

Sara Garcia Mendes

**CRIAR BANDA DESENHADA É UMA FORMA DE FACILITAR E AMPLIAR A
APRENDIZAGEM DE OUTRAS UNIDADES CURRICULARES PARA ALÉM DA DE
DESENHO A?**

Orientadora: Professora Doutora Marta Jecu

**Universidade Lusófona
Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração
Instituto de Educação**

**Lisboa
setembro de 2023**

UNIVERSIDADE LUSÓFONA

CRIAR BANDA DESENHADA É UMA FORMA DE FACILITAR E AMPLIAR A APRENDIZAGEM DE OUTRAS UNIDADES CURRICULARES PARA ALÉM DA DE DESENHO A?

Dissertação apresentada para a obtenção do Grau de Mestre no Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, conferido pela Universidade Lusófona

Versão Final

Relatório de Estágio defendido em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário de Instituto de Educação no dia 14/12/2023), perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º 519/2023, de 14 de dezembro de 2023, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutora Inês Maria Andrade Marques

Arguente: Prof. Doutora Maria Constança Pignatelli de Sousa Vasconcelos

Orientador: Prof. Doutora Marta-Maria Jecu

Por

Sara Garcia Mendes

Instituto de Educação

Sob a orientação da Professora Doutora Marta Jecu

setembro de 2023

AGRADECIMENTOS

À Doutora Marta Jecu que mostrou sempre uma disponibilidade e paciência ímpar para me apoiar ao longo de todo este processo difícil e cansativo, motivando-me que é sempre possível encontrar soluções e alcançar metas por mais incalcináveis que possam parecer. Agradeço todo o apoio que me deu.

À Doutora Constança Vasconcelos pela sua gentileza, compreensão e disponibilidade em ajudar-me em situações difíceis independentemente da ocasião.

À professora Ana Luísa Leite e Conceição pela sua disponibilidade, paciência, e pelos seus ensinamentos em relação às aulas supervisionadas, obrigada por todo o seu esforço.

À Doutora Marta Lima pela sua valiosa ajuda com os textos, obrigada pelo apoio neste projeto ele foi fundamental para o sucesso.

Aos professores que ao longo de todo meu percurso escolar nunca desistiram de mim, e que tentaram sempre ao máximo puxar-me para cima e ensinaram-me nunca desistir, é exatamente assim que eu quero ser como professora, obrigada por acreditarem.

Aos meus pais pela paciência e pela persistência, motivando-me constantemente e acreditando nas minhas capacidades. Obrigada por nunca desistirem de mim.

Aos meus amigos que me apoiaram incondicionalmente, que me emprestaram material útil sobre banda desenhada, e que me ajudaram com o texto, ideias, motivação. Muito obrigada.

Aos alunos da minha prática supervisionada, pela simpatia e magnífica colaboração perante os desafios lançados, diverti-me imenso, obrigada pelos bons momentos em sala de aula juntos.

RESUMO (Português)

Um dos maiores desafios para um professor é encontrar formas de ensinar que provêm de métodos aliciantes que, acima de tudo, motivem os alunos a querer assimilar o conteúdo lecionado durante o percurso escolar. Na perceção de muitos jovens, a escola é um lugar que são obrigados a frequentar, o que por si só é já um pensamento negativo e desmotivador. Os alunos por vezes têm dificuldades e ritmos diferentes de aprendizagem e isso pode resultar em consequências negativas que acabam por contribuir para o insucesso escolar.

Este trabalho resulta da prática supervisionada ocorrida na Escola Secundária Rainha D. Leonor no ano letivo de 2021/2022, no âmbito do Mestrado o Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário na disciplina de Desenho A, com uma turma do 10º ano do ensino secundário. A questão de partida para a realização desta dissertação parte da hipótese de, ao lecionar a disciplina de Desenho A, juntamente com outras unidades curriculares, neste caso concreto, a disciplina de Português, possa ajudar a facilitar as aprendizagens dessas disciplinas.

Ao mesmo tempo, este método interdisciplinar pode ampliar o processo de aprendizagem dessas duas disciplinas, promovendo nos alunos o desenvolvimento das suas habilidades criativas e seu sentido crítico e aumentando o campo de referências culturais absorvidas – o que pode proporcionar uma experiência de aprendizagem potencialmente mais rica e cativante para os alunos.

A validação destas hipóteses foi realizada através do método experimental de criação parcial de uma Banda Desenhada com os alunos. De um modo geral, as Bandas Desenhadas trazem informações e estéticas de diferentes períodos, culturas e subculturas ao redor do mundo, mas também podem transmitir críticas políticas e sociais, sempre com uma nota de humor. Propus aos alunos que adaptassem em formato de Banda Desenhada uma obra da literatura portuguesa estudada por eles na disciplina de Literatura Portuguesa (10º ano). Os resultados revelaram-se positivos, os alunos em questão mostraram interesse pelo conteúdo que lhes foi proposto trabalhar e, sendo eles próprios estudantes de artes, reinterpretaram o conteúdo programático da disciplina de Português de forma criativa e independente. A nível teórico, esta experiência (e, em geral, esta dissertação) mostra que a introdução da estética crítica e não convencional associada à Banda Desenhada, como uma ferramenta de auto-expressão e empoderamento, pode amplificar a experiência de aprendizagem e envolver os alunos como co-criadores ativos da matéria ensinada.

Palavras-Chave: Professor, Ensino das Artes Visuais, Interdisciplinaridade, Banda Desenhada, Ensino Adaptado

ABSTRACT (English)

One of the biggest challenges a teacher can have when it comes to teaching, is to provide ways and methods that can motivate the students into having the will to learn during their scholar years. For a lot of students, school is just a place that they are forced to go, which doesn't help them at all when it comes to learning and staying motivated. Some students themselves are not eager to learn, some have troubles in learning, and some just have different kinds of learning rhythms, which can have negative consequences for the students in question, and which can contribute to school failure.

The work synthesized in this dissertation results from the supervised teaching practice carried out at Escola Secundária Rainha D. Leonor in the year 2021/2022, in the scope of the Master's in Visual Arts Teaching in the discipline of Drawing with an 10th grade high school class. The startup question of this dissertation provides the hypothesis of lecturing the discipline of Drawing, in conjunction with the content studied by another discipline present in the student's curriculum, is this specific case, Portuguese. This interdisciplinary method can create the possibility of facilitating the learning process of those exact disciplines. At the same time, the students are developing their creative skills and their critical and cultural sense, which can provide a potential richer and engaging experience for the students.

The validation of these hypotheses was processed by the experimental method of creating with the students a Comic. Generally speaking, Comic Books cluster information and aesthetics from different periods, cultures and sub-cultures around the world, but can also transmit political and social criticism, always with a note of humour. I proposed to the students to adapt into a comic format a masterpiece of Portuguese literature studied by them in the discipline of Portuguese literature (10th grade). The results turned to be positive, the students in question revealed interest for the content that they were proposed to draw, and being art students themselves, they re-interpreted the programmatic content of the discipline of Portuguese in a creative and independent way. On a theoretical level, this experiment (and overall this thesis) show that introducing the critical and unconventional aesthetics associated with comics, as a tool for self-expression and empowerment, can amplify the learning experience and engage students as active co-creators of the curricular.

Key-words: Teacher, Visual Arts Teaching, Inter-discipline, Comic Books, Adapted Learning

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	3
RESUMO (Português)	4
ABSTRACT (English)	6
ÍNDICE	8
INTRODUÇÃO	14
- Contexto da Problemática Proposta	14
- O Uso da Imagem	16
- Hipóteses	17
- Prática Supervisionada	18
PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO	20
CAPÍTULO I: IMPORTÂNCIA DO ENSINO ARTÍSTICO	20
1.1. O poder das imagens	20
1.2. Reflexões Gerais	21
1.3. Papel do Professor no ensino de Artes Visuais	22
1.4. O Professor e o Ensino	25
1.5. Banda Desenhada como forma de motivação	27
CAPÍTULO II: CARACTERIZAÇÃO DA BANDA DESENHADA	30
2.1. Definição de Banda Desenhada	30
2.2. Características formais da Banda Desenhada	31
2.2.1. A configuração de uma pagina Banda Desenhada	32

2.2.1.1. Prancha.....	32
2.2.1.2. Tira.....	32
2.2.1.3. Vinheta.....	33
2.2.1.4. Elipse.....	34
2.2.1.5. Sequenciação.....	35
2.2.2. Enquadramento de Planos.....	36
2.2.2.1. Plano Geral.....	36
2.2.2.2. Plano Conjunto.....	37
2.2.2.3. Plano Médio.....	37
2.2.2.4. Plano Americano.....	38
2.2.2.5. Plano Aproximado.....	38
2.2.2.6. Primeiro Plano.....	39
2.2.2.7. Grande Plano.....	39
2.2.2.8. Plano de Pormenor.....	40
2.2.2.9. Plano Picado.....	40
2.2.2.10. Contra-Picado.....	41
2.2.3 Metáforas Visuais.....	41
2.2.4. Cor.....	42
2.2.5. Corpo de Letra.....	43
2.2.6. Características formais textuais da Banda Desenhada.....	44
2.2.6.1. Legenda.....	44
2.2.6.2. Cartucho.....	45
2.2.6.3. Balões.....	45
2.2.6.4. Apêndice.....	46
2.2.6.5. Balão de Fala.....	46
2.2.6.6. Balão de Fala Coletiva.....	46
2.2.6.7. Balão Off.....	47
2.2.6.8. Balão de Pensamento.....	47
2.2.6.9. Balão Não Verbal.....	48
2.2.6.10. Balão de Grito.....	49
2.2.6.11. Balão de Transmissão.....	49

2.2.6.12. Balão de Sussurro.....	50
2.2.6.13. Onomatopeia.....	50
2.3. Narrativa, expressão cinemática e metáforas visuais.....	51
CAPÍTULO III: HISTÓRIA DA BANDA DESENHADA.....	53
3.1. História da Banda Desenhada.....	53
3.2. A Banda Desenhada em Portugal.....	55
3.2.1. Contexto Histórico.....	55
3.2.2. Banda Desenhada no Estado Novo e Conotações Políticas.....	58
CAPÍTULO IV: SIGNIFICADO E PAPEL DA BANDA DESENHADA UMA CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA.....	60
4.1 O poder narrativo da Banda Desenhada	60
4.2. Ampliando referências culturais.....	61
4.3. Interdisciplinaridade e multiplicidade de perspetivas.....	62
4.5. Diversificação de fontes e Banda Desenhada como forma de Empoderamento.....	63
4.6. 'Low and high art', cultura visual popular e desconstrução.....	64
4.7. Conclusões.....	71
PARTE II: PARTE EMPÍRICA.....	72
CAPÍTULO V: Metodologia e Objetivos de Investigação	72
5.1. Objetivos de Investigação (<i>Problemática, Questão de Partida</i>).....	72
5.2. Metodologia.....	75

