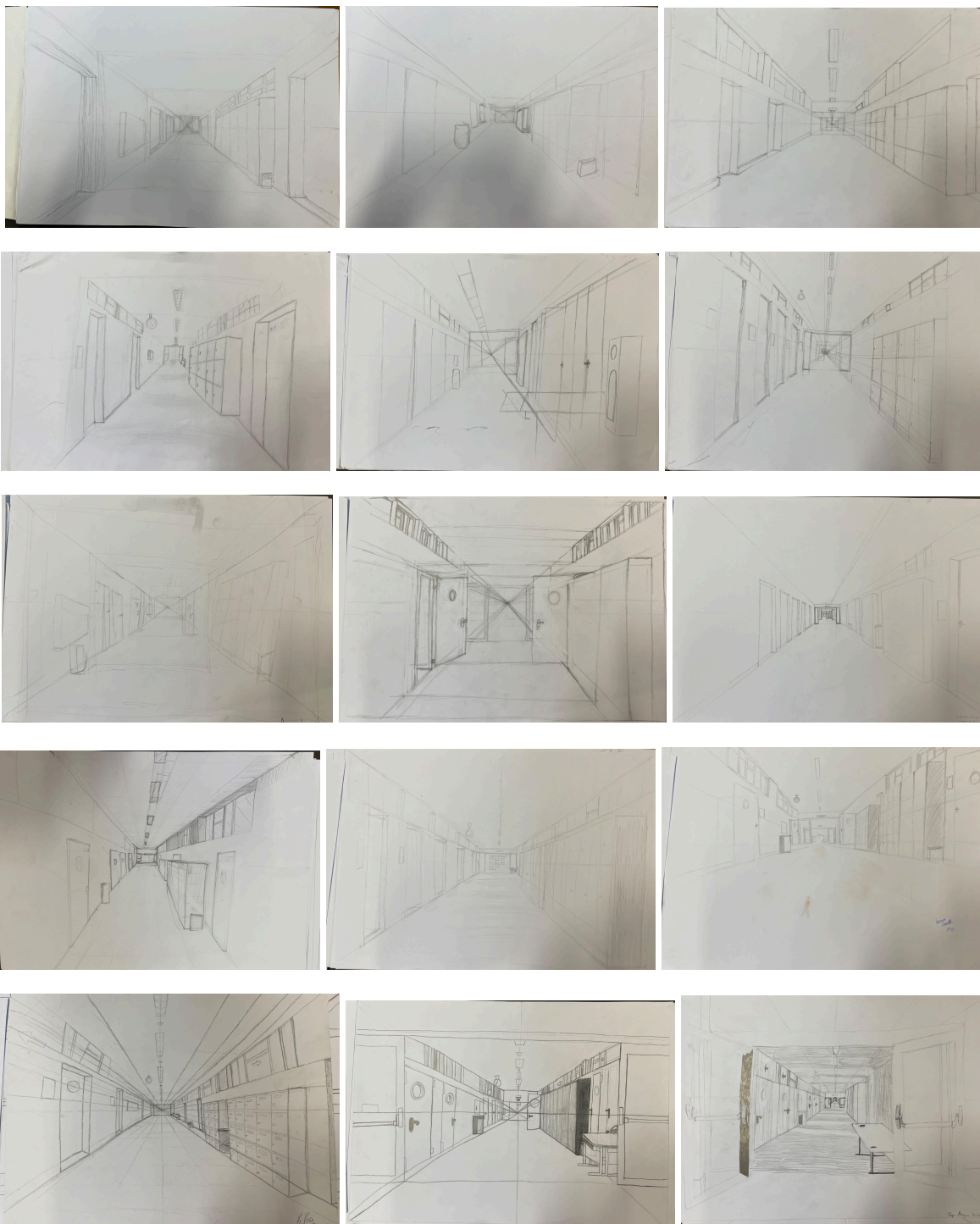
Legenda 1: Horário da turma 11º 10ª

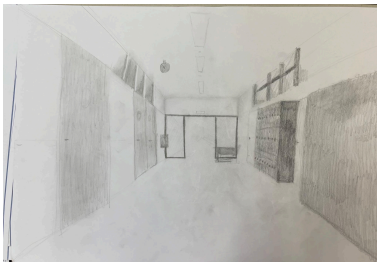
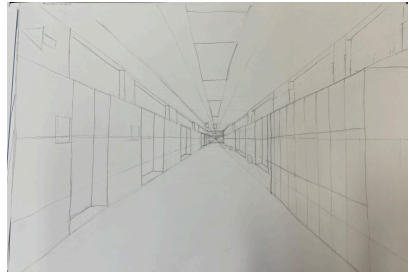
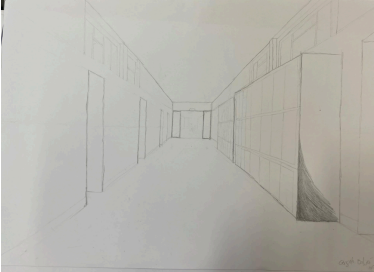
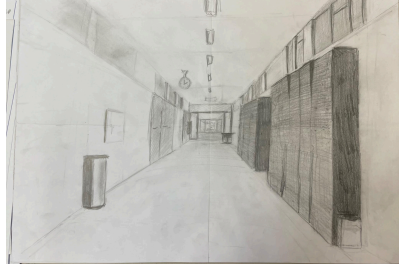
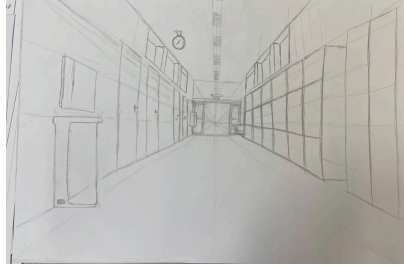
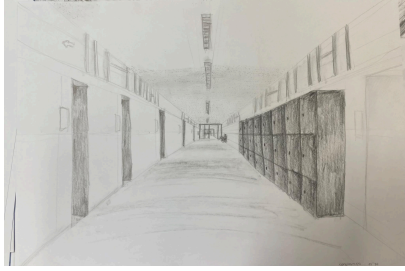
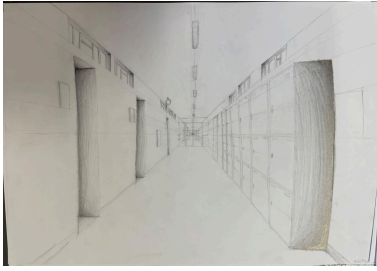
CALENDÁRIO ESCOLAR 2023/2024												
SET	OCT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN			
1ª			1º Período									
2ª			2º Período									
3ª			3º Período									
4ª			4º Período									
5ª			5º Período									
6ª			6º Período									
7ª			7º Período									
8ª			8º Período									
9ª			9º Período									
10ª			10º Período									
11ª			11º Período									
12ª			12º Período									
13ª			13º Período									
14ª			14º Período									
15ª			15º Período									
16ª			16º Período									
17ª			17º Período									
18ª			18º Período									
19ª			19º Período									
20ª			20º Período									
21ª			21º Período									
22ª			22º Período									
23ª			23º Período									
24ª			24º Período									
25ª			25º Período									
26ª			26º Período									
27ª			27º Período									
28ª			28º Período									
29ª			29º Período									
30ª			30º Período									
31ª			31º Período									
32ª			32º Período									
33ª			33º Período									
34ª			34º Período									
35ª			35º Período									
36ª			36º Período									
37ª			37º Período									
38ª			38º Período									
39ª			39º Período									
40ª			40º Período									
41ª			41º Período									
42ª			42º Período									
43ª			43º Período									
44ª			44º Período									
45ª			45º Período									
46ª			46º Período									
47ª			47º Período									
48ª			48º Período									
49ª			49º Período									
50ª			50º Período									
51ª			51º Período									
52ª			52º Período									
53ª			53º Período									
54ª			54º Período									
55ª			55º Período									
56ª			56º Período									
57ª			57º Período									
58ª			58º Período									
59ª			59º Período									
60ª			60º Período									
61ª			61º Período									
62ª			62º Período									
63ª			63º Período									
64ª			64º Período									
65ª			65º Período									
66ª			66º Período									
67ª			67º Período									
68ª			68º Período									
69ª			69º Período									
70ª			70º Período									
71ª			71º Período									
72ª			72º Período									
73ª			73º Período									
74ª			74º Período									
75ª			75º Período									
76ª			76º Período									
77ª			77º Período									
78ª			78º Período									
79ª			79º Período									
80ª			80º Período									
81ª			81º Período									
82ª			82º Período									
83ª			83º Período									
84ª			84º Período									
85ª			85º Período									
86ª			86º Período									
87ª			87º Período									
88ª			88º Período									
89ª			89º Período									
90ª			90º Período									
91ª			91º Período									
92ª			92º Período									
93ª			93º Período									
94ª			94º Período									
95ª			95º Período									
96ª			96º Período									
97ª			97º Período									
98ª			98º Período									
99ª			99º Período									
100ª			100º Período									

Legenda 2: Calendarização ERDL 2023/2024

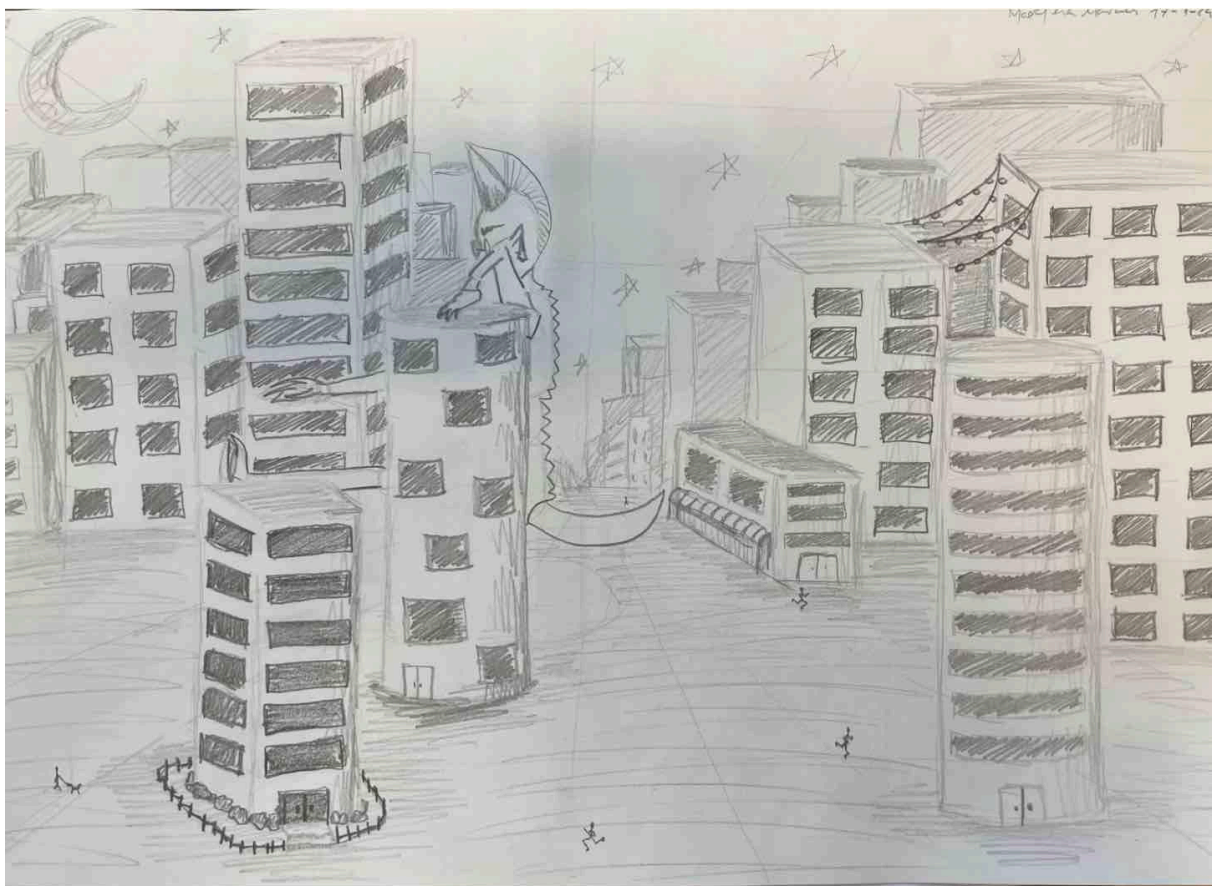
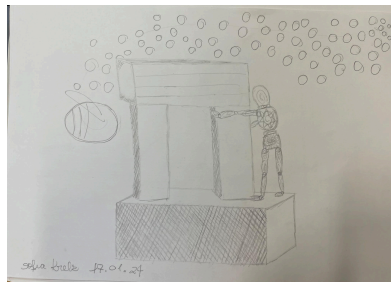
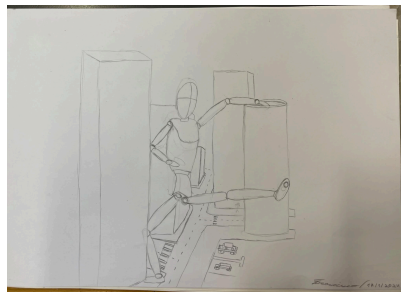
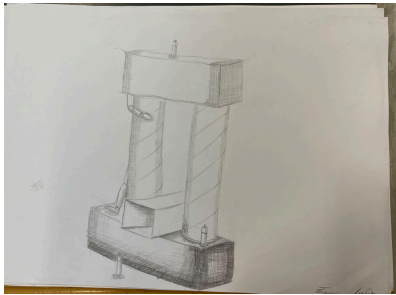
ANEXO 2 - REGISTOS FOTOGRÁFICOS