CAPÍTULO VI: PRÁTICA SUPERVISIONADA	77
6.1. Caracterização da Escola	77
6.2 História da Escola	78
6.3. Plano de aula	80
6.3.1. Conteúdos Programáticos	80
6.3.2. Objetivos a Alcançar	81
6.3.3. Atividades Planeadas	81
6.3.4. Aprendizagens e Capacidades	82
6.3.5. Recursos Didáticos	82
6.3.6. Material	83
6.3.7. Número de Aulas e Calendarização	83
6.3.8. Avaliação	84
6.5. UNIDADE DIDÁTICA: BD	84
6.5.1. Diário das aulas	84
6.5.1.1. Aula um	84
6.5.1.2. Aula dois	85
6.5.1.3. Aula três	85
6.5.1.4. Aula quatro	86
6.5.1.5. Aula cinco	86
6.5.1.6. Aula seis	86
6.5.1.7. Aula sete	87
6.5.1.8. Aula oito	87
6.5.1.9. Aula nove	87
6.5.1.10. Aula dez	88
6.5.1.11. Aula onze	88
6.5.1.12. Aula doze	88
6.5.1.13. Aula treze	88

6.5.1.14. Aula catorze.....	89
6.5.1.15. Aula quinze.....	89
6.5.1.16. Aula dezasseis.....	89
6.5.1.17. Aula dezassete.....	89
6.5.2 Exposição.....	90
6.6. Avaliação de final de período Desenho A.....	90
6.6.1 Reuniões.....	91
CAPÍTULO VII: ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS.....	93
7.1. Questionário.....	93
7.1.1. Primeira questão.....	93
7.1.2. Segunda questão.....	93
7.1.3. Terceira questão.....	93
7.1.4. Quarta questão.....	94
7.1.5. Quinta questão.....	94
7.1.6. Sexta questão.....	94
7.2.7. Sétima questão.....	94
7.2. Resultados dos questionários.....	94
7.2.1. Primeira questão.....	94
7.2.2. Segunda questão.....	94
7.2.3. Terceira questão.....	95
7.2.4. Quarta questão.....	95
7.2.5. Quinta questão.....	96
7.2.6. Sexta questão.....	97
7.2.7. Sétima questão.....	98
7.3. Discussão dos resultados.....	98

7.3.1. Na primeira questão, foi perguntado aos participantes:.....	98
7.3.2. Na segunda questão, foi perguntado aos participantes:.....	99
7.3.3. Na terceira questão, foi perguntado aos participantes:.....	99
7.3.4. Na quarta questão, foi perguntado aos participantes:.....	100
7.3.5. Na quinta questão foi perguntado aos participantes:.....	101
7.3.6. Na Sexta questão, foi perguntado aos alunos participantes:.....	101
7.3.7. Na Sétima questão, foi perguntado aos alunos participantes:.....	102

CONCLUSÃO.....	103
-----------------------	------------

BIBLIOGRAFIA.....	107
--------------------------	------------

ANEXOS.....	112
--------------------	------------

INTRODUÇÃO

O que vai ser estudado?

À Banda Desenhada é atribuída o título de nona arte, o qual traz referências estéticas de culturas e subculturas, que são muitas vezes divergentes daquilo que são as culturas normativas que se aprendem nas escolas. A Banda Desenhada tem sido utilizada como forma de transmissão de conhecimentos nas suas mais diversas vertentes, para além do seu papel como entretenimento, como crítica política e social e ainda como elemento humorístico.

Neste sentido esta dissertação lança duas hipóteses. A primeira hipótese é que a Banda Desenhada pode funcionar eficientemente como recurso de interpretação de outras disciplinas curriculares, e facilitar a aprendizagem quando associada ao seu ensino. O ponto de partida para a realização desta dissertação foi a proposta de que, ao lecionar numa forma interdisciplinar Desenho A do ensino secundário juntamente com outras unidades curriculares (como por exemplo Português, Geografia, História etc.), o desenho possa facilitar as aprendizagens dessas disciplinas.

Em segundo lugar a dissertação pretende demonstrar que a implicação da Banda Desenhada como ferramenta de ensino está a desenvolver não só a aprendizagem do desenho e da disciplina associada, mas também o sentido crítico e cultural do aluno. A implicação da Banda Desenhada no ensino amplia o campo de desenvolvimento dos alunos, estimulando o pensamento crítico e estimulando a participação ativa e criativa.

Neste sentido, esta dissertação pretende explorar a Banda Desenhada como metodologia pedagógica, que estimula o empoderamento dos alunos em desenvolver um pensamento autónomo e criativo, não só do material histórico transmitido no ensino, mas também do mundo à sua volta.

Contexto da Problemática Proposta

Com o uso mais corrente de meios digitais, nota-se nos jovens uma significativa perda de interesse pelos meios físicos como os livros. Isso implica mais dificuldade em conseguirem concentrar-se nos textos presentes no modelo curricular, especialmente se já por si tiverem algumas dificuldades ou desinteresse pelas unidades didáticas lecionadas.

Existe uma evidente desmotivação dos alunos nas escolas, muitas vezes pela falta de interesse promovida pelas dificuldades de compreensão de textos ou dos seus conteúdos – seja isto

repercussão de condições médicas como por exemplo a dislexia, ou por outras dificuldades de aprendizagem semelhantes. Por termos um modelo escolar muito generalista, muitas vezes não dá espaço nem flexibilidade tanto aos professores como aos alunos para encontrarem o que melhor se adequa ao seu melhor aproveitamento. O conteúdo ensinado em grande parte dos casos não é adaptado às necessidades e ao quotidiano dos alunos e não é apresentado como uma ferramenta de compreensão do presente.

Isto leva por vezes os alunos a não se sentirem motivados, podendo até ser postos de lado por alguns professores. Isso pode criar falta de empenho e, no pior dos casos, insucesso escolar.

O insucesso escolar é ainda um problema muito frequente em Portugal, e é importante lutar contra esta tendência. Esta dissertação pretende posicionar-se neste contexto e mostrar que é necessário compreender as dificuldades do aluno e tentar utilizar recursos pedagógicos que o ajudem a ganhar interesse pelos conteúdos das unidades curriculares, podendo-se tirar partido da disciplina de Desenho A. Todos os alunos têm formas de estruturação de pensamento diferentes, o que leva a por vezes existir um aproveitamento melhor com métodos de ensino alternativos e criativos.

Muitas vezes os professores ficam presos a métodos convencionais de ensino (método expositivo e interrogativo), o que pode não funcionar para o conjunto global dos seus alunos. Apesar de um professor estar a falar para um todo, nem sempre todos os sujeitos apreendem da mesma maneira.

What normally is referred to as “the learning pyramid”, are in fact several different models relating different degrees of retention from different kinds of learning. Usually they are quantified by neat percentages, like 10, 20, 30, 50 and 90 percent. (Letrud, 2015, p.117)

Aprendemos 5% do que ouvimos, 10% a ler, 20% a observar e ouvir, 30% com as demonstrações, 50% a discutir, 75% a praticar , e 90% a ensinar (Letrud, 2015).

É óbvio que para um jovem é muito mais intuitivo interpretar e compreender uma imagem do que um texto. O uso da Banda Desenhada na disciplina de Desenho A como ferramenta pode facilitar a compreensão de textos de outras disciplinas do currículo escolar e pode ser uma maneira inovadora e eficaz de, não só despertar interesse ao aluno, mas também motivá-lo a uma maior participação e envolvimento na sala de aula, bem como o despertar de um potencial interesse por outros temas e abordagens no currículo escolar.

O Uso da Imagem

“Images have power. Images have meaning. How we interact with images and text has power and meaning”. (Berger, 1972, p.33)

O crítico John Berger iniciou no final dos anos 1960 e 1970 a crítica da 'imagem' com uma contribuição significativa no campo dos estudos visuais, interpretando as imagens não como fenómenos estéticos, mas do ponto de vista de seu significado cultural.

Em 'Ways of Seeing' (1972) ele mostra como todas as imagens, incluindo fotografias, envolvem uma maneira de ver por parte da pessoa que criou a imagem – ao nível individual e social. Ele mostra que ver e reconhecer vêm antes das palavras. No primeiro capítulo, ele argumenta que há sempre uma distinção entre o que vemos e o que sabemos. Por um lado vemos primeiro e depois usamos palavras para explicar o mundo, e por um outro lado o nosso saber afeta o modo como nós vemos as coisas – um relacionamento dinâmico, um sistema no qual a nossa experiência ou conhecimento passado muda a forma como vemos as coisas (Berger, 1972, pp.7-11) .

Aplicando essa teoria ao campo da educação, podemos deduzir que é útil introduzir imagens no processo de aprendizagem, para trazer à consciência do aluno que a imagem não apenas ilustra um texto literário, mas também pode alterar e ressituar. Um aluno que terá a liberdade de transpor um conteúdo narrativo pré-definido para uma nova linguagem, a das imagens, compreenderá seu próprio poder de intervir sobre a informação transmitida. Ele vai trazer uma nova camada de significado através da sua intervenção, num meio com o qual se identifica e onde tem autonomia de expressão. Por meio de sua intervenção vai assim aprender um pensamento independente e também criar confiança nas suas próprias habilidades de compreensão e criação, que vai além do âmbito do material ensinado. Neste processo o aluno compreenderá seu próprio poder de interpretar, intervir e alterar a informação transmitida, através da criação visual de um novo significado. Assim, a implicação da Banda Desenhada poderia reverter situações de desmotivação, de falta de atenção e de dificuldades em aprendizagem, implicando a Banda Desenhada como ferramenta para interpretar um conteúdo narrativo (pré-definido), numa chave visual. Neste sentido o uso da Banda Desenhada pode determinar uma aprendizagem autónoma, ativa, e empoderar os alunos a, não só absorver um conteúdo predefinido, como a utilizar a sua própria criatividade, humor e imaginação para co-participar na criação de conteúdo.

Além disto, facilitar ao aluno a autonomia de expressão num meio com qual se identifica, ajuda-o a aplicar o conhecimento ensinado nas outras unidades curriculares ao seu presente.

Adaptando assim as matérias curriculares do currículo de Português, História, ou outras muitas vezes densas e difíceis de contextualizar (ligadas sobretudo a um contexto histórico), o formato de Banda Desenhada poderá ser uma forma educacional e lúdica fundamental para ajudar o aluno a atualizar, contextualizar e situar este material no presente e no seu próprio universo pessoal, social e cultural.

Although words and pictures can signify the same thing, the effect they produce can be quite different. Writing 'stars and stripes' [a forma como os norte-americanos se referem à sua bandeira] on a piece of cloth is not as effective as illustrating them. The words don't provoke the same emotional charge. (Fletcher, 2001, p.443)

Alan Fletcher, um autor dedicado à relação entre o verbal e o visual, explora no seu livro 'The Way of Looking Sideways' (2001) o desenvolvimento da 'inteligência visual' – a absorção afetiva-cognitiva de imagens. Ele mostra que a aprendizagem baseada na associação da imagem com o texto, pode desenvolver inteligência emocional devido aos diferentes efeitos sensíveis da colaboração de imagens e textos sobre o recetor. Essa associação entre texto e imagem não é atualmente explorada consistentemente como ferramenta educacional e a implicação da Banda Desenhada pode ser muito útil nesse contexto.