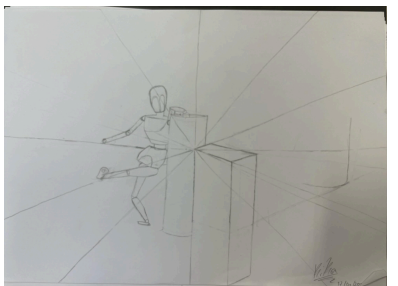
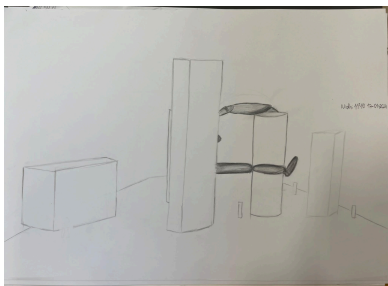
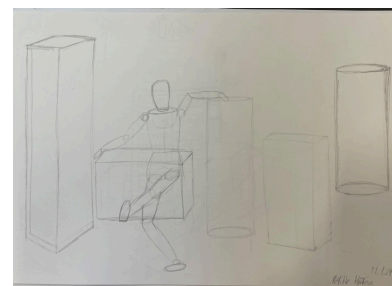
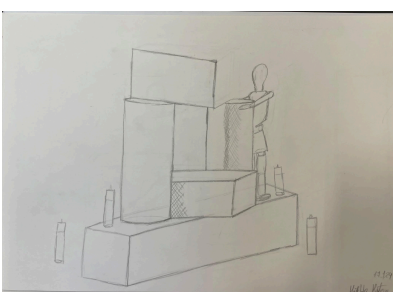
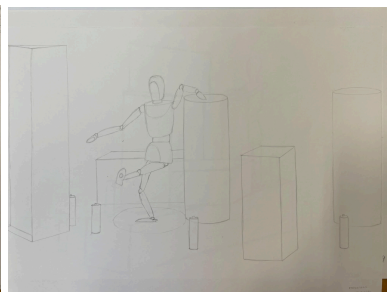
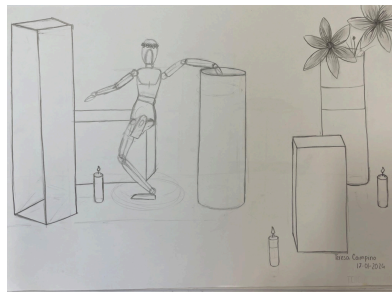
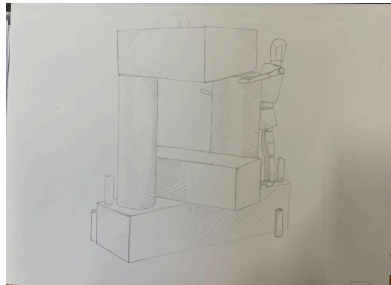
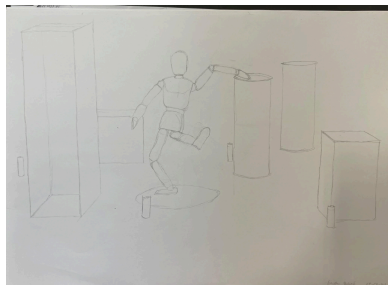
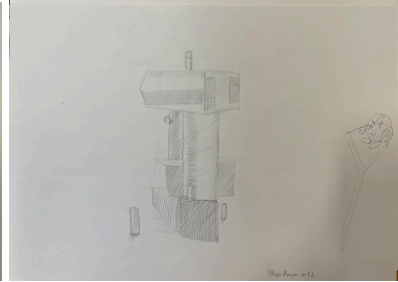
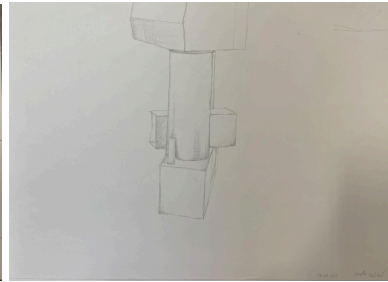
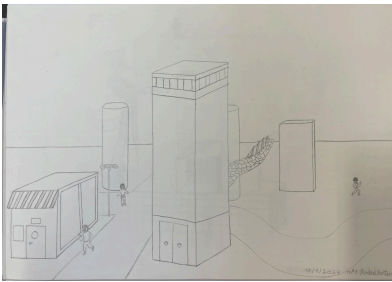
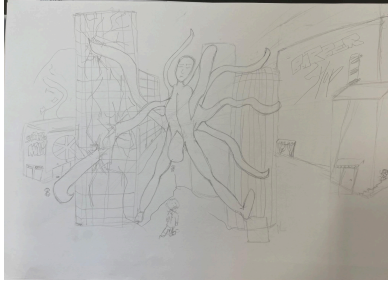
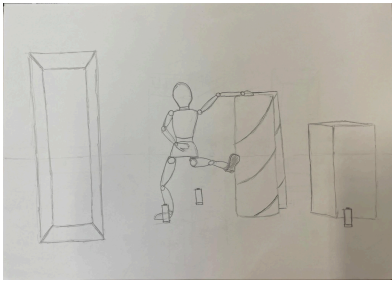
1ª Fase: Perspectivas

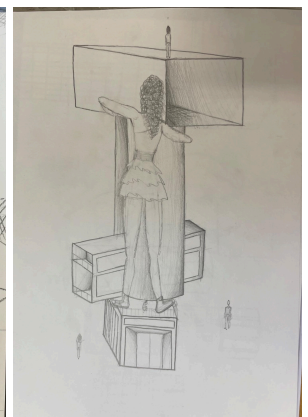
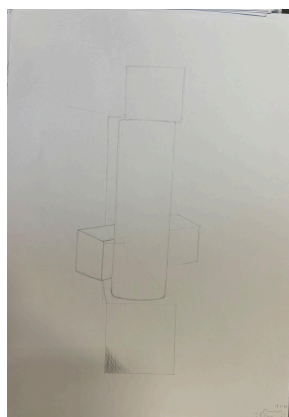
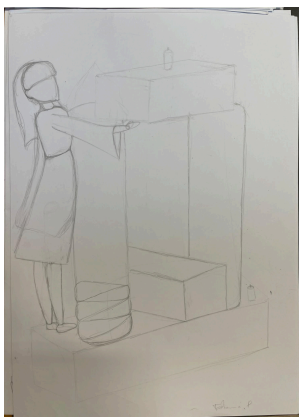
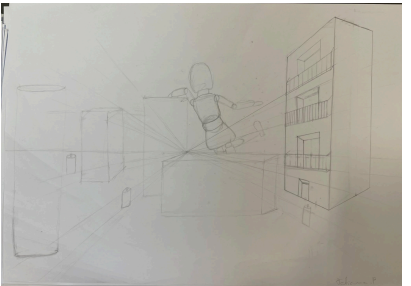
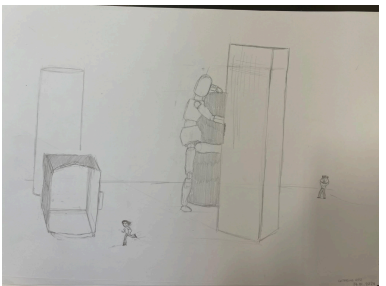
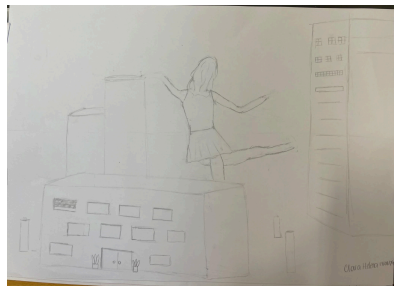
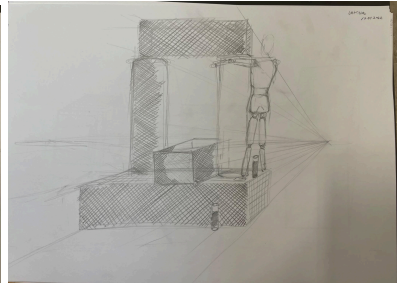
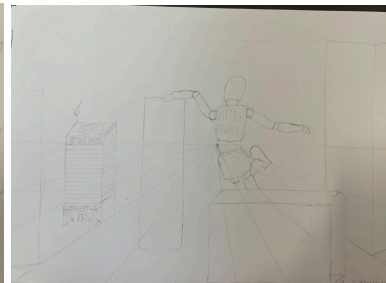
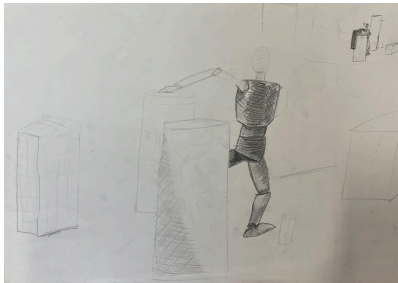
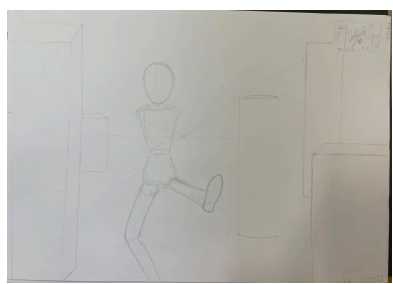
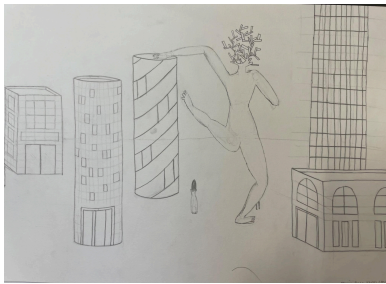
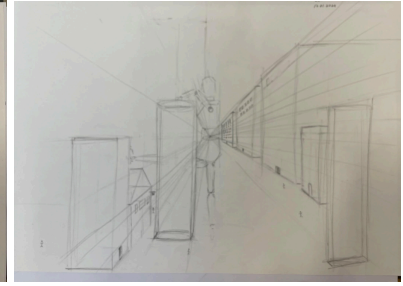
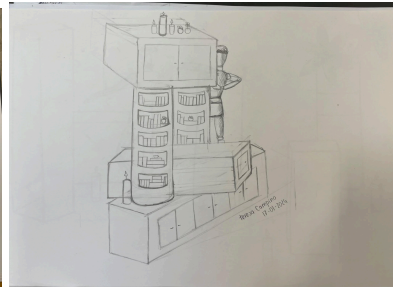
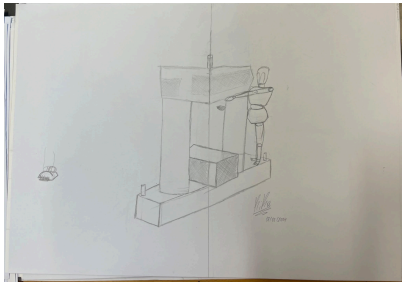


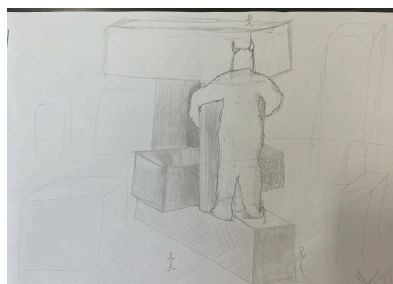
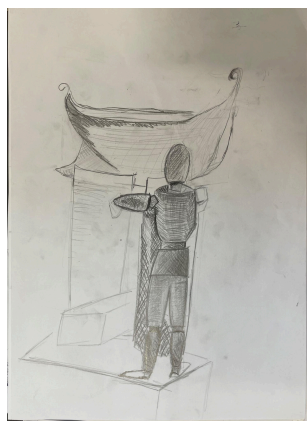
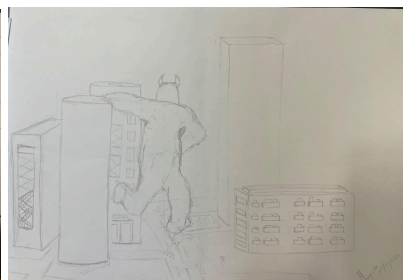
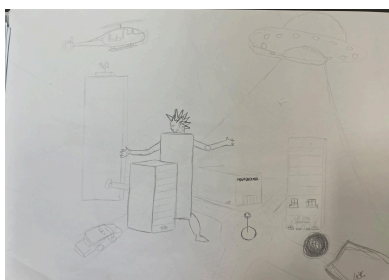
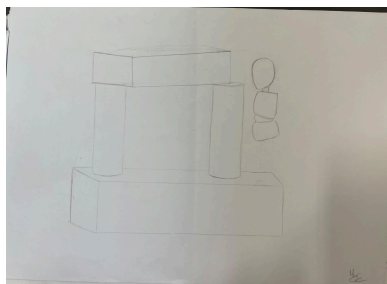
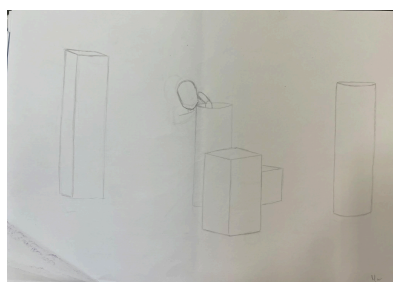
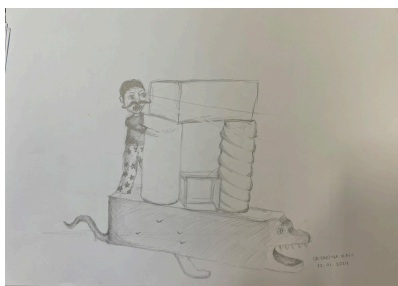


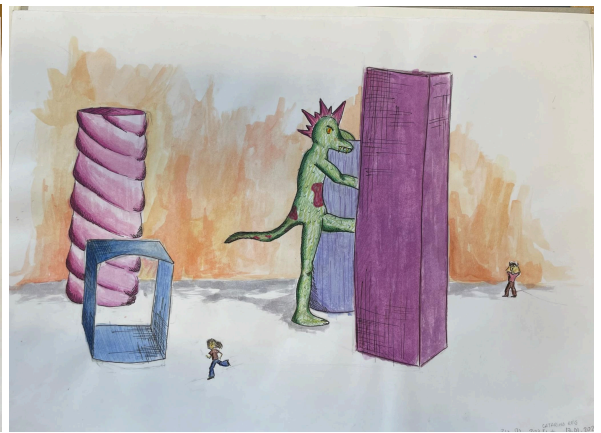
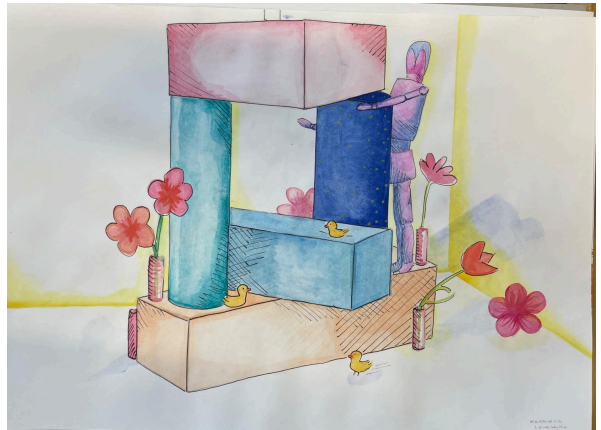
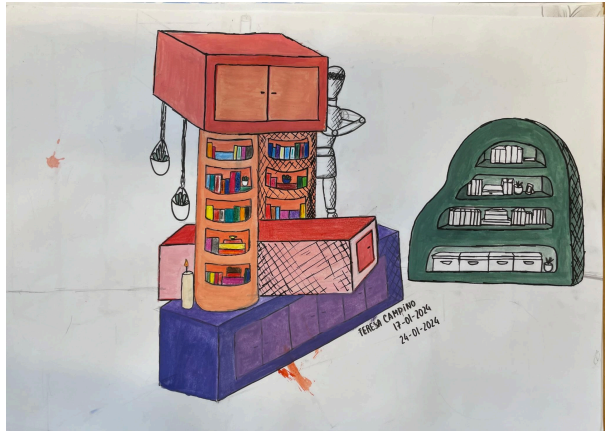
1ª Fase: Perspectivas de Objecto e Composição livre





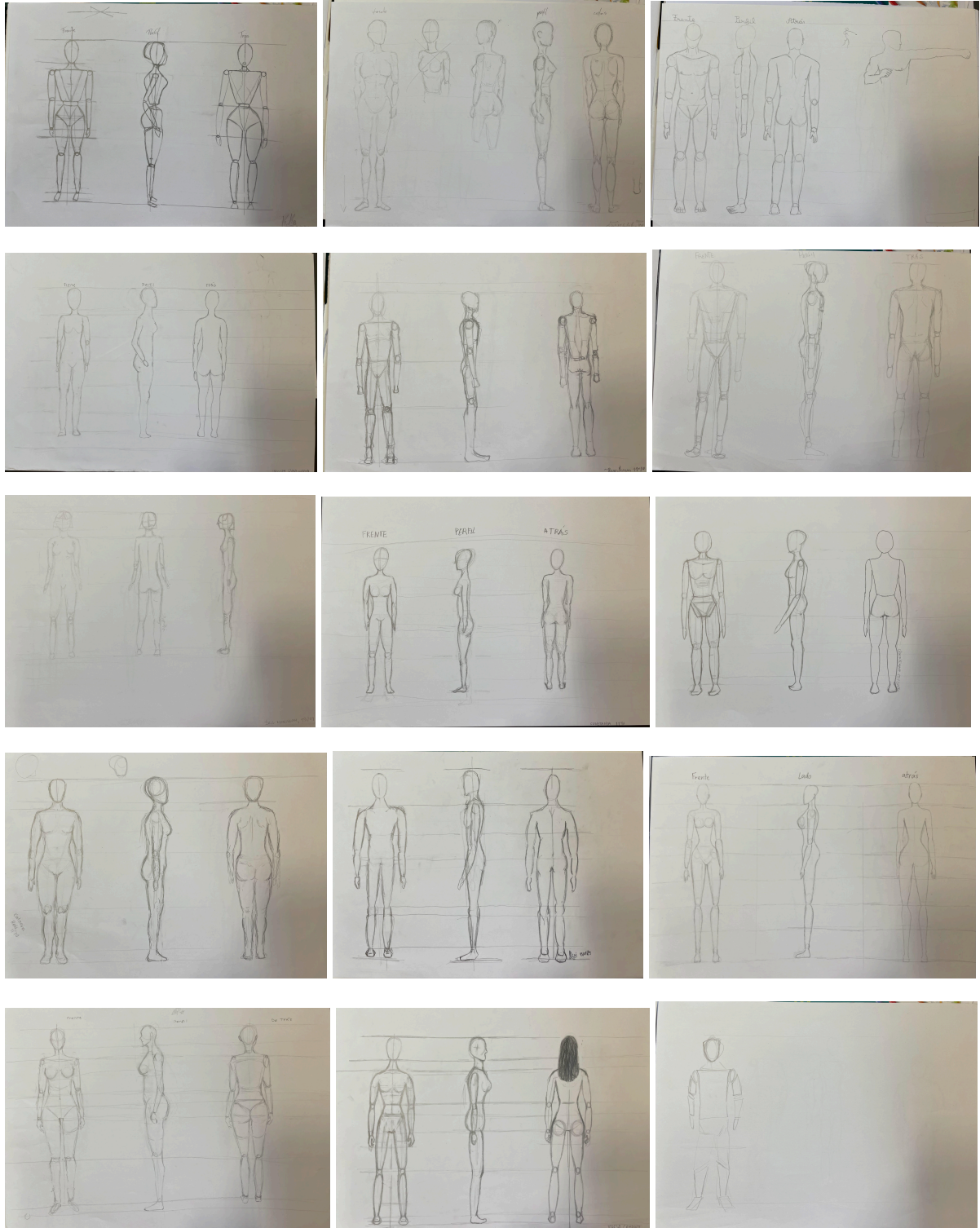






2ª Fase: Proporções do Corpo e Forma

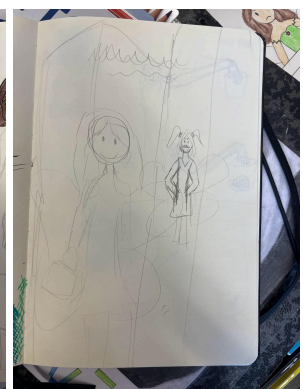
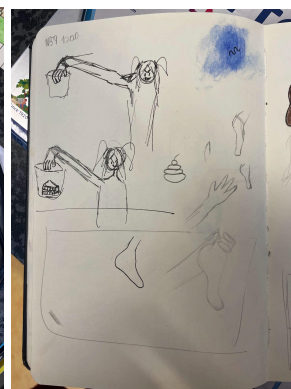
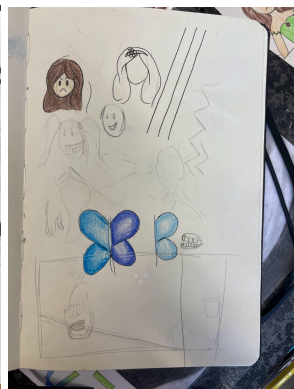
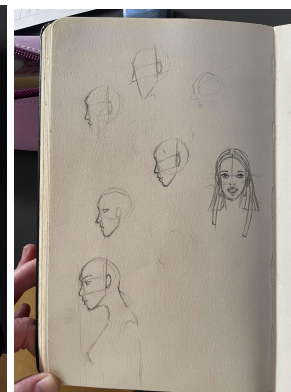
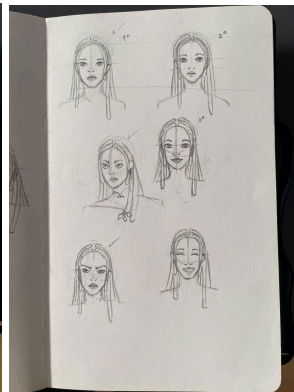
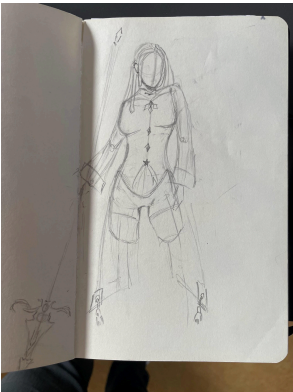
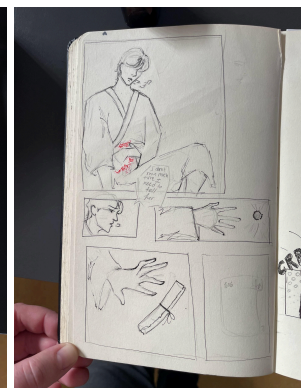
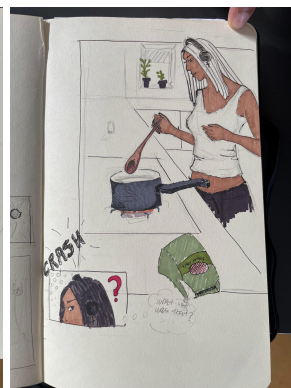
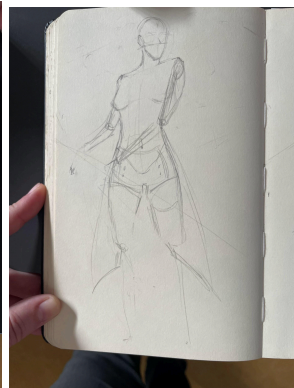
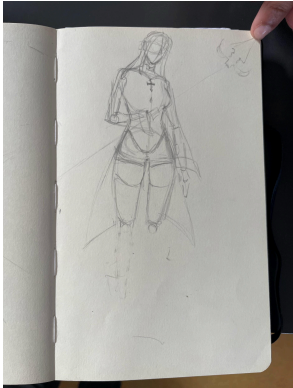
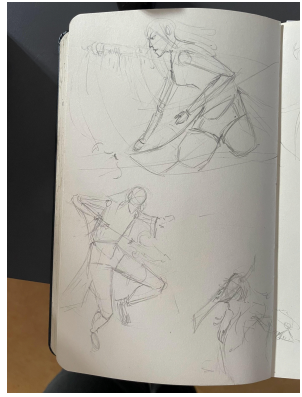
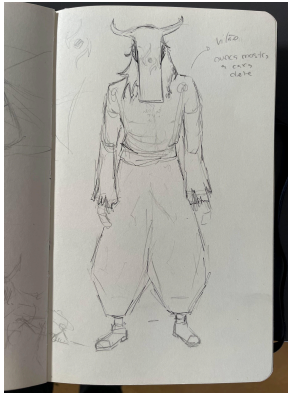
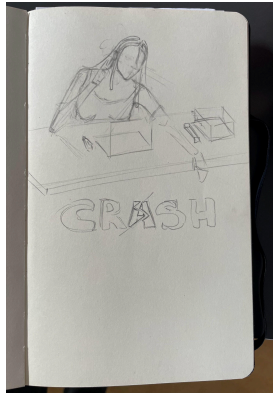
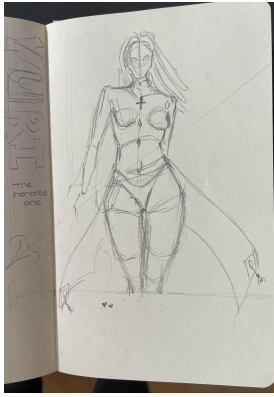
Desenho do Corpo