Fletcher mostra também que a criação de imagens por parte do aluno revela a sua eficácia porque estimula outro tipo de implicação educativa: uma abordagem afetiva, sensível e pessoal, que se revela mais motivadora. (Fletcher, 2001)

Hipóteses

A dissertação lança as seguintes hipóteses teóricas, que, ao mesmo tempo, estruturam o conteúdo explorado aqui:

- Criar Banda Desenhada é uma forma de facilitar a aprendizagem de outras unidades curriculares para além da de Desenho A.

- A Banda Desenhada pode oferecer uma multiplicidade de perspetivas sobre o material histórico ensinado, adaptada à pluralidade do mundo contemporâneo. Neste sentido oferece uma metodologia de aprendizagem ativa da história.
- A reinterpretação (através do desenho, da arte) é uma forma de ampliar a informação existente e de atualizar o conteúdo histórico, de produzir um novo conhecimento.
- Criar Banda Desenhada abre um campo de criação associado ao material ensinado e desenvolve a consciência das próprias competências artísticas e criativas dos alunos.
- A Banda Desenhada promove a autonomia cognitiva do aluno (desenvolve o pensamento independente e crítico dos alunos) e neste sentido torna-se uma importante ferramenta de empoderamento dos alunos.
- A Banda Desenhada introduz metodologias que estimulam uma abordagem subjetiva, afetiva e relacional do conteúdo curricular, que estimulam uma implicação aumentada do aluno.

Prática Supervisionada

A validação destas hipóteses teóricas foi realizada, no decurso da unidade curricular Prática Supervisionada do Mestrado no Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, através do método experimental da criação parcial de uma Banda Desenhada, por uma turma do ensino secundário, subordinada a um tema de uma unidade curricular diferente de Desenho A.

Foi apresentada a proposta ao orientador da unidade curricular Prática Supervisionada, de criação parcial de uma Banda Desenhada pelos alunos do 10º ano do ano letivo de 2021/2022, da Escola Secundária Rainha Dona Leonor em Lisboa, numa disciplina diferente de Desenho A. A escolha recaiu na turma do 10º10ª e na disciplina de Língua Portuguesa.

Já em sala, foi proposto aos alunos que fizessem uma adaptação da *Crónica de D. João I* de Fernão Lopes – Literatura Portuguesa enquadrada no currículo escolar do 10º ano. A matéria curricular em apreço foi lecionada no decurso do segundo período tendo consistido na abordagem aos capítulos 11, 115 e 149.

O programa de Desenho A prevê que no 3º período, seja ministrada a unidade didática de Banda Desenhada. Nesta unidade os alunos deverão aplicar os conhecimentos obtidos nas duas disciplinas (Desenho A e Língua Portuguesa) de modo a criar parcialmente uma Banda Desenhada que retrate um excerto de um dos capítulos à escolha do aluno.

De modo a facilitar o enquadramento espacial e temporal da *Crónica de D. João I*, foi promovida uma visita de estudo à catedral Sé de Lisboa, tendo por objetivo conhecer o espaço, tendo em conta que é um dos locais onde decorreu a ação da *Crónica de D. João I*, de Fernão Lopes.

Tendo como suporte os diários gráficos, os alunos registaram diversos locais quer no interior, quer no exterior da Sé de Lisboa. Eles também conheceram e registaram o ambiente circundante da Sé. Estes registos ajudaram na criação de cenários a utilizar na concretização da Banda Desenhada proposta.

Foi igualmente objetivo didático utilizar a capacidade de observação para aprofundar as competências adquiridas na unidade didática de desenho de observação (no exterior).

PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

CAPÍTULO I: IMPORTÂNCIA DO ENSINO ARTÍSTICO

1.1. O poder das imagens

As imagens têm uma forte importância documental na história da humanidade, contribuindo para situar acontecimentos em contextos históricos e sociais. Desde o início da humanidade a arte condensa aspetos sociais e culturais da vida e foi a ferramenta principal de reconstituição do passado, através da associação de estéticas de determinadas épocas, culturas e regiões do mundo. “A Arte é quase tão antiga quanto o homem, é uma atividade característica do homem.” (Fischer, 1973, p.40). A arte permite deduzir “a capacidade que o Homem possui de produzir objetos ou realizar ações com as quais cumprindo ou não finalidades úteis, ele possa expressar ideias, sentimentos ou emoções estéticas, isto é, suscetíveis de produzir prazer estético – entendido este não apenas na aceção grega e renascentista da beleza formal, mas principalmente como manifestação de riqueza e plenitude do ser.” (Pinto, Meireles & Cambotas, 2006, p.4).

“E para que serve um livro que não tem gravuras nem conversas?” perguntava-se Alice entediada, em *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carrol, enquanto via a irmã a ler, pouco antes de decidir seguir o Coelho Branco até ao País das Maravilhas.

Na era digital existe uma facilidade de acesso e criação de imagens como nunca existiu antes em nenhuma era, com a tecnologia cada dia mais avançada e de mais fácil acesso, aumentando cada vez mais a relevância das imagens, onde uma parte muito significativa do mundo está constantemente a ser “alimentada” por imagens. O poder descritivo, expressivo e narrativo da imagem aumenta também o seu poder emocional. As imagens circulam de uma forma rápida, dinâmica, por vezes manipuladora. Por um lado, o indivíduo é obrigado a assimilar um fluxo contínuo de imagens e o significado de que estão carregadas. Muitas vezes esse significado é pré-construído e sempre servindo interesses subversivos. Por outro lado, ao contrário de épocas anteriores, onde apenas profissionais e pessoas em posição de poder tinham a capacidade de gerar e difundir imagens, o facto de todos poderem produzir e fazer circular imagens, empodera o indivíduo, tornando as imagens importantes ferramentas de auto-afirmação.

1.2. Reflexões Gerais

O ensino artístico deve estimular a criatividade, o poder de observação, ajudar no pensamento crítico no mundo, propor aos alunos autonomia para tomar decisões que ajuda no pensamento criativo e livre. O aluno desenvolve a sua sensibilidade, tentando interpretar a arte e criando arte ele mesmo. A arte das ferramentas para o auto-conhecimento.

Platão acredita que só a educação artística é que pode oferecer ao aluno harmonia do corpo exaltando a alma, daí que, a educação deve ser feita “...com base na arte logo desde muito cedo, porque ela pode operar na infância durante o sono da razão. E quando surge, a Arte terá preparado o caminho para ela. Então ela será bem-vinda, como um amigo cujas feições essenciais têm sido há muito familiares” (Platão apud Sousa, 2003, p.21).

Ainda é muito comum a educação artística ser menosprezada por muitos setores da sociedade, por vezes chegando aos próprios alunos, por ouvirem dos seus pais, que a arte não serve, ou não vai contribuir em nada para o futuro do aluno. No entanto a educação artística é importante por estimular o aluno a desenvolver a sua inteligência, sensibilidade, capacidade de observação e afetividade. Deve tornar-se uma ferramenta pedagógica que promova uma ação educativa, com a finalidade de levar os alunos a tornarem-se em seres humanos mais completos, mais atentos, com uma maior sensibilidade perante o que os rodeia.

A arte está ligada aos domínios da auto-expressão, da singularidade, das emoções, mas também está ligada à criação, à invenção, à inovação. Usamos a anatomia das aves para criar aviões, as colmeias das abelhas para fazer condomínios (Fusari & Ferraz 2001). Especificamente a educação artística pode desenvolver determinadas áreas do conhecimento humano, como a perceção visual e auditiva, a expressão corporal, a intuição, o pensamento analógico, e neste sentido, a importância do ensino artístico nas escolas, contribui para um desenvolvimento pleno e completo dos alunos.

Lowenfeld (1977) afirma que a arte é importante para a criança, para o processo do seu pensamento, e para o seu desenvolvimento emocional, para ganhar perceções sociais e para o seu pensamento criativo. Lowenfeld (1977) afirma também que a arte facilita a transmissão de uma experiência subjetiva, demonstrando de forma ativa o que se encontra na sua mente, e neste sentido, estimulando formas de comunicação.

Uma dificuldade que muitos professores desta área enfrentam e têm de provar aos encarregados de educação e a outros membros da comunidade escolar é a importância significativa e enriquecedora que tem o ensino de artes visuais para o aluno. Podemos constatar que nenhum encarregado de educação vai questionar a importância do ensino de Matemática, Língua Portuguesa, Ciências Naturais, História, etc, porém, quando se trata de Educação Visual, por alguma razão, há sempre dúvidas, que muitas vezes são absorvidas e interiorizadas erradamente pelos alunos. Tendo em conta que a Educação Visual é uma disciplina que pertence ao currículo escolar, e cuja avaliação é relevante para o avanço dos alunos no seu nível de escolaridade, é vista, no entanto, como uma unidade curricular de menor importância.

1.3. Papel do Professor no ensino de Artes Visuais

“O fim geral da educação é fazer um membro útil e feliz na sociedade.” (Almeida Garrett apud Sousa, 2003, p.42). Um professor é alguém que tem de ter a convicção de quem acredita que todos os seres humanos têm o direito inquestionável ao ensino, no sentido em que é uma necessidade básica como o direito à saúde. Um bom professor é aquele que gosta daquilo que faz, de estar com os alunos, por aquilo que ensina, é alguém que vive e acredita que está a ajudar o aluno e a dar-lhe as ferramentas essenciais para o seu desenvolvimento como pessoa, que o está a motivar e a servir de inspiração. O professor que tenha gosto em ensinar, tem o papel de zelar e estabelecer valores importantes num ambiente na sala de aula que seja justo, tolerante, responsável e cívico. As escolas contribuem de uma forma constante e ativa para a construção de futuros adultos, muitos deles terão um papel importante no desenvolvimento humano a todos os níveis. É importante educar os alunos de uma forma saudável e não autoritária e incentivada pelo medo, violência, ou humilhação, mas focada no reforço positivo, ensino adaptado, e mais apoio de caráter pedagógico e lúdico.

Essas preocupações no campo da educação têm as suas raízes no Iluminismo do século XVIII. O filósofo suíço Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), cujas ideias influenciaram profundamente o Direito europeu e outras áreas das ciências humanas, foi um importante pensador do Iluminismo, focado na educação humana. Para Rousseau, as instituições educativas tradicionais do seu tempo corrompem o homem e tiram-lhe a liberdade. Para a criação de um novo homem e de uma nova sociedade, seria preciso educar as crianças de acordo com a Natureza, desenvolvendo-se os seus sentidos e a razão, com vista à liberdade e à capacidade de julgar.

“A pessoa poderá ou não nascer fundamentalmente boa, mas tornar-se-á fundamentalmente boa através de uma boa educação, de uma educação voltada para a própria pessoa, tentando fazer desabrochar as suas capacidades tendentes para o belo espiritual.” (Rousseau apud Sousa, 2003, p.42).