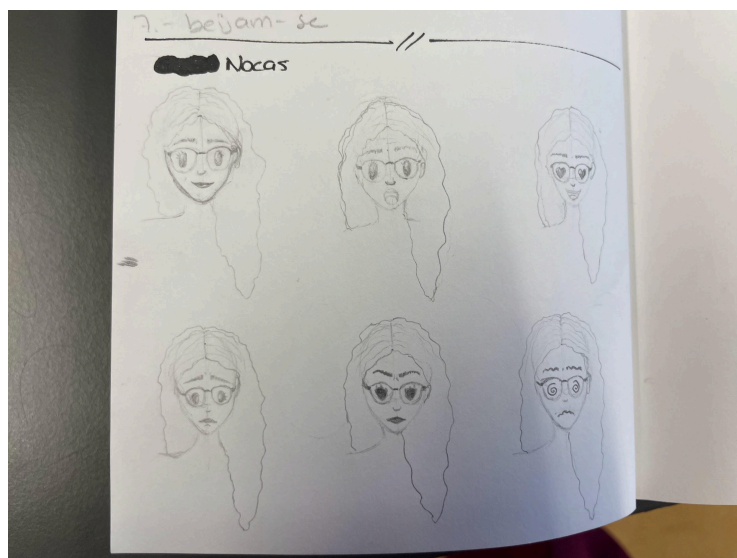
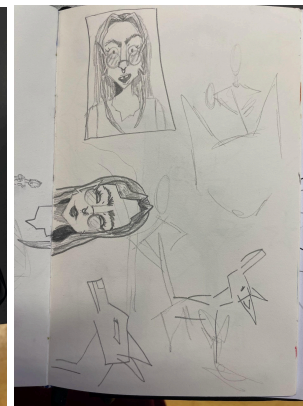
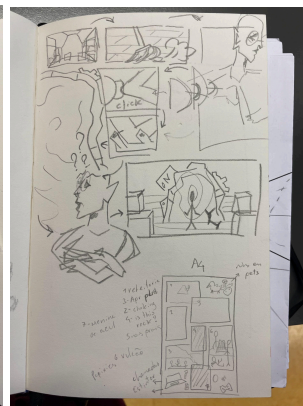
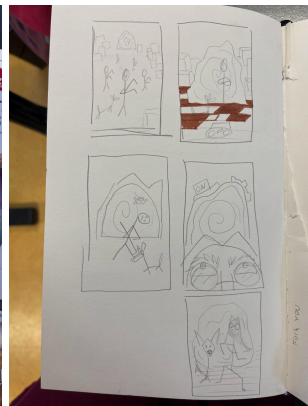
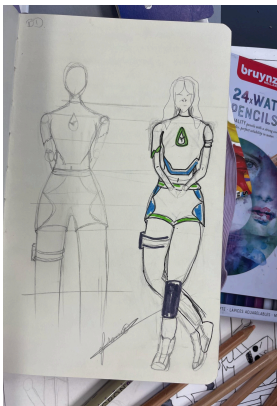
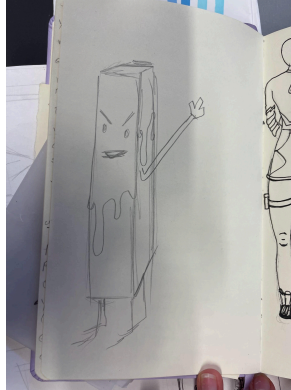
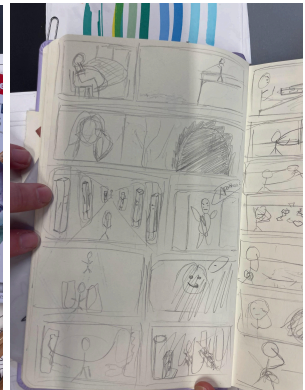
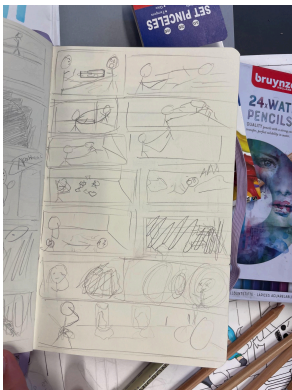
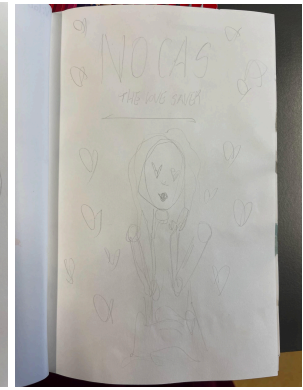
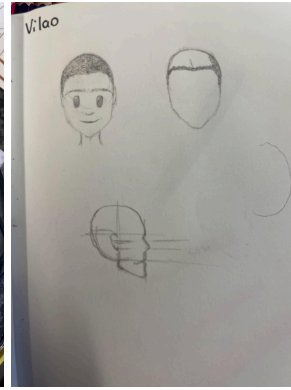
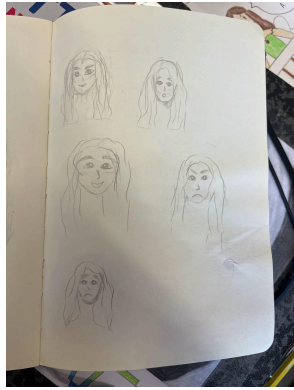


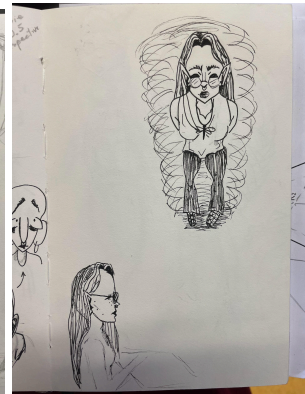
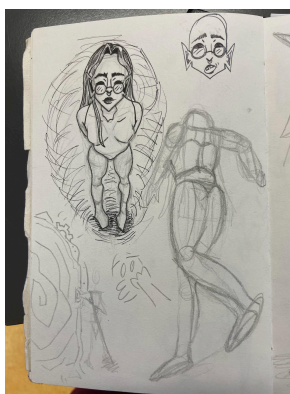
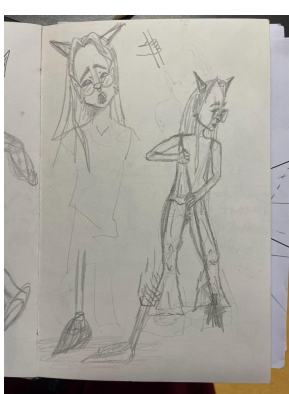
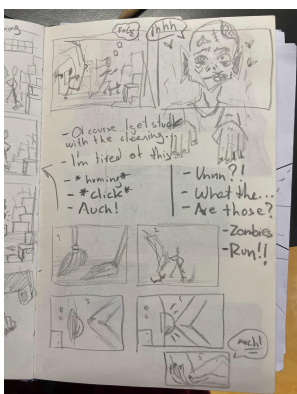
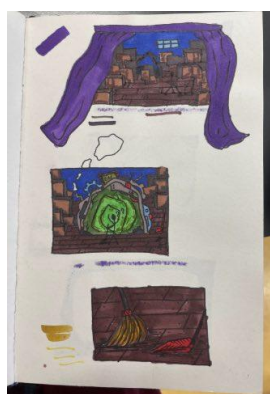
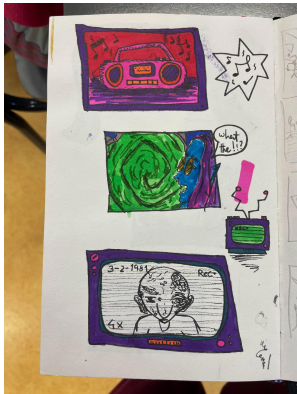
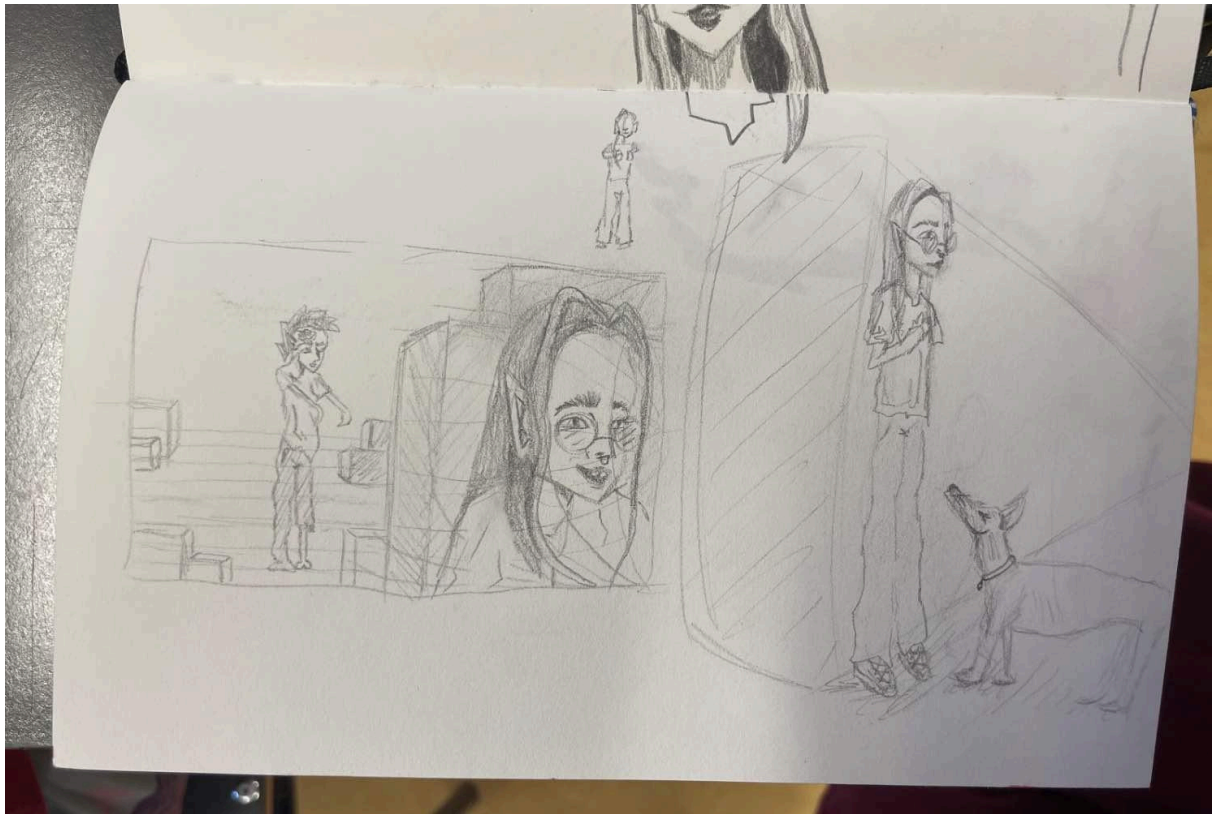


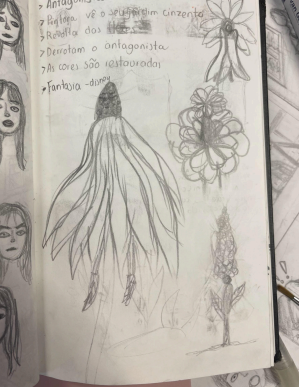
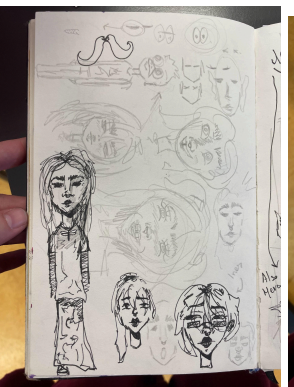
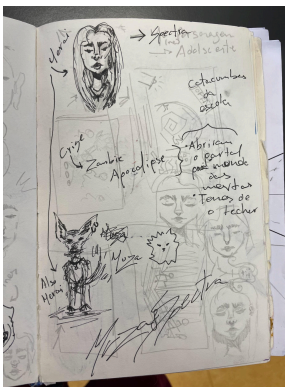
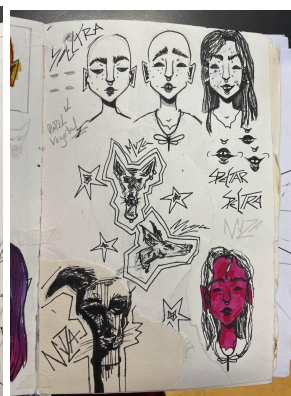
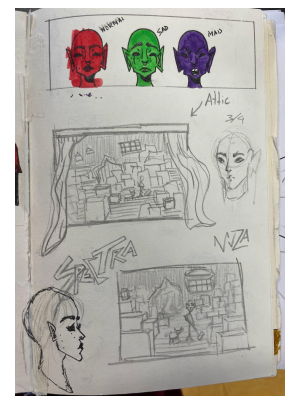
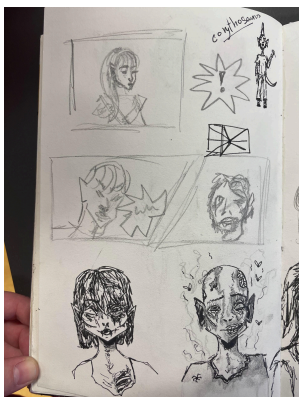
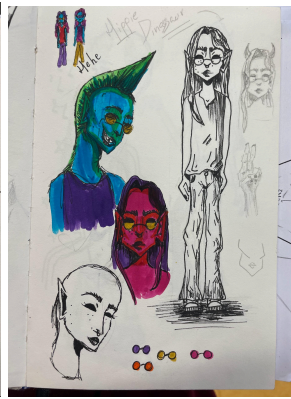
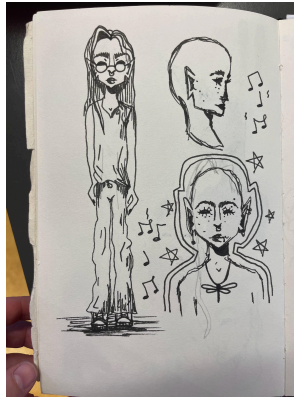
3ª Fase: Planificações e BDs