Um dos papéis do professor é também fazer o aluno entender que apesar de ser uma pessoa individual, com uma mente muito moldável, frágil e impressionável, deve entender que, pertence a uma sociedade coletiva na qual tem de compreender certos conceitos, formas de estar e agir, mas em simultâneo nunca esquecer quem é, desenvolvendo-se e formando-se como pessoa.

A educação artística nesse aspeto, é uma área que promove formar e estimular a inteligência, a sensibilidade, a observação do aluno. Foca-se sobretudo na formação do Ser, dando-lhe um pensamento mais versátil, mais crítico, mais criativo, maneiras divergentes de olhar o mundo e o que o rodeia. O professor deve incentivar e acreditar que o aluno é capaz de ser criativo, encorajando-o se ele assim não estiver motivado, independentemente das suas dificuldades, para não desistir e para continuar o exercício proposto, através de uma postura ativa, procurando sempre tentar desbloquear toda a potencialidade artística do aluno.

“Enquanto na Educação pela Arte não interessa a obra de arte em si, mas a sua capacidade de possibilitar à criança a expressão das suas emoções e a evolução da sua beleza espiritual, a perspectiva das Artes na Educação volta-se diretamente para a produção de obras com características sócio-culturalmente consideradas como artísticas, com a intenção expressa de ensinar as técnicas e os princípios estético-científicos que deverão presidir na sua criação” (Oliveira, 2009, p.89).

O professor, ao estar a educar em artes visuais, não tem como finalidade didática dar ao aluno a história da arte, ou os seus artistas mais importantes e icónicos, e todos os conceitos e características incutidas nas suas respetivas obras, mas tem essencialmente como objetivo dar as ferramentas e os meios precisos e essenciais, para o aluno conseguir desenvolver o seu espírito crítico, levando-o a querer procurar obras de arte por vontade própria e contemplá-las. O professor tem também como objetivo dar o conhecimento de técnicas de produção artística, para serem usadas como bases contextuais. Ou seja, com os conhecimentos de conceitos e estilos adquiridos e em mente, o aluno tem modelos e inspiração para criar por si.

“O objetivo da educação deveria ser entendido como a preparação de artistas, indivíduos que desenvolveram as ideias, as sensações, as habilidades e a imaginação para criar um trabalho que está bem proporcionado, habilmente executado e imaginativo”. (Eisner, 2008, p. 9).

Para o teórico Ângelo Ribeiro (Ribeiro, 2005, p.20), o professor deve ter em conta as seguintes aptidões:

- “• desenvolver uma atitude investigadora frente aos fenómenos artísticos e educativos - mostrar interesse em conhecer, saber questionar e ser capaz de estimular essa atitude nos alunos;
 - ser capaz de se apropriar e de criar conhecimentos escolares, promovendo o desenvolvimento dessas capacidades nos alunos;
 - compreender os processos de produção, apreciação crítica e contextualização das artes nas suas distintas manifestações;
 - ser portador de uma sensibilidade estética e comunicá-la aos alunos, no que se refere à apreciação e experiência do mundo natural e cultural;
 - ser criativo, imaginativo, utilizando o pensamento visual e metafórico na prática educativa.”
- (Ribeiro, 2005, p.20)

O professor tem um papel que se assemelha ao de um investigador: não só vai lecionar os conteúdos programáticos pertencentes ao currículo escolar, como tem que observar cada aluno presente em sala de aula, observar o progresso das suas aprendizagens, e como eles estão a aprender, se estão a progredir bem, ou se estão a apresentar dificuldades. O professor precisa de arranjar métodos inovadores que enquadrem todo o tipo de necessidades dos alunos, e acima de tudo, de uma forma pedagógica que crie motivação e interesse no aluno, e que lhe permita ser um ponto de partida e um facilitador de aprendizagens. Como pedagogo o seu maior objetivo é de ensinar, gerar conhecimento e orientar os alunos, para que estes possam atingir as metas estabelecidas. Ele tem que saber observar a sala de aula, ver quais os alunos que demonstram divergências nas suas aprendizagens e optar por métodos de trabalho pedagógicos e facilitadores dessas mesmas aprendizagens que promovam a motivação e o interesse pelos conteúdos lecionados. Uma dificuldade muito recorrente nos professores é criar nos alunos o gosto pelas matérias lecionadas nos programas do currículo escolar, a vontade de querer saber mais e de uma forma mais

aprofundada. É nestes momentos que o professor tem de procurar formas de contornar a situação e despertar e consciencializar nos seus alunos a importância das matérias lecionadas.

No ensino artístico, o professor deve ser capaz de fazer com que os alunos alcancem a lucidez e a perceção de que conseguem exprimir aquilo que sentem e traduzi-lo em forma de arte, que podem ser capazes de transmitir sentimentos, ideias, sensações, sejam elas originadas por aquilo que absorveram do mundo que os rodeia, seja daquilo que veio do seu interior.

A Banda Desenhada proporciona uma característica atrativa pelo facto de reunir diversas fontes de informação e meios de expressão e poder facilitar e apelar a atenção dos alunos para figuras, acontecimentos históricos, textos narrativos. Diversificar as formas de acesso à informação, além do material nos manuais tradicionalmente utilizados no ambiente escolar, estimulará o desenvolvimento do aluno. A Banda Desenhada pode ser usada como veículo que permite estudar os conteúdos programáticos numa perspetiva divergente a qual é tradicionalmente usual em sala de aula, e tem a vantagem de apelar visualmente, o que diminui a apresentação de textos densos que, por vezes, são muito difíceis de digerir. Neste caso, as imagens sequenciais diminuem significativamente a acumulação de texto e a excessiva exposição de informação descritiva, criando assim um equilíbrio na absorção de informação, através das imagens e texto. Podemos verificar longas descrições físicas, sejam essas das personagens, lugares, vestuários, etc, apenas por informação visual, descartando a necessidade de existir muita informação em texto para descrever tais elementos existentes nos conteúdos estudados.

1.4. O Professor e o Ensino

A escola é o espaço onde deve acontecer o processo de aprendizagem de cada aluno, onde o objetivo é fazer o aluno adquirir e compreender as aprendizagens lecionadas. O professor, como figura mentora, e fonte de conhecimento, é aquele que proporciona as aprendizagens pertencentes ao currículo escolar, aos alunos em sala de aula. O “currículo escolar é - em qualquer circunstância - o conjunto de aprendizagens que, por se considerarem socialmente necessárias num dado tempo e contexto, cabe à escola garantir e organizar” (Roldão, 1999, p.24). Este currículo escolar engloba tudo aquilo que o professor pode lecionar em sala de aula. No caso de Desenho A, o professor vai com base no currículo escolar dirigido para Desenho A escolher as unidades didáticas incluídas que tenciona lecionar às suas turmas.

Apesar de já ter sido mencionado, em teoria, como deve ser um professor, e como deve um professor agir perante o aluno e a turma, existem vários tipos de professores com formas de lecionar completamente diferentes: autoritários, sérios, irresponsáveis, amados, odiados, burocráticos, racionalistas, etc. Ou seja o aluno no decorrer do seu percurso escolar, pode deparar-se com vários tipos de professores que possuem formas e métodos de dar aulas, que vão deixar um impacto significativo que pode determinar o seu desempenho, seja pela positiva ou não. Estas situações quando são negativas acabam por criar consequências e os alunos podem desenvolver desinteresse sendo o resultado inevitável de uma progressão de dificuldades que só se vão agravar com o decorrer dos anos. Muitas vezes alguns alunos já têm, por natureza, processos de pensamento incorporados, que são a consequência de condições médicas, que já dificultam o seu ritmo de aprendizagem em relação à maioria dos alunos integrantes em sala de aula. E nem sempre estes alunos são tratados da maneira mais eficiente ou eficaz o que só os prejudica. Muitos professores não sabem como executar formas de ensino que consigam adaptar-se às necessidades dos alunos, cujo tipo de pensamento é divergente da norma. Muito está relacionado com a atitude que esses professores têm perante o ensino e a forma de ensinar, e que querendo ou não, marcam a vida dos seus alunos, seja por razões positivas ou negativas.

“A educação pode fazer muito para promover o desenvolvimento dos indivíduos, no intuito de prepará-los para um novo desempenho comunicativo espontâneo e criativo” (Soares, 1995).

O ser humano, depende incondicionalmente do seu estado emocional para conseguir aprender, se um professor não consegue fazer chegar a todos, os conhecimentos que quer transmitir a um aluno, mesmo que a maioria da turma esteja a entender, esse professor não está a conseguir contribuir para o conhecimento dessa aprendizagem, aquilo que decidiu fazer como profissão. Devido a isto, o professor tem que ter em conta que, perante uma determinada situação, é preciso recorrer a maneiras que integrem alunos cujos ritmos e formas de aprendizagem são divergentes da norma.

Keller (1987) tentou associar fatores fundamentais que caracterizam o que faz gerar motivação na aprendizagem através do acrónimo (ARCS), significando, Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, descrevendo estes quatro fatores e afirmando serem capazes de certificar uma análise efetiva para a criação de motivação e interesse nas aprendizagens por parte dos alunos. Para tal efeito Keller (1987) afirma que o professor deve ganhar e manter o interesse durante a aprendizagem que está a lecionar na sala de aula. O professor deve, também, conseguir produzir conteúdos relevantes nas aprendizagens, deve ser capaz de estabelecer nos alunos uma expectativa de

caráter positivo quanto ao seu sucesso na aprendizagem, e deve também saber atribuir recompensas ao aluno quando o esforço desenvolvido na execução das aprendizagens é bem sucedido.

É importante que o professor saiba como lidar com casos singulares, e estabelecer métodos e técnicas, baseadas no nível etário, cultural, cognitivo, e comportamental dos alunos, sabendo que nem todos os alunos são iguais e todos, de certa forma, têm formas de aprendizagem diferentes, tendo uns maior facilidade em receber a informação dada, que outros. O professor, como tutor, tem de ter consciência que tem nas suas mãos futuros adultos, e tem que saber ir ao encontro das necessidades de cada um.

1.5. Banda Desenhada como forma de motivação

A Banda Desenhada é uma forma de arte que tem a capacidade de promover o interesse das crianças e jovens através da sua acessibilidade. Historicamente, como forma de crítica satírica, a Banda Desenhada foi primariamente dirigida a um público alvo adulto e só mais tarde é que se começou a desenvolver Bandas Desenhadas dirigidas para públicos alvos juvenis. No contexto histórico, assim como hoje, ela pode tornar-se um método de ensino eficiente que cativa a atenção do aluno através do seu lado visual acessível e estimula a aproximação de outros ramos das artes e humanidades.

Como podemos deduzir da literatura (Haugaard, 1973, p.85), a Banda Desenhada tem-se mostrado um meio de induzir nos alunos com dificuldade de absorção de literatura, o prazer de uma aproximação aos livros. Nesse sentido, pode ser usada como uma importante ferramenta educacional. Kay Haugaard (1973, pp.54-55), afirma que o interesse que as crianças ganham pela Banda Desenhada faz com que a motivação destes para a leitura de outros tipos de livros cresça significativamente.