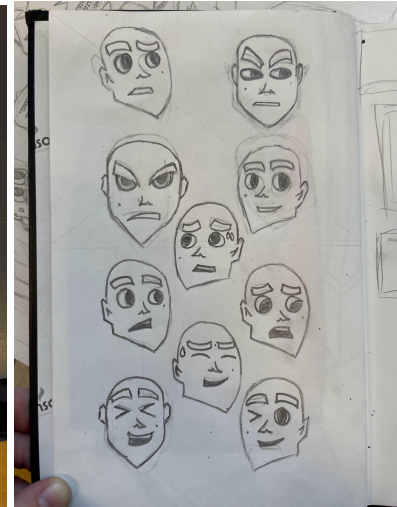
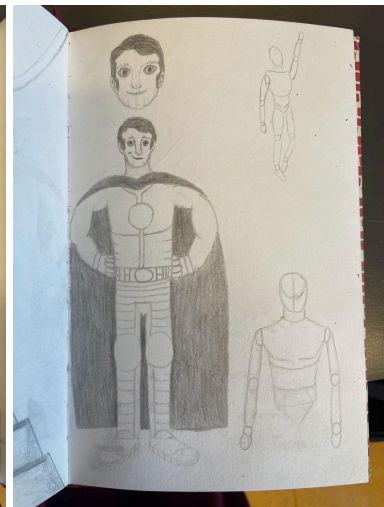
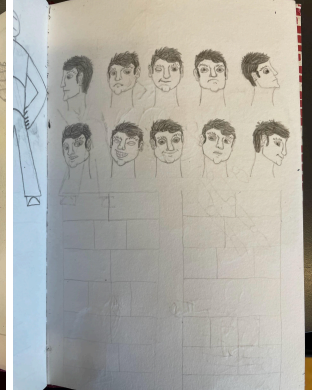
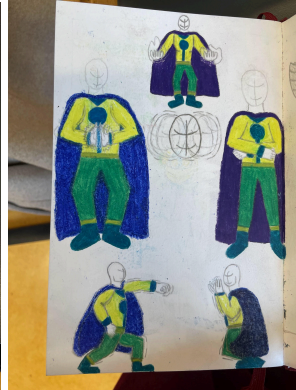
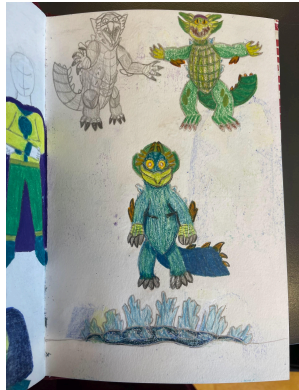
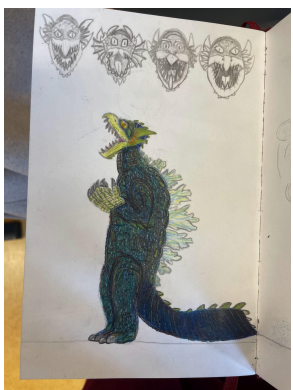
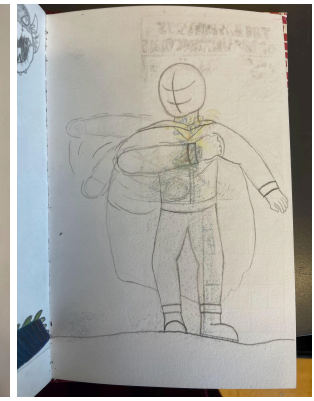
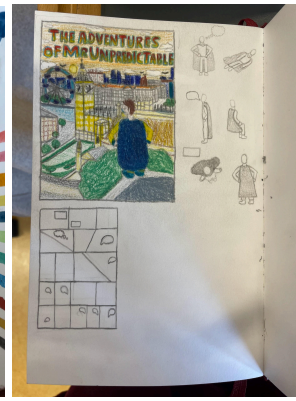
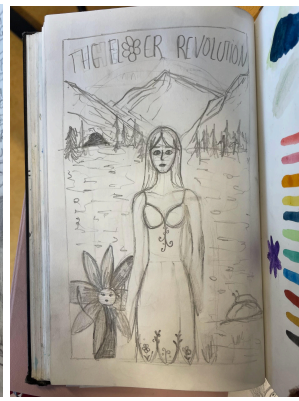
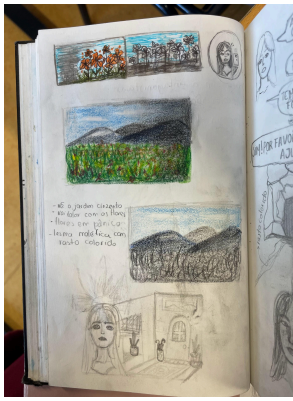
Registo dos Diário Gráfico da turma 11º 10ª



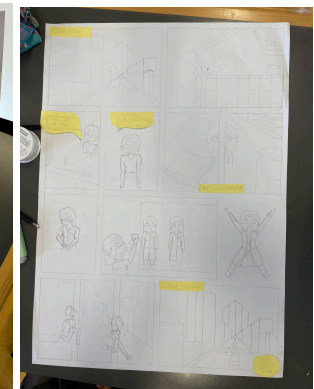
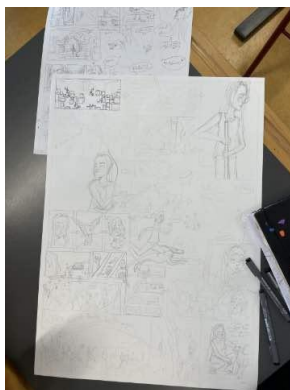


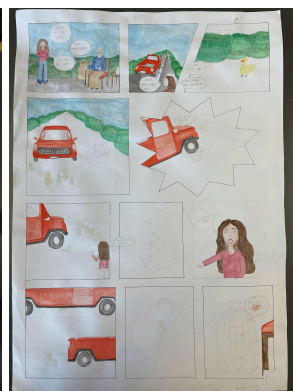
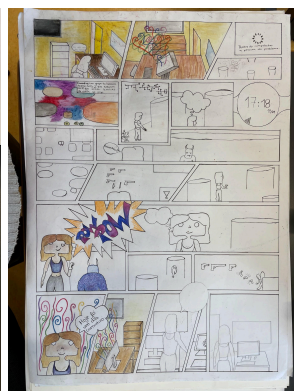
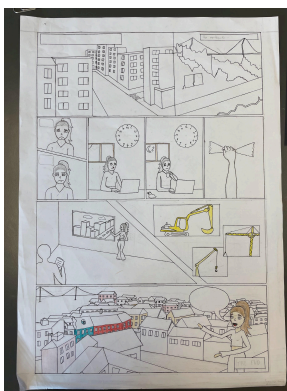
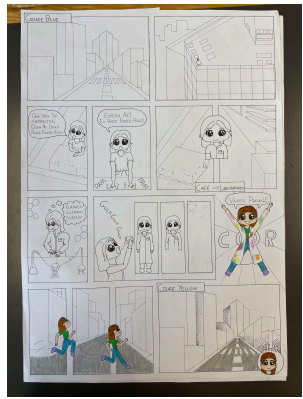
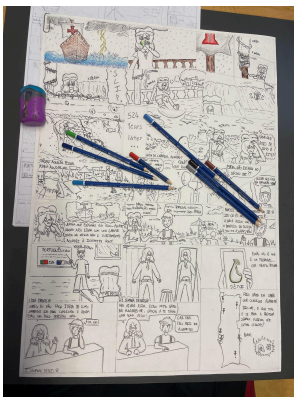
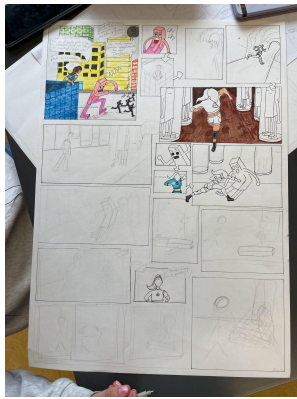


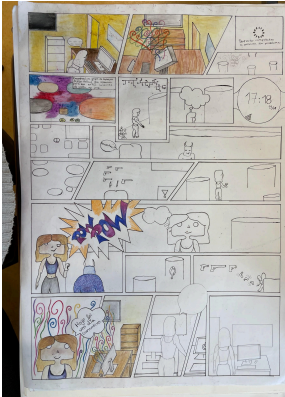
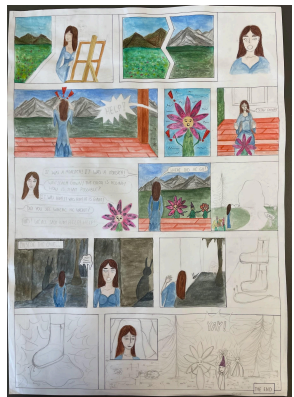
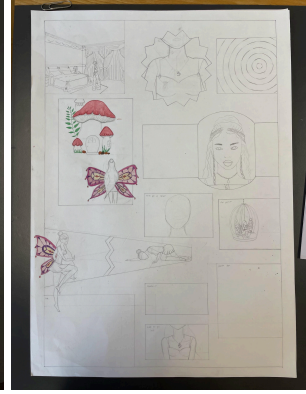
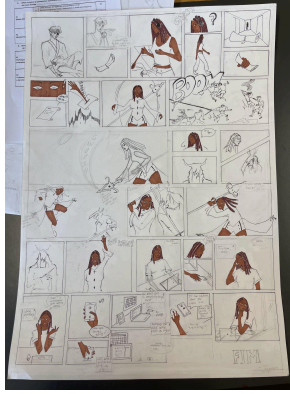
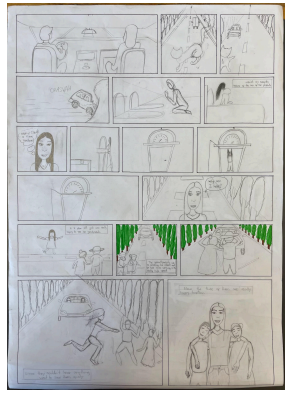




Processo BD





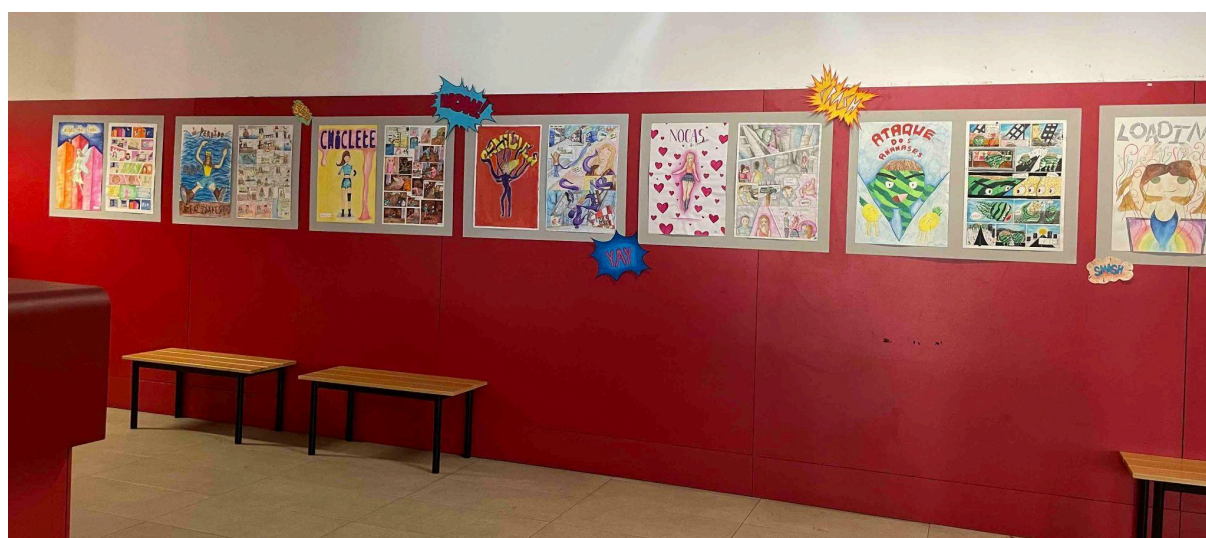
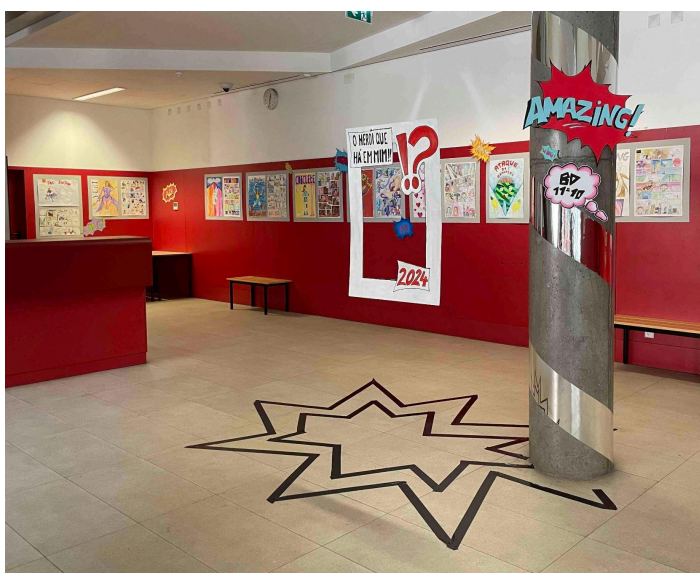