A Banda Desenhada tem também a vantagem de funcionar em coordenadas interculturais, pois é preponderantemente visual e está mais ligada à cultura popular do que destinada à elite. Nesse sentido, a sua receção não é tanto condicionada por 'códigos' literários ou estéticos, mas funciona com uma linguagem universal.

O ativista Sul-Africano, Desmond Tutu (1931-2021), que ganhou um prémio Nobel da Paz afirmava que uma das grandes e fortes razões que o encaminharam para a leitura e o prazer de ler em línguas estrangeiras foi precisamente a Banda Desenhada.

“One of the things that my father did was to let me read comics. I devoured all kinds of comics. People used to say, "That's bad because it spoils your English," but in fact, letting me read comics fed my love for English and my love for reading. I suppose if he had been firm I might not have developed this deep love for Reading and for English?" (Tutu, 2004).

Um aluno interessado, não só tem uma tendência de aderir mais facilmente às atividades propostas pelo professor, como também facilita o seu ritmo e processo de aprendizagem. Os fatores de caráter motivacional são elementos essenciais na determinação do desempenho escolar do aluno (Sprinthall & Sprinthall, 1993). Um aluno tem muito mais tendência a obter um rendimento escolar mais fraco, se não estiver a sentir-se empenhado ou interessado de alguma forma nas aprendizagens que estão a ser lecionadas, independentemente das dificuldades que possa sentir. A motivação tem que atuar para que a aprendizagem seja mais eficaz, onde o aluno sinta também, que o que está a estudar não é uma obrigação, ou algo que ele é forçado a fazer, mas algo interessante, algo que é essencial para a sua formação como pessoa. Estudos demonstram que os indivíduos têm uma maior tendência a ignorar, ou a não ver as coisas que acham pouco interessantes ou desagradáveis. (Sprinthall & Sprinthall, 1993).

O objetivo em usar a Banda Desenhada neste contexto é precisamente contrariar esta tendência. Um aluno que já tenha pouco interesse na disciplina de Língua Portuguesa, não gosta de ler e tem dificuldades acentuadas no desenvolvimento da escrita e tem como objetivo em sala de aula efetuar uma interpretação de um texto literário, muito provavelmente irá ter dificuldades a completar o exercício proposto com aproveitamento. No entanto, se o professor for ao encontro das suas necessidades de aprendizagem, o aluno pode passar a demonstrar mais interesse se o exercício for adaptado em relação as suas necessidades: em vez de explicar o texto de uma forma descritiva como é o convencional, poderia ser proposto ao aluno uma abordagem criativa e visual deste texto.

Ainda na década de 1940, num estudo que compara a Banda Desenhada com outros materiais curriculares, W.W.D. Sones fala do facto de que a qualidade visual da Banda Desenhada melhorava significativamente as aprendizagens e, salientava ainda que os alunos com níveis de inteligência considerados medianos ou baixos eram consideravelmente beneficiados graças à qualidade visual da Banda Desenhada (Sones, 1944, p.239).

A Banda Desenhada pode servir como um meio de motivação na tentativa de contornar as dificuldades que o aluno possa sentir em aprendizagens lecionadas da forma convencional, que por vezes, são muito densas. Foi demonstrado que em várias disciplinas, incluindo também o ensino

das Línguas (Português, Inglês, Francês, Espanhol) as Banda Desenhadas foram eficientes.” (Azinheiro, 2013, p.55). A Banda Desenhada demonstrou ser um método muito aliciante para estimular o interesse do aluno.

“Muitos autores sugerem que a Banda Desenhada pode facilitar todas as disciplinas que impliquem leitura, especialmente para aqueles alunos que se mostram reticentes em ler ou que demonstrem mais dificuldades” (Azinheiro, 2013, p.55, 56).

A Banda Desenhada foi também vista como um auxílio no processo de alfabetização:

“O uso de pontos, linhas, cores e a composição em geral, facilitam a interpretação texto-imagem do aluno. Este processo pode induzir o aluno a chegar à escrita, auxiliando-o no processo de alfabetização, mesmo que não saiba ler ou escrever direito”. (Araújo et al, 2008, p.29)

CAPÍTULO II: CARACTERIZAÇÃO DA BANDA DESENHADA

2.1. Definição de Banda Desenhada

A Banda Desenhada é uma série de desenhos que representa uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais. Foram discutidas várias definições de Banda Desenhada. A Banda Desenhada é essencialmente vista como uma forma de narrativa composta por uma sequência de imagens separadas onde, as imagens em si, são mais relevantes que o texto inserido, e é aquilo que distingue a Banda Desenhada das outras formas de arte (Meskin, 2017)

Na sua investigação sobre a natureza da Banda Desenhada – *Understanding Comics: The Invisible Art* - o cartoonista Scott McCloud (1993) sugere que a Banda Desenhada seja caracterizada por “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer” (Meskin, 2007). Esta definição explica que a Banda Desenhada, é caracterizada por ser um conjunto de imagens justapostas numa sequência deliberada, com a intenção de passar informação e ou produzir uma resposta estética no espetador.

Do ponto de vista formal, o filósofo em arte David Carrier argumenta no *The Aesthetics of Comics* (2000), que as três características fundamentais de uma Banda Desenhada são “the speech balloon, the closely linked narrative, and the book-size scale.” (Meskin, 2007). Mas estas definições formais, acentuam as formas mais estandardizadas e comuns de criação de uma Banda Desenhada, limitam muito o potencial estilístico e estético que esta forma de arte pode proporcionar.

Segundo Meskin, muitas das tentativas de definição parecem muito pouco sustentáveis e com algumas lacunas, mas apesar de tudo, todas parecem convergir na ideia que, a Banda Desenhada, é claramente e essencialmente, no seu significado mais primário, composta por imagens em sequência, sugerindo assim que a definição mais correta deverá começar por aí.

Hayman e Pratt propõem que a Banda Desenhada é caracterizada de forma a que “x is a comic if x is a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text.” (Meskin, 2007)

Estas condições parecem distinguir a Banda Desenhada de formas de arte que incluem palavras e podem também, mas não obrigatoriamente, incluir imagens a acompanhar (por exemplo a peças literárias que integram imagens).

No seu artigo “*What Are Comics*” Meskin (2007) evoca a noção “pictorial narrative” introduzida pelo filósofo de arte Henry Pratt que pode ser considerada um conceito central da Banda Desenhada.

O termo “pictorial narrative” (Pratt, 2009) problematiza que a Banda Desenhada é uma forma de contar histórias que usa e se sustenta primariamente de imagens visuais para efetuar uma narrativa. Esta perspetiva enfatiza a importância histórica das artes visuais em desenvolver narrativas visuais. O método de contar visualmente histórias descrevendo personagens, planos, espaços, ações, e emoções através da imagem atravessa a história das artes. Esta metodologia permite facilmente o progresso no tempo e no espaço, e o desenvolvimento de linhas narrativas. O texto na Banda Desenhada é, contudo, visto como um elemento secundário, um complemento perante a informação visual, o que contribui para a hibridez desse media. O conceito de “pictorial narrative” enfatiza sobretudo o poder das imagens para criar significado - uma questão fundamental na filosofia da arte, que a Banda Desenhada reitera (Pratt, 2009, p.107). O significado da narrativa pictórica resulta um conteúdo desenvolvido no tempo e no espaço, que é preponderantemente diegético (Pratt, 2009, 108) - diferente do filme que não é uma narrativa pictórica especificamente diegética. Diegese é um estilo de narrativa de ficção que apresenta uma visão interior de um mundo no qual o narrador apresenta as ações dos personagens para os leitores ou público. Para Pratt, isso explica a autonomia do espetador. Ao contrário do filme que marca o ritmo do espetador (e que é apenas esporadicamente diegético), o leitor da Banda Desenhada, imerso em sua natureza diegética, constrói, a partir da junção entre imagem e texto, sua própria experiência híbrida (Pratt, 2009, 110)

2.2. Características formais da Banda Desenhada

A Banda Desenhada, como forma de arte, é composta por um conjunto de normas e características muito próprias que a identificam como tal, não só na estruturação da página, mas também, visualmente e, por vezes também descritivamente. E como unidade temática estudada no currículo de Desenho A é crucialmente importante conhecer essas características e normas de elaboração.

2.2.1. A configuração de uma pagina Banda Desenhada

2.2.1.1. Prancha

A prancha é uma página de Banda Desenhada habitualmente constituída pelos “quadrinhos” (vinhetas) inseridos em tiras, onde se encontram as imagens justapostas de forma sequencial que formam uma narrativa visual. Uma prancha de Banda Desenhada pode ser constituída inteiramente num grafismo único, ou pode consistir em tiras, ou até mesmo as vinhetas.



Figura 1: Exemplo de prancha, Lucky Luke, Morris, 1946,
<https://www.centralcomics.com/lucky-luke-a-arca-de-rantanplan/>.

2.2.1.2. Tira

A tira é habitualmente constituída por um grupo de vinhetas (entre três a quatro), que são inseridas horizontalmente na prancha. Assim como na prancha, as tiras podem só por si contar uma história, ou seja ter um princípio meio e fim, ou então podem pertencer a partes da história. É comum encontrar tiras na imprensa como forma de sátira tanto de carácter político, desportivo, religioso, social, etc.

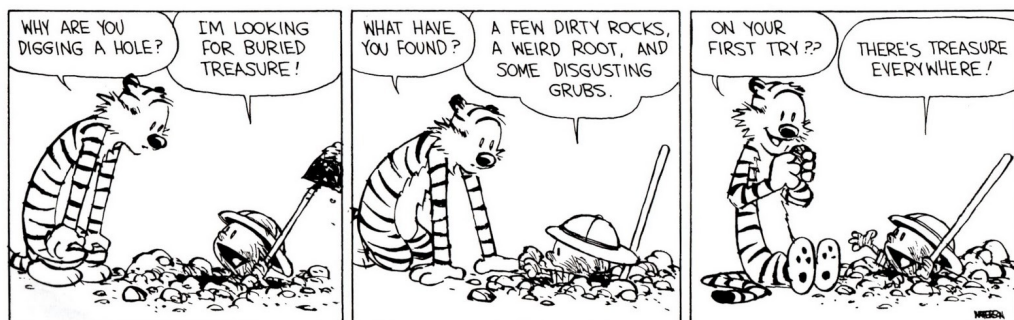


Figura 2: Exemplo de tira, Calvin and Hobbes, Bill Watterson, 1995, <http://thehyperbolichypothetical.blogspot.com/2017/01/comic-strip-analysis-essence-of-calvin.html>.

2.2.1.3. Vinheta

As vinhetas estão habitualmente inseridas na prancha e em tiras. São conhecidas informalmente pelo nome de “quadrinhos”.