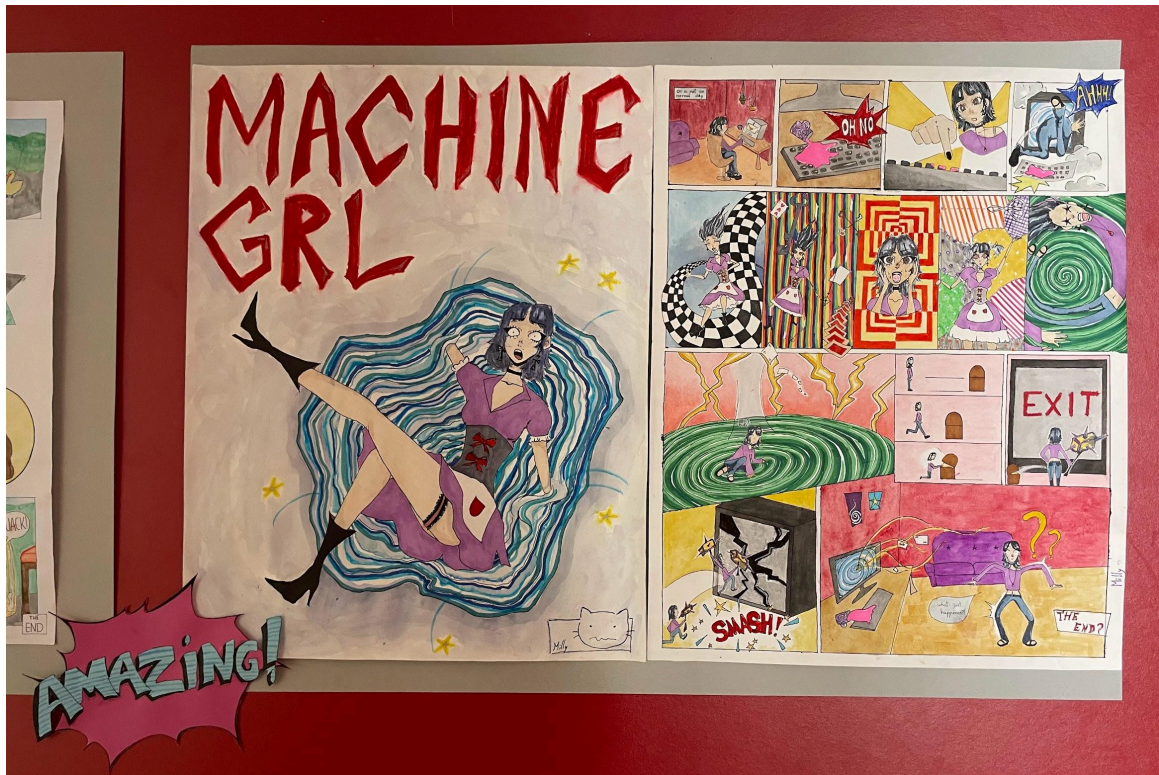
ANEXO 3: EXPO BD

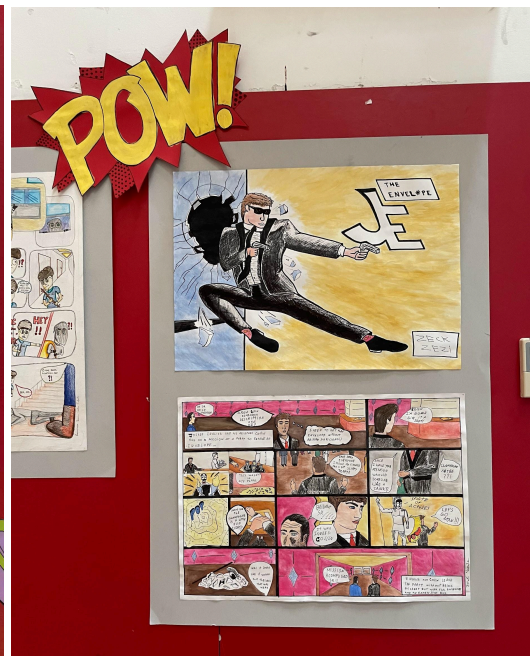
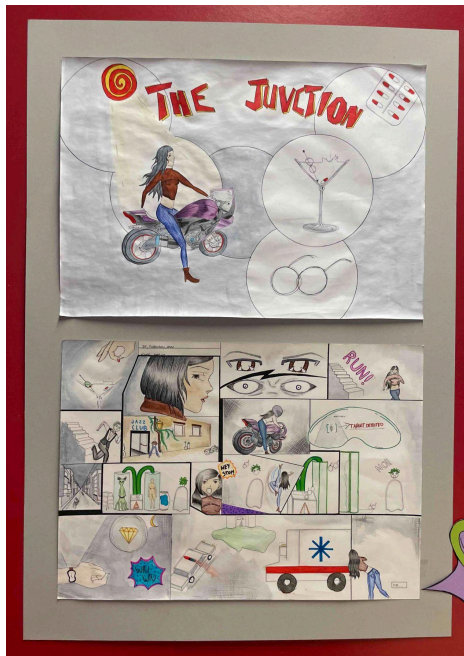
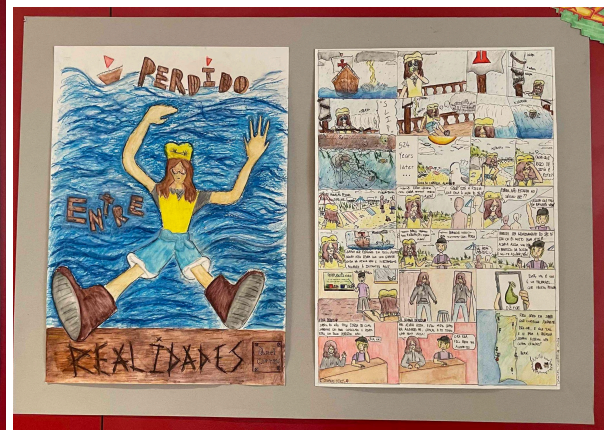
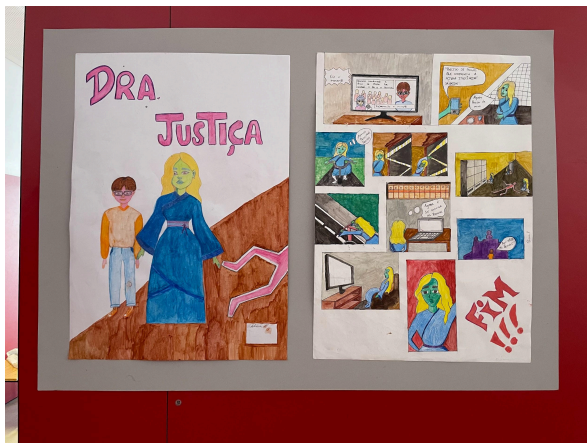
Deixo aqui o link para a pasta onde se encontram as BD's para consulta.

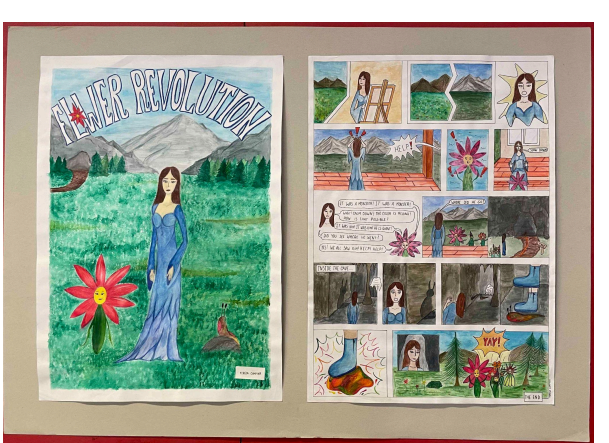
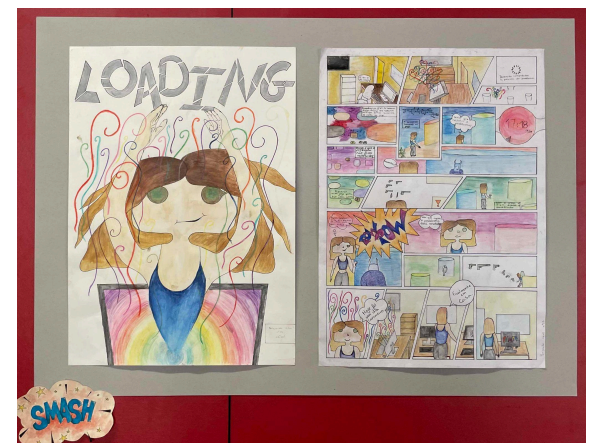
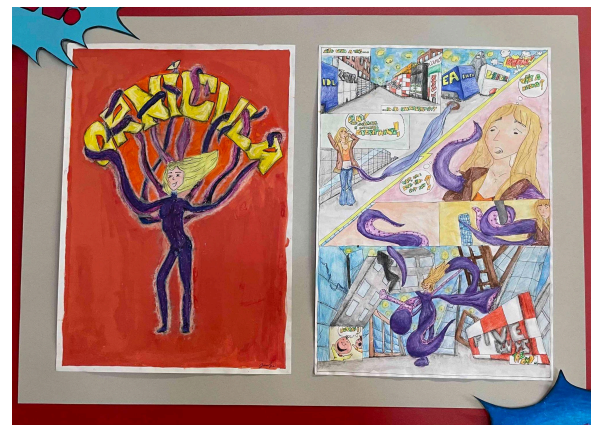
https://drive.google.com/drive/folders/1cig0_KaBmdCDcuKPgpcDxP2kX9ba8t1Z?usp=drive_link

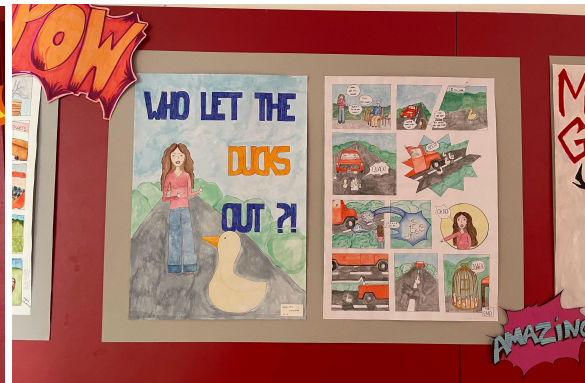












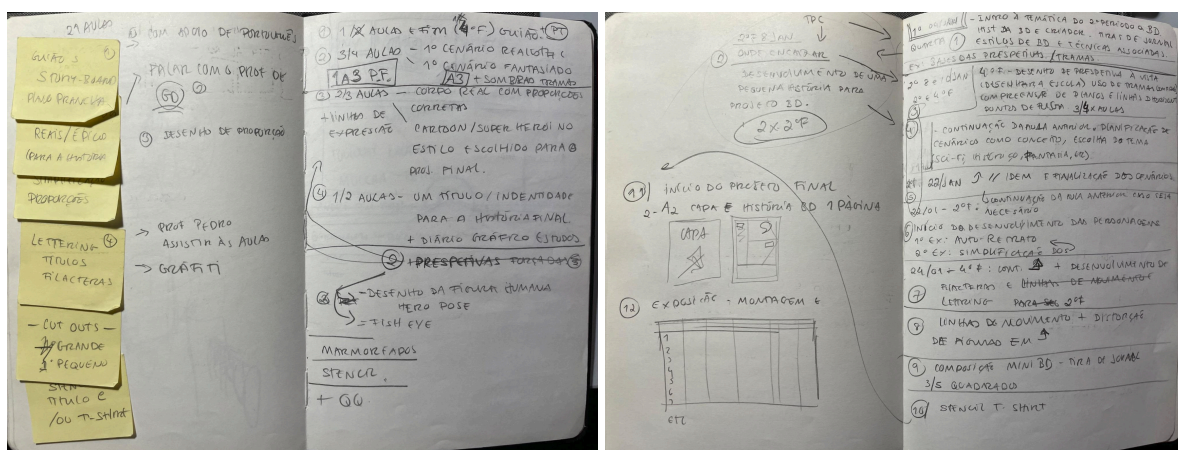
ANEXO 4 - PLANIFICAÇÕES

Planificação da Unidade Didáctica

Planificação Desenho A - 2º Período 2023/24 - 11º Ano			
Aprendizagens Essenciais	Desenvolvimento de Aulas	Recursos	Avaliação
Perfil do Aluno: D, F, H. Domínios: Apropriação e Reflexão, Interpretação e Comunicação, Experimentação e Criação. 27 alunos: 6 rapazes, 21 raparigas idades:	Projecto Final + Exposição: Mini BD Tema: O Herói que Há em Mim. Actividades: • Mini História, Guião, apoio da Disciplina de Inglês; • Planificação de página + story-board; • Composição de Cenários 1 realista, 1 fantasiado em A3, usando perspectivas; • Fish-eye ou perspectiva forçada; • Desenho do corpo; proporções e simplificação; • desenvolvimento do herói no estilo escolhido; • Criação de título, identidade para a capa da BD + estudos em Diário gráfico; • Estudo de Filacteras (balões de Fala) • Linhas de Movimento e Expressão Objectivos: Os alunos serão capazes de: • Criar Story-Boards, • Representar perspectivas, simples e forçadas, • Representar sombras usando tramas, • Simplificar as formas humanas para desenho, • Criar títulos e filacteras • Usar linhas para criar movimentos dinâmicos	Power Point Imagens Vídeos do Youtube Diários Gráficos	Criatividade Estrutura Planificação Auto-avaliação

1

Processo da Planificação



ANEXO 5 - MATERIAIS E RECURSOS DIDÁTICOS

Projecto: O Herói que Há em Mim!