É no interior da vinheta que se desenrola a narrativa visual composta essencialmente por imagens e signos. É através de várias vinhetas que é possível formar uma narrativa de sequência visual, que, com diálogo ou não, consegue transmitir uma informação ao leitor. As vinhetas são, por norma, coexistentes e interpretadas em conjunto da esquerda para a direita e saltando visualmente do elemento visual mais acima para o mais baixo. No entanto em alguns países como por exemplo no Japão, as Bandas Desenhadas conhecidas como manga, são interpretadas da direita para a esquerda, e assim como na Banda Desenhada ocidental, os elementos visuais são interpretados de mais a cima para mais a baixo.

Segundo Pedro Vieira Moura (2007):

“ Pela natureza da Banda Desenhada, a acção é fragmentada, e é para isso que a vinheta serve em primeiro lugar, a estruturação da acção. A articulação dos materiais icónicos, linguísticos ou “ Pela natureza da Banda Desenhada, a acção é fragmentada, e é para isso que a vinheta serve em primeiro lugar, a estruturação da acção. A articulação dos materiais icónicos, linguísticos ou outros no seu interior, que sublinha a função separadora e a da leitura da vinheta (v. abaixo), é a acção da divisão da acção pretendida em momentos-chave, atribuindo-se cada um desses momentos a uma vinheta”. (Moura, 2007)

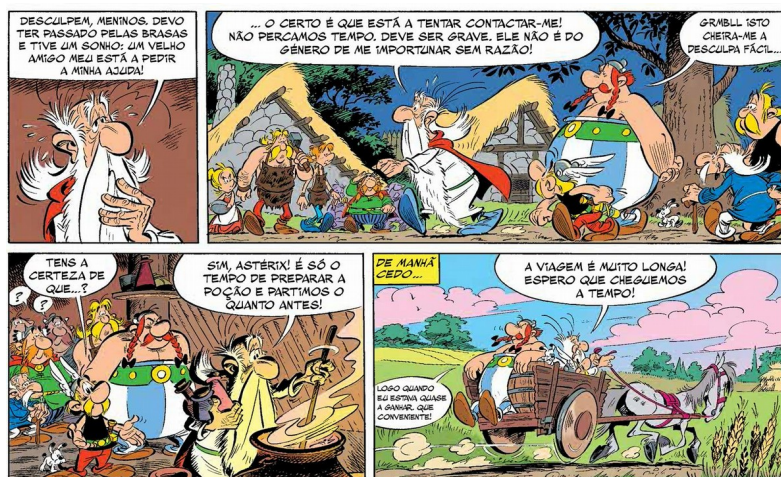


Figura 4: Exemplo de elipses, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.1.5. Sequenciação

Uma das razões mais frequentes de tentativas para definir o que é a Banda Desenhada é precisamente graças ao facto da Banda Desenhada ser uma sequência de imagens. Trata-se de um conjunto de vinhetas em sequência, cujos grafismos são conseguidos através da repetição de imagens, mas, com ligeiras variações daquilo que está a ser representado criando uma ação com nexos de causalidade e temporalidade.



Figura 5: Exemplo de sequenciação, Peanuts, Charles M. Schulz, 1950 to 2000, <https://thegonzochimera.wordpress.com/tag/garfield/>.

2.2.2. Enquadramento de Planos

Estas características aplicam-se às normas visuais que são propositadamente colocadas numa prancha de Banda Desenhada com a principal finalidade de uma eficaz leitura ou perceção visual dos ambientes e tons na ação. Por vezes ao olhar para uma imagem, essa pode despertar sentimentos alegres, sinistros, tristes, e tantos outros. Não só na pintura mas também no cinema, na fotografia, etc. é através das escolhas de enquadramento visual, que é dado ao produto final um tom de desperta no observado aquilo que é suposto sentir ao visualizar uma imagem, sem que lhe seja preciso dizer de uma forma, literal, o que é suposto sentir. A melhor forma de conseguir esse efeito propositado é unicamente através da premeditação gráfica de ângulos, tipos de letra e enquadramentos da cena a serem usados, jogando depois com a luz, as formas, e as cores presentes, criando ambientes calmos, como um pôr do sol, por exemplo, ou ambientes mais sinistros como uma floresta escura e com nevoeiro, cujas árvores se encontram secas.

Os enquadramentos de planos são fundamentais para acentuarem a importância das cenas e do que dizem as personagens. A cena é sempre constituída a partir de um ponto de vista, que será onde se encontra o observador. Servem também para dosear as tensões nos diferentes passos da narrativa.

2.2.2.1. Plano Geral

O plano geral enquadra o ambiente em que se desenrola a ação na vinheta. É caracterizado essencialmente por integrar o espaço em toda a sua totalidade sem grande detalhe.



Figura 6: Exemplo de plano geral, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.2. Plano Conjunto

O plano conjunto enquadra na vinheta uma cena mais próxima onde decorre a ação, ou seja, o campo de visão envolvente é mais reduzido que no plano geral. Já é possível acrescentar mais detalhes à cena.



Figura 7: Exemplo de plano conjunto, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.3. Plano Médio

O plano médio enquadra na vinheta a totalidade ou praticamente a totalidade de uma personagem envolvida na cena. Quando a intenção do autor é enfatizar uma personagem em cena, dando a entender ao mesmo que é a essa personagem em foco, o autor pode usar um plano médio.



Figura 8: Exemplo de plano médio, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.4. Plano Americano

O plano americano é caracterizado pelo enquadramento propositado da personagem a 3/4 (acima do joelho) numa vinheta de Banda Desenhada. Como o seu nome sugere, o plano americano é baseado no género de filmes americanos *western*, que contava histórias de *cowboys* do velho oeste.



Figura 9: Exemplo de plano americano, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.5. Plano Aproximado

O plano aproximado é caracterizado pelo enquadramento propositado da personagem a 2/4 (ao nível da cintura) numa vinheta de Banda Desenhada. O plano aproximado, já um pouco mais detalhado que o plano americano, representa a personagem num ponto de vista mais próximo do observador.



Figura 10: Exemplo de plano aproximado, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.6. Primeiro Plano

O primeiro plano é essencialmente composto pelo enquadramento deliberado da personagem à medida dos ombros. É muito comum na fotografia usar este formato, sobretudo quando se quer fazer uma fotografia individual de alguém.



Figura 11: Exemplo de primeiro plano, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.7. Grande Plano

O grande plano é caracterizado pelo enquadramento propositado do total de um rosto, objeto ou uma parte do corpo, por exemplo um pé, uma perna, um braço, um sapato. É ainda mais aproximado que o primeiro plano.



Figura 12: Exemplo de grande plano, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.8. Plano de Pormenor

O plano de pormenor é distintivamente caracterizado pelo seu enquadramento deliberado e muito ampliado, de algo, ou alguém, numa vinheta com muito detalhe. Como o nome assim o indica, este é o plano que mais detalhe é capaz de dar a algo ou alguém perante os planos mencionados anteriormente.



Figura 13: Exemplo de plano de pormenor, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.9. Plano Picado

O plano picado é um ângulo de visão que enquadra a cena na vinheta, sempre de um ponto de vista de cima para baixo. Este plano é menos convencional, e no entanto é essencial para dar ao leitor de uma sensação de dramatismo propositada sobre o formato visual.



Figura 14: Exemplo de plano picado, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.2.10. Contra-Picado

Assim como no plano picado, o plano contra-picado tem como objetivo criar dramatismo na cena que se enquadra na vinheta. No entanto é empregue de baixo para cima. Algo cujo ponto de vista é de baixo para cima pode dar a sugestão visual que algo ou alguém é grandioso, autoritário, ou de certa forma, está a cima na hierarquia comparado com quem o observa.



Figura 15: Exemplo de plano contra-picado, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.3 Metáforas Visuais

A Banda Desenhada, como forma de narrativa também engloba esta regra de “Show, don’t tell”, é usada muitas vezes para descrever que uma personagem no enredo teve uma ideia brilhante. É bastante comum atribuir, a essa personagem, uma lâmpada acesa por cima da sua cabeça. Em outros instantes quando uma personagem leva com algo em cima, é por vezes colocado por cima da sua cabeça estrelas ou passarinhos a andar à roda, para implicar que ficou atordoada.



Figura 16: Exemplo de metáforas visuais, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.4. Cor

A Cor é um suplemento expressivo e visual bastante rico que ajuda na contextualização de uma determinada cena na vinheta. E pode ser um elemento chave para estimular emoções no observador.

“As cores influenciam o ser humano e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem, etc”. (FARINA, 2006, p. 2)

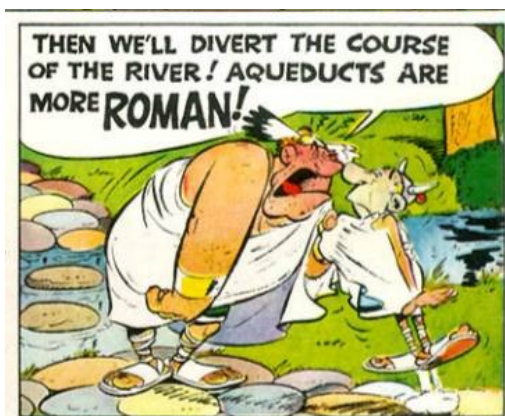


Figura 17: Exemplo de cor, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

A cor muitas vezes ajuda a criar um estilo único a uma prancha de Banda Desenhada, enfatizando volumes, facilitando a leitura de ambientes e ajudando na descrição de cenas, de uma forma visual, com fundos, e personagens. A cor é também usada para criar tensão em cenas, sejam estas de suspense, assustadoras, românticas, engraçadas, etc. Tal como as metáforas visuais, a cor também

pode transmitir ao leitor aquilo que uma personagem está a sentir, por exemplo, se a personagem em questão estiver enjoada ou doente, pode ser representada com a sua cara esverdeada, se ela estiver com frio, a azul, se estiver zangada ou envergonhada, a vermelho, ou seja, é possível usar a cor, como uma forma válida de expressão, sendo também possível existir Bandas Desenhadas monocromáticas, por opção estética, muito expressivas, que usam outros métodos, como metáforas visuais e signos cinéticos, para se expressarem. No entanto Banda Desenhada a preto e branco por vezes não é obrigatoriamente uma opção, mas uma consequência de ser mais económica a impressão dessas páginas a preto e branco.

2.2.5. Corpo de Letra

O corpo de letra corresponde à escolha estilística e deliberada atribuída à aparência visual do texto transposto na Banda Desenhada.

A Banda Desenhada, como forma de narrativa visual, como já foi evidenciado anteriormente, é uma forma de arte muito ligada à expressão e comunicação na sua maioria visual. Daí não ser de espantar que o texto apresentado na Banda Desenhada seja de diálogo ou de narração, e também possa possuir elementos visualmente expressivos.



Figura 18: Exemplo de corpo de letra, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

Como não é possível ouvir o que está a ser dito, pois a Banda Desenhada é representada por grafismos de carácter estático cuja visão é o único sentido necessário para a sua compreensão, é necessário acentuar aumentando, alargando, ou mudando o corpo de letra. Evidenciando numa palavra ou palavras, colocando-a ligeiramente mais carregada ou maior, quando a personagem ou o narrador está a enfatizar verbalmente essa mesma, usar um tipo de letra mais arredondado quando o

diálogo é casual, usar um estilo mais gótico para enfatizar uma forma de falar mais sinistra ou usar uma letra mais cursiva para exprimir um diálogo mais elegante, são formas visuais de contextualizar o leitor de diferentes tons de voz, e diversas formas de falar dos personagens.

2.2.6. Características formais textuais da Banda Desenhada

Estas características referem-se às normas textuais usadas na Banda Desenhada. Como é evidente, muitas Bandas Desenhadas são formas de contar histórias por grafismos fixos inseridos dentro de vinhetas, dando formato propositado a um conjunto de imagens fixas onde a visão é o único sentido preciso para que seja entendida a ação. Assim como num livro sem imagens, a Banda Desenhada também não possui som, daí ser preciso recorrer ao texto para ajudar o leitor a contextualizar-se de uma forma mais literal e evidente, o tipo de discurso das personagens e narradores presentes na ação, e como tal, é necessário recorrer ao texto e formas propositadas de apresentar graficamente esse mesmo.

2.2.6.1. Legenda

A legenda é o texto ao qual o narrador, ausente ou presente, recorre para expor informação crucial de uma forma descritiva que ajuda na compreensão e contextualização, que não se consegue atribuir de uma forma visual, numa história de Banda Desenhada. A legenda está sempre inserida dentro da vinheta e é muito comum ter uma forma retangular, ou quadrangular. Tradicionalmente, costuma-se situar no topo de uma vinheta sob os grafismos, onde descreve e contextualiza o que está a acontecer nos mesmos.



Figura 19: Exemplo de legenda, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.2. Cartucho

Assim como a legenda, o cartucho é também uma ferramenta usada para transmitir informação. Essa informação é transposta também sob a forma de texto, pela voz de um narrador, ausente ou presente, nos acontecimentos no decorrer da ação na Banda Desenhada. Por exemplo, assim como na legenda, o cartucho também faz a contextualização temporal e espacial da ação. O cartucho, no entanto, corresponde unicamente a texto, que é inserido deliberadamente, dentro de uma vinheta, cuja forma é retangular, tradicionalmente na vertical.



Figura 20: Exemplo de cartucho, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.3. Balões

Os balões, como o nome indica, são uma forma gráfica, lida da esquerda para a direita, e, do mais acima para o mais a baixo. Contrariamente à manga (Banda Desenhada Japonesa) a Banda Desenhada ocidental é lida da direita para a esquerda, sendo também dada prioridade de leitura de cima para baixo. São, geralmente, de cor branca e forma arredondada, cujo propósito é servir de veículo de comunicação e compreensão para o leitor, daquilo que cada personagem está a exprimir na ação, sejam sentimentos, diálogos de qualquer tipo de tom ou acentuação, ou até mesmo pensamentos. Os balões possuem variações gráficas com propósitos e funções de transmitir ideias muito específicas. Os balões são caracterizados pelo apêndice, o balão de fala, o balão de fala coletiva, o balão off, o balão de pensamento, o balão não verbal, balão de grito, balão de transmissão, e por fim, o balão de sussurro.

2.2.6.4. Apêndice

O apêndice, é muito comum na Banda Desenhada, especialmente se esta possui muitas personagens em diálogo numa vinheta. É importante para quem está a ler, perceber qual é a personagem que está a discursar, e qual dos balões presentes na vinheta pertence a quem. O apêndice, assim como o nome sugere, está ligado ao balão de fala em si, e tem como única finalidade, indicar ao leitor qual é a personagem que está a discursar nesse momento, apontando-o, geralmente, para a boca ou face da personagem em questão.

2.2.6.5. Balão de Fala

O balão de fala é o balão mais comum na Banda Desenhada, é usado para diálogos entre personagens, que são lidos dentro das vinhetas. O balão de fala indica visualmente ao leitor que a personagem não só está a falar na ação, mas também o que ela está a dizer, sabendo ele também que as outras personagens são capazes de a ouvir.



Figura 21: Exemplo de balão de fala, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.6. Balão de Fala Coletiva

O balão de fala coletiva, é composto pelo balão e mais que um apêndice ligado ao mesmo, sugerindo subtilmente ao leitor, apenas de uma forma visual, que existe mais que uma personagem a falar o mesmo discurso em simultâneo.



Figura 22: Exemplo de balão de fala coletiva, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.7. Balão Off

O balão off tem como característica fundamental fazer o leitor ver que, alguém que não está em cena, está a falar. Ou seja, graficamente consiste no balão com o apêndice a apontar para a extremidade da vinheta, ou até mesmo a ser cortado fora da vinheta, implicando que uma personagem que não está enquadrada nessa vinheta está a dizer alguma coisa.



Figura 23: Exemplo de balão off, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.8. Balão de Pensamento

O balão de pensamento ao contrário dos outros balões já mencionados, serve unicamente para contextualizar o leitor daquilo que o personagem presente na ação está a pensar. Ou seja, a menos que haja um personagem presente na ação que tenha a capacidade de ler pensamentos, mais nenhuma personagem presente é capaz de ouvir um balão de pensamento.



Figura 24: Exemplo de balão de pensamento, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.9. Balão Não Verbal

O balão não verbal, graficamente, pode consistir em possuir todas as formas de balão anteriormente mencionadas. Porém o balão não verbal é exclusivamente definido por não possuir qualquer tipo de texto no seu interior, mas sim apenas metáforas visuais.



Figura 25: Exemplo de balão não verbal, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.10. Balão de Grito

Assim como o nome indica, o balão de grito é caracterizado deliberadamente para indicar ao leitor de uma forma visual, que a personagem ou as personagens em questão, estão a gritar ou a falar alto. Este balão é graficamente composto pelo seu aspeto explosivo, dando a parecer que o texto lá dentro está tão alto que quase rebenta o balão.



Figura 26: Exemplo de balão de grito, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.2.6.11. Balão de Transmissão

O balão de transmissão é habitualmente composto, graficamente, pelos mesmos elementos do balão de grito. Porém o objetivo deste é fazer o leitor subentender que está a decorrer uma transmissão de voz através de um meio tecnológico de transmissão, ou amplificador de voz. Poderá essa ser uma transmissão através de um rádio, megafone, telefone, televisão, microfone, etc.



Figura 27: Exemplo de balão de transmissão, Mafalda, Quino, 1964 to 1973, <http://www.alienado.net/categoria/internet/tirinhas/>.

2.2.6.12. Balão de Sussurro

O balão de sussurro é caracterizado precisamente por indicar ao leitor de uma forma propositada que a personagem em questão está a falar com um tom de voz baixo. O balão de sussurro é graficamente composto pela sua forma arredondada, assim como o balão de fala. Porém, o balão de sussurro em vez de ser composto por um contorno contínuo, é composto por um contorno a traço interrompido.



Figura 28: Exemplo de balão de sussurro, *The Amazing Spider-Man*, Stan Lee e Steve Ditko, 1963, <https://medium.com/the-amazing-comic-book-reviews/thank-you-steve-ditko-35ed9766dec4>.

2.2.6.13. Onomatopeia

As onomatopeias, também comuns na animação, são caracterizadas por palavras desenhadas de uma forma estilizada e dinâmica que têm como finalidade produzir a ideia de som. Como já referido anteriormente, a Banda Desenhada não tem som, por isso é necessário que recorrer unicamente ao grafismo para apelar aos sentidos visuais, e quanto mais visualmente dinâmica e expressiva se torna, maior é a capacidade de compreensão por parte do observador. As onomatopeias sugerem ao leitor através dessas palavras desenhadas, que aquilo ou aquele, produziu um som ao atingir algo, ou ao interagir com algo. Por exemplo, uma personagem deu um mergulho, para fazer o som dela a cair na água é muito comum usar a onomatopeia “Splash!”, simulando o som que alguém faz quando mergulha.



Figura 29: Exemplo de onomatopeia, Astérix, Albert Uderzo e René Goscinny, 1977, <http://sandrabarbosa.com/teste/bd.html>.

2.3. Narrativa, expressão cinemática e metáforas visuais

A Banda Desenhada, ao contrário da animação, é representada numa superfície estática, normalmente sob o formato de um livro ou revista, cujas imagens, são representadas por vinhetas de forma sequencial, não estando em movimento como numa animação convencional. Por essa razão é que existem os signos cinéticos, que têm como funcionalidade representar, sob a forma gráfica, o movimento das figuras numa vinheta. Isto pode ser executado sob a forma de traços que representam o arrasto do movimento de algo, ou alguém, como por exemplo quando um carro se encontra a andar em alta velocidade, da esquerda para a direita, é muito comum usar traços de movimento a serem arrastados pela parte traseira do carro em questão: o fundo é distorcido, e as rodas normalmente ficam sob a forma oval na diagonal inclinadas para a direita. Nesta breve descrição é criado, através dos signos cinéticos, uma ilusão de movimento numa ilustração que é estática.

As metáforas visuais são também muito usadas na animação, como por exemplo os Looney Tunes. Estas consistem em usar formas visuais eficazes e de fácil leitura, para demonstrarem ao leitor aquilo que a personagem em questão está a sentir sem que lhes seja preciso dizer de forma literal o que é. Uma das melhores formas de contar histórias no cinema e no teatro, é através de uma forma visual e não literal, daí o ditado “Show, don’t tell”.

“Show, don’t tell” (“Mostra, não digas”) é um conceito universal literário enfatizando o poder de contar uma história cativante para a audiência com o objetivo de a deixar interessada do início ao fim. O ditado “show, don’t tell” apesar da sua longa e desconhecida origem, tem sido usado como um guia de princípio de como contar uma boa história.

“‘Telling’ is factual and avoids detail; while ‘showing,’ is detailed and places the human subject at the centre of the drama” (Bingham, 2021).

A ideia por trás deste “ditado” tem como objetivo encorajar os escritores a usar linguagem descritiva e imagens vividas para cativar e permitir que os leitores tenham uma experiência mais envolvente da história que estão a ler, em vez de simplesmente ser-lhes dito diretamente o que está a acontecer, seja por um narrador, seja por uma personagem na narrativa, através de detalhes sensoriais e subtis ações ou diálogos. Apesar deste ditado ser associado à escrita, é no entanto aplicado em várias formas de contar histórias, e é específico da Banda Desenhada, onde se enfatizam os elementos visuais, assim como ilustrações, desenhos, etc, para dar a informação ao leitor de uma forma subtil.

CAPÍTULO III: HISTÓRIA DA BANDA DESENHADA

3.1. História da Banda Desenhada

Segundo o livro *“The Comic Book History of Comics”* (Van Lente & Dunlavey, 2012), a primeira tira moderna de Banda Desenhada foi publicada no *The New York World* em 18 de outubro de 1896, por Richard Fenton Outcault (1863 – 1928), intitulada de *“The yellow kid”*. Nesta primeira obra:

“The whole point of the vaudeville gag depended on the dialogue between the kid and the parrot, and that was the first time this had occurred in a graphic work which also met the prerequisites of the strip form.” (Blackbeard & Williams, 1977)



Figura 30: *The yellow kid and his new phonograph*, Richard Fenton Outcault, 18 de outubro de 1896, <https://alamy-ltd.ewrvdi.net/c/77643/748811/10905?u=https%3A%2F%2Fwww.alamy.com%2Fstock-photo-yellowkid-phonograph-140698102.html>.