Powerpoint apresentado à turma.

Projecto MINI BD

Projecto Mini BD

ZAAAAP!

Sabes o que é uma BD?

Uma BD, ou Banda Desenhada é uma publicação que consiste em arte em quadradinhos na forma de painéis sequenciais juxtapostos que representam cenas individuais.

Onde começou

1844 - História de N. Labor
Karlheinz (Hofmann)

1897 - The Yellow Kid
Knox (Hofmann)

Os primeiros Super-heróis

1916 - The Phantom

1929 - Superman

Tiras de Jornal

1938 - The Phantom

1939 - Superman

Americana, Europeia, Japonesa

1938 - The Phantom

1939 - Superman

Tipos de BD

Super Heróis

Biografia

Histórias

Ficção Científica

Aventura

Cómic

Biografia

1938 - The Phantom

1939 - Superman

Super Heróis

1938 - The Phantom

1939 - Superman

O que é um Herói?

Herói

Nome

Origem

Motivação

Problema

Resolução

Local

Tempo

Estilo

Objetivos e Requisitos

Capa

Título / Identidade

Personagem

Nome de origem

Background

Prancha

Cenário

Personagem

Nome de origem

Background

Exemplos de planificações

O Guia

1. O Guia

2. O Guia

3. O Guia

4. O Guia

5. O Guia

6. O Guia

7. O Guia

8. O Guia

9. O Guia

10. O Guia

Perspetivas

1. Perspetiva

1. Perspetiva

2. Perspetiva

3. Perspetiva

4. Perspetiva

5. Perspetiva

6. Perspetiva

7. Perspetiva

8. Perspetiva

9. Perspetiva

10. Perspetiva

2. Perspetiva

2. Perspetiva

3. Perspetiva

4. Perspetiva

5. Perspetiva

6. Perspetiva

7. Perspetiva

8. Perspetiva

9. Perspetiva

10. Perspetiva

3. Perspetiva

3. Perspetiva

4. Perspetiva

5. Perspetiva

6. Perspetiva

7. Perspetiva

8. Perspetiva

9. Perspetiva

10. Perspetiva

Perspetiva forçada

Perspetiva forçada

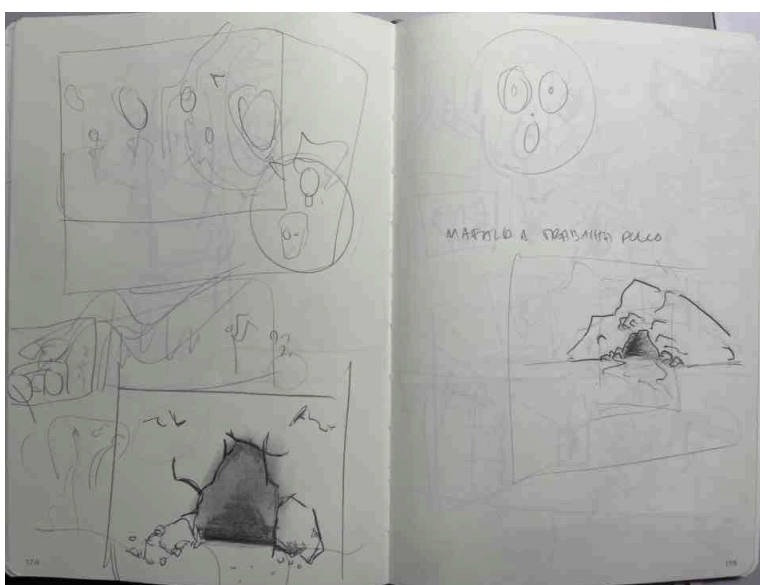
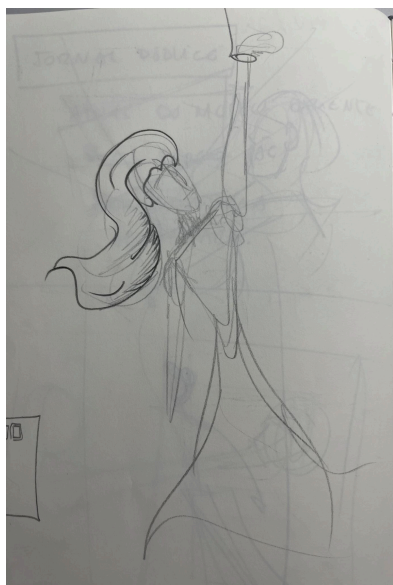
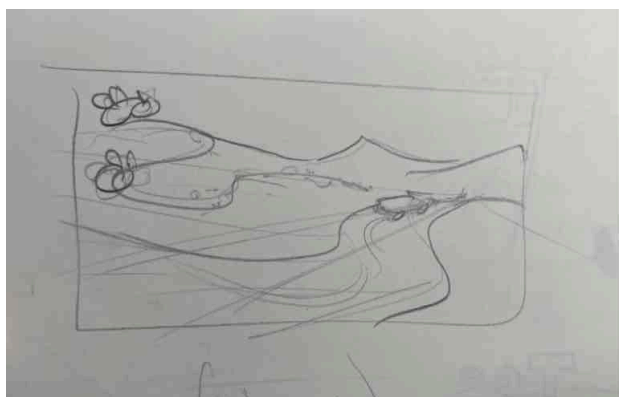
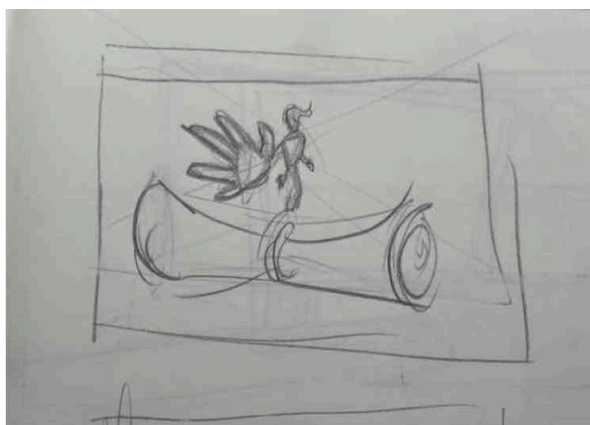
Perspetiva forçada

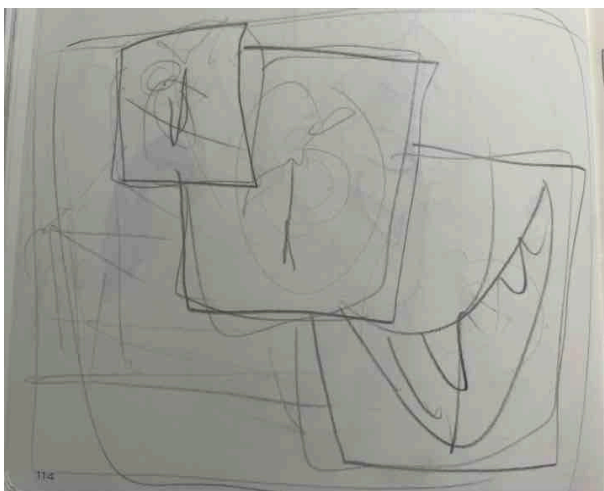
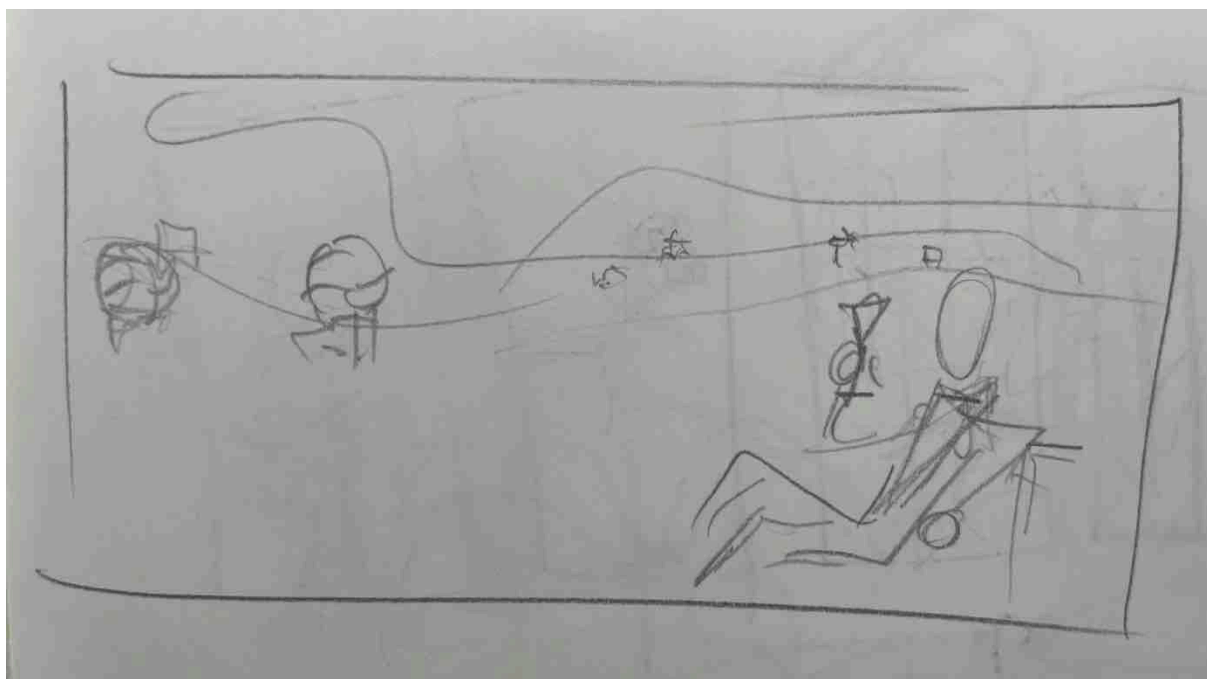
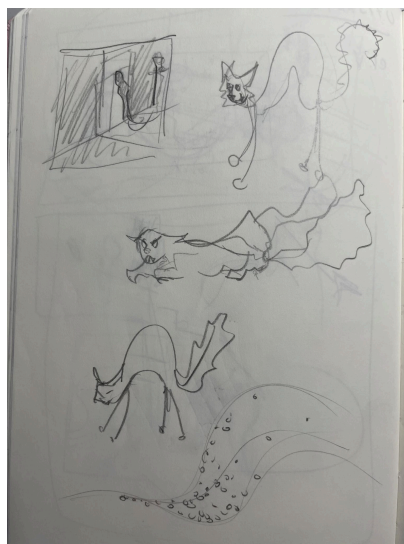
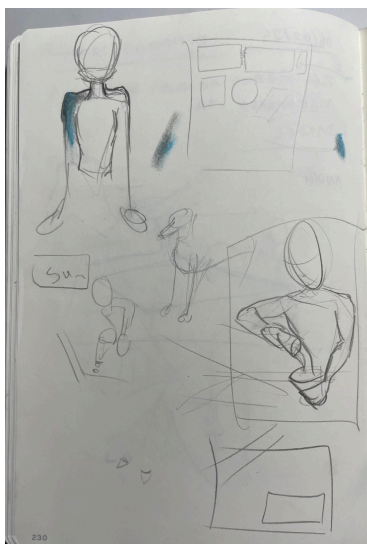
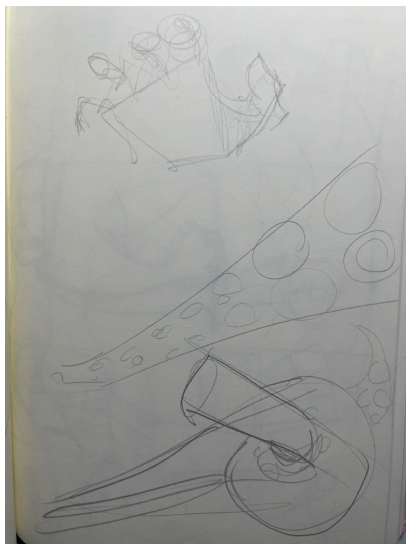
Perspetiva forçada