Os desenhos ou imagens satíricas, são algo que se compreende por ser quase tão antigas como a própria imprensa, que surgiu em 1440. Porém, nenhum desses desenhos satíricos teria, até 1896, sido executado num formato de tiras numa sequência narrativa, que é definido como Banda Desenhada. Essa imagem, era reduzida a desenhos singulares, de caráter satírico, cuja funcionalidade era a mesma que as tiras satíricas, mas consistiam apenas em representar uma única ilustração sem continuação. Nessa altura as imagens eram reduzidas apenas a uma ilustração, e que por vezes poderia estar acompanhada de balões de fala, dependendo do contexto. Richard Fenton Outcault revolucionou em 1896 este formato de uma maneira tão significativa que é graças a ele que a Banda Desenhada é hoje definida, e essencialmente caracterizada, pela sua justaposição de imagens fixas, que formam uma narrativa visual, caracterizada por Eisner (2008, p. 9) de “arte sequencial”.

Apesar dos balões de fala existirem já há algum tempo, em diversas ilustrações satíricas, representavam as personagens presentes a discursar. No entanto Outcault foi considerado pioneiro em trocas de discurso entre personagens participantes num diálogo de tiras de Banda Desenhada. Foi ele que começou a estilizar visualmente os diálogos, quais os ritmos de discurso que melhor simulavam uma conversa entre personagens, num diálogo que é natural e de fácil leitura, usando pausas a seu favor, criando reações e uma leitura, com dinâmicas totalmente diferentes, que geram interpretações mais profundas dos acontecimentos.

As pranchas mais conhecidas são as de Winsor McCay. “Little Nemo in Slumberland” começou a ser publicado semanalmente no “New York Herald” que em 1905, alcançou um sucesso inesperado. Pouco depois, em 1907, Henry Conway Fisher, ilustrador do jornal na página de desporto para o “The San Francisco Chronicle” e do “Horseracing Junkie”, criou o formato que deu origem, e estandardizou, a transposição de bordas limite para as imagens. Estas eram em forma de quadradinhos, e tiveram como funcionalidade estabelecer bordas limite das tiras, deixando cada imagem num quadradinho distinto, melhorando significativamente a capacidade de leitura.

Pouco depois Winsor McCay começou a criar as vinhetas, que se caracterizavam pelos seus diversos tipos de tamanhos e formas, sendo compostas propositadamente para dar mais relevância visual à narrativa que queria ser transmitida ao leitor. Foi desde então que artistas começaram a usar a Banda Desenhada, não apenas para criação de tiras satíricas, mas agora também para produzir histórias.

Em 1912 surge a revista “All-Story”, e em 1928 Jacob Kurtzberg funda a primeira revista dedicada à ficção científica chamada de “Amazing Stories”. Estas revistas vão ter uma importância no que vai ser a popularização das histórias de Banda Desenhada nos Estados Unidos, originando personagens icónicas como Tarzan, Zorro, Flash Gordon, o Príncipe Valente e tantos outros até chegar ao Super-Homem, que por si só vai criar a saga dos Super-Heróis, que rapidamente se tornam num fenómeno. Em 1940, os Super-Heróis já proliferavam por todo o lado, qualquer editora, ou artista da altura tentava criar, baseado na fórmula já implantada, a sua própria Banda Desenhada de Super-Heróis, com a possível esperança de vir a ter sucesso. Foi o que deu origem àquilo que é conhecido como o “Era de Ouro” na história da Banda Desenhada. Foi também nesta altura que surgiu o primeiro título da Marvel, intitulado de “Marvel Comics”, e pouco depois o “Capitão América”, um herói americano fictício, que lutava contra os nazis, tendo sido esta Banda Desenhada, explicitamente política, por retratar temas da realidade atuais à altura, nomeadamente a

Segunda Guerra mundial. Durante este período tão atribulado, assustador e muito violento, o género dos Super-Heróis dominou as histórias de Banda Desenhada, e a sua circulação aumentou.

Na Europa esta explosão dá-se nos anos cinquenta e sessenta, especialmente no espaço franco-belga, com o aparecimento de revistas especializadas e personagens icónicos como Tintin, Blacke & Mortimer, Lucky Luke, Corto Maltese ou Spirou. Na Ásia, em particular, no Japão, outras personagens como “Astro Boy” ganham também popularidade, dando origem à Manga.

A Banda Desenhada não é hoje igualmente discutida e estudada de país para país, e graças a isso é inevitável haver países onde a Banda Desenhada tenha uma predominância mais acentuada, desde o acesso a Bandas Desenhadas estrangeiras a documentos académicos que se focam e que se debruçam muito mais pormenorizadamente sobre este tópico, do que por exemplo em Portugal. Em França, por exemplo, existe um mercado muito mais versátil, onde a Banda Desenhada está valorizada como forma de arte e que atrai autores e cartoonistas do mundo inteiro, tais como Hugo Pratt, Lorenzo, Carlos Sampayo, Juan Gimenez, e tantos outros que veem uma oportunidade para serem bem sucedidos. Nos Estados Unidos e no Japão, os mercados dão mais importância ao que é feito nos seus respetivos países, ignorando, ou não dando, por vezes, igual valor a conteúdos produzidos por autores estrangeiros. Estes têm tendência a fecharem-se limitando-se assim ao conteúdo que produzem no seu país. Os estudos académicos dedicados à Banda Desenhada são geralmente raros, (exceto em França) fundamentado no preconceito de que tem um carácter infantil.

3.2. A Banda Desenhada em Portugal

3.2.1. Contexto Histórico

Carlos Pessoa, autor do livro “Roteiro Breve da Banda Desenhada” (2005) afirma que para falar da Banda Desenhada portuguesa, é inevitável falar de Raphael Bordallo Pinheiro, pois ele é considerado por muitos, como o fundador da Banda Desenhada em Portugal como a conhecemos. A obra intitulada de “Conferências Democráticas” em 1871 em *A Berlinda*, foi considerada como a primeira Banda Desenhada portuguesa (Boléo & Bandeiras Pinheiro, 1997). Porém, para outros, Pessoa, C. (2005) só se pode falar verdadeiramente de uma Banda Desenhada, como a conhecemos, a partir dos *Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa*, publicado em formato de livro em 1872. É então assim que acredita António Dias de Deus (1997), que a refere como uma Banda Desenhada autónoma, com história, enredo e

herói. Raphael Bordallo Pinheiro revolucionou por completo o ambiente da ilustração gráfica: foi um criador multifacetado que deixou a sua assinatura impressa nos domínios da caricatura, do *cartoon* mas também da cerâmica. Raphael Bordallo Pinheiro explora de uma forma aprofundada os códigos identificadores e diferenciadores da Banda Desenhada, admitindo que não lhe seria estranho o trabalho de Rodolphe Topffer, assim como do humorista alemão Wilhelm Busch ou dos ilustradores da revista inglesa *Punch* (Dias de Deus, 1997).

Em 1875 o jornal *A Lanterna Mágica* lança a personagem Zé Povinho, criado por Raphael Bordallo Pinheiro, sendo considerado o símbolo perene do povo Português que ainda hoje é conhecido e relevante. Em 1879 aparece a revista *O António Maria*, onde publica Bandas Desenhadas de um vigoroso recorte satírico, centradas na realidade política, social e cultural portuguesa. (Pessoa, 2005).

Celso Hermínio destacou-se significativamente por publicar os seus primeiros desenhos em 1892, no *Suplemento Ilustrado de O Universal*. O seu trabalho chamou a atenção de Raphael Bordallo Pinheiro, que o convida para trabalhar em *O António Maria*. Celso Hermínio lança em 1894 *O Micróbio* e colabora a partir de 1906 em *O Berro*. Em 1899 começa a colaborar com o jornal *Diário de Notícias* e em *O Dia*, onde nesse mesmo ano, Hermínio lança também o primeiro número de *A Carantonha*, que no entanto, acaba por ser apreendido por injúrias ao rei D. Carlos I. O aparecimento de *A Parodia*, onde Celso Hermínio também começa a colaborar, é contemporâneo de uma intensificação do seu trabalho em numerosas publicações, tais como *Diário da Tarde* (1901), *O Arauto* (1902), *O comércio do Porto Ilustrado* (1902), *Ilustração Portuguesa* (1902), *Popular* (1903), e tantas outras. Celso morre muito novo com apenas 33 anos, de pneumonia, mas deixando uma pegada muito importante para a história da Banda Desenhada e da sátira em Portugal, sendo inspiração para muitos futuros ilustradores satíricos que estavam a surgir, popularizando e intensificando a sátira política em Portugal. Um dos casos onde tal situação ocorreu foi durante a Revolução de 5 de outubro de 1910, em que ilustradores satíricos desempenharam um papel marcante no combate à ordem monárquica no poder em Portugal, na época. (Pessoa, 2005)

Uma das características mais evidentes da criação de Banda Desenhada do século XX era ter como público alvo adultos. Neste período não era habitual revistas ou jornais de caráter infantil, e o que havia, consistia apenas em ser caracterizado por muito texto, incidindo quase invariavelmente sobre temas morais e de caráter cívico educativo ou lúdico, que consistia em conter poucas ou quase nenhuma imagens incutidas a acompanhar os textos. A primeira publicação intencionalmente concebida para um público mais jovem foi em 1874 com o título de *O Amigo da Infância*, mas que

ainda não se poderia considerar Banda Desenhada. Foi só então em 1883 que apareceu *O Jornal da Infância*, onde pela primeira vez se assiste à publicação de Bandas Desenhadas numa revista, assinadas pelo ilustrador Ribeiro Arthur (Pessoa, 2005). Mas é em abril de 1903 que surge a mais importante publicação deste período, intitulada de *O Gafanhoto*, com a colaboração dos portugueses Manuel Gustavo e Francisco Valença e outros variados autores estrangeiros. A segunda série desta publicação é posta à venda em janeiro de 1910. Para além de ilustrações de autores portugueses, esta também incluía histórias de Banda Desenhada de origem estrangeira, em particular uma imitação da série “Buster Brown” e pranchas de “Little Sammy Sneeze”, de Winsor McCay.

O ano de 1915 foi considerado um ano crucial para o processo de afirmação da Banda Desenhada portuguesa: surge *Quim e Manecas* de Stuart Carvalhais, considerado um dos mais singulares artistas portugueses de todos os tempos, em *O Século Cómico*. Algumas das maiores personalidades políticas nacionais e internacionais da época atravessaram estas aventuras, em que se consagram todos os sinais identificativos daquilo que se pode considerar uma Banda Desenhada moderna, constituída com balões, onomatopeias, signos cinéticos, e tantas outras características formais que uma Banda