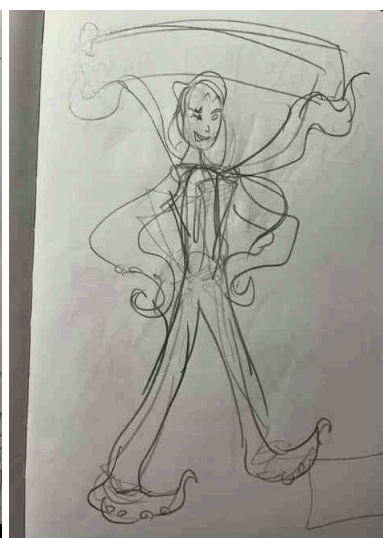
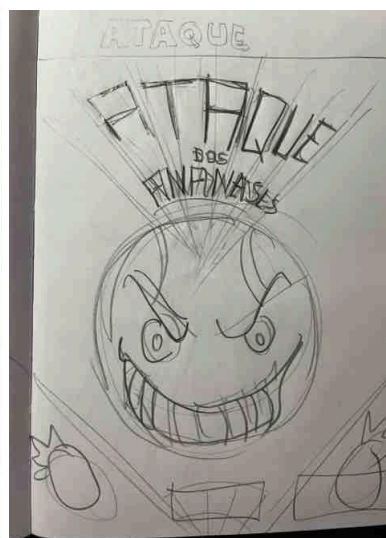
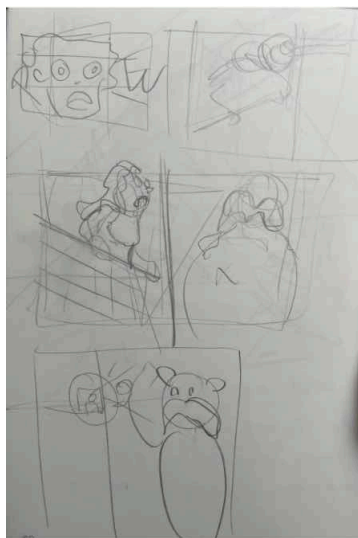
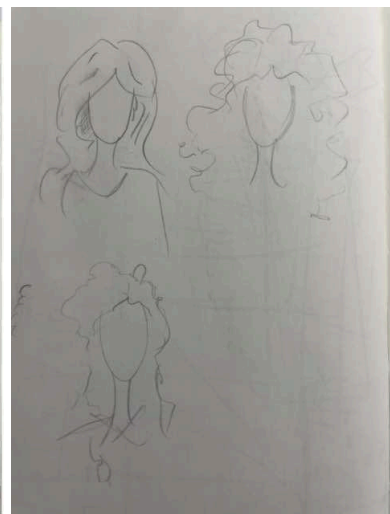
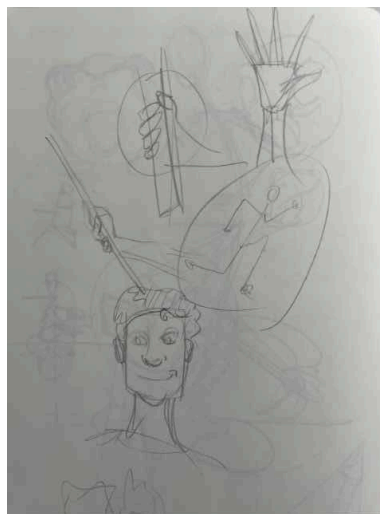
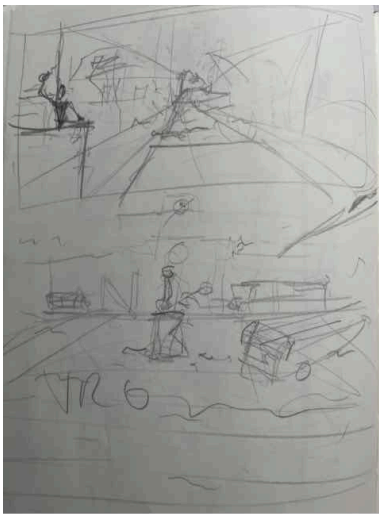
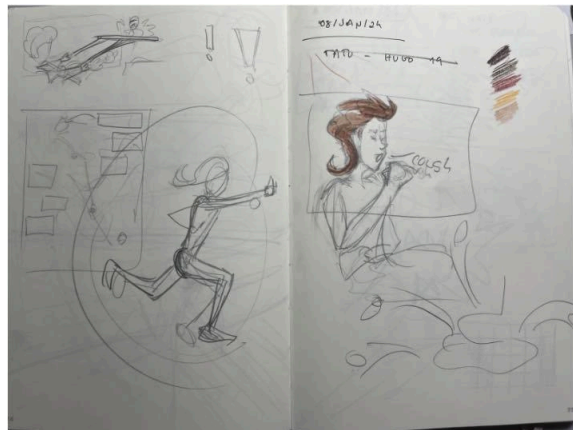
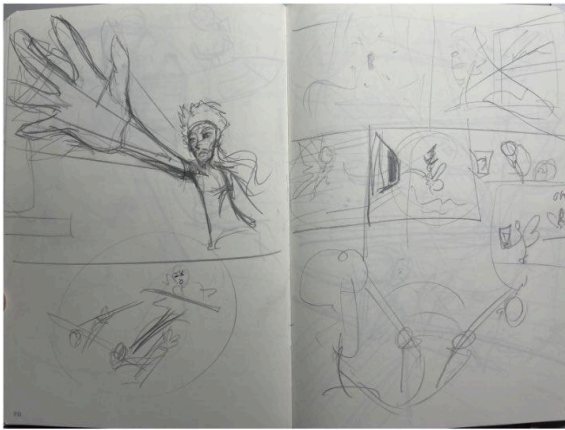


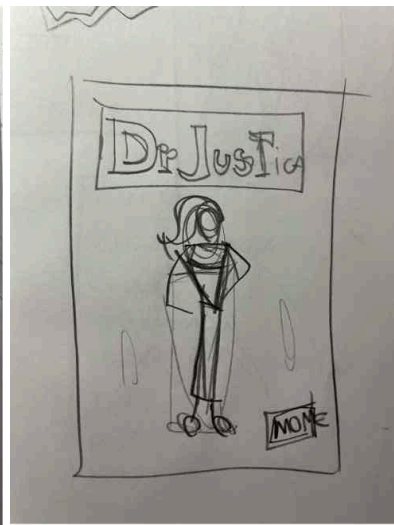
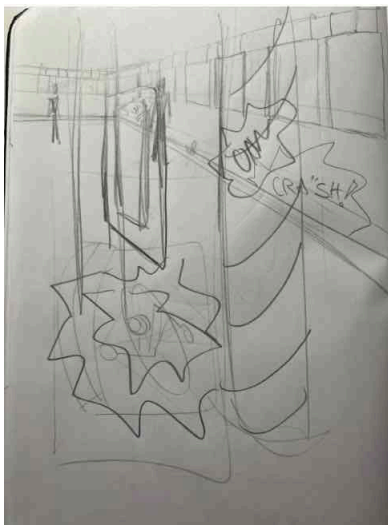
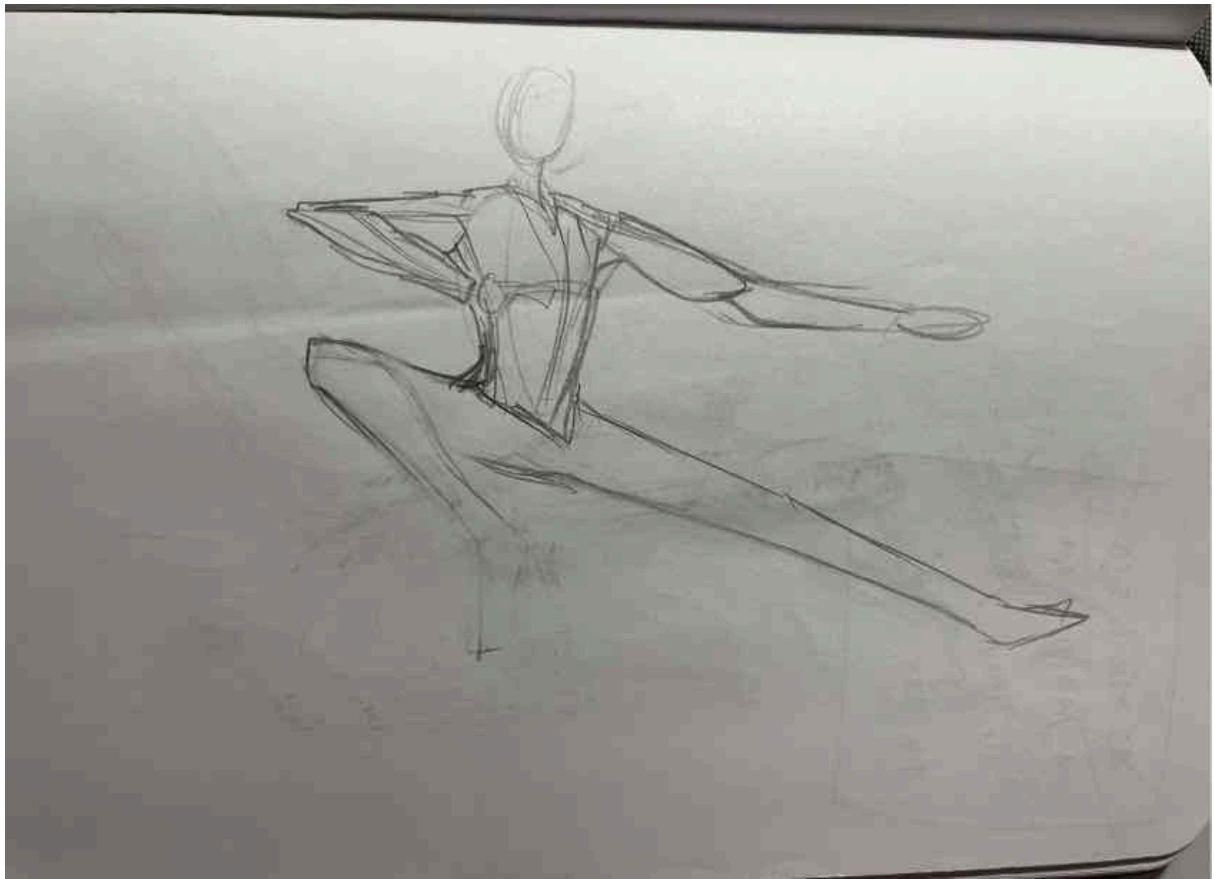
ANEXO 6 - DIÁRIO DE BORDO

Registo fotográfico de esboços explicativos utilizados como forma de apoio



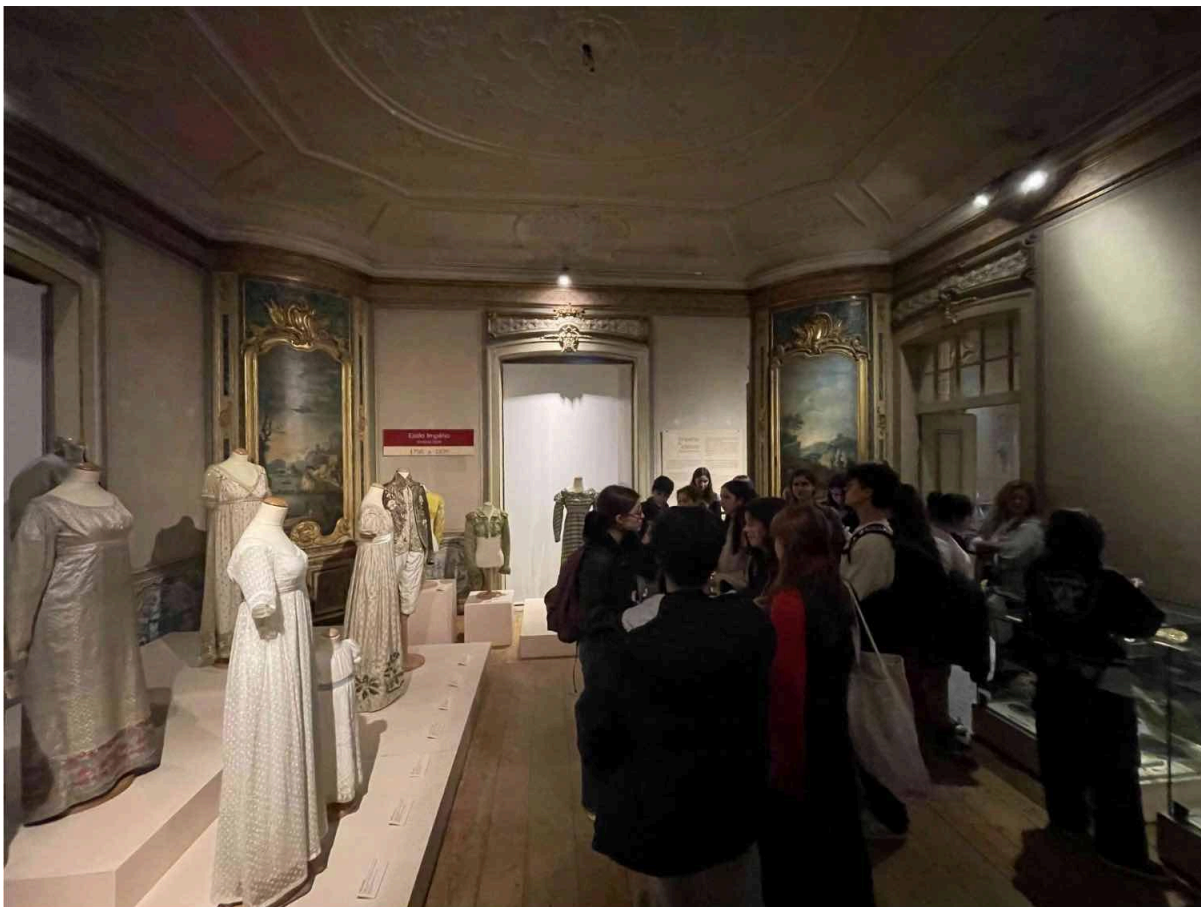






ANEXO 7 - VISITAS DE ESTUDO

Museu do Traje



Faculdade de Belas Artes

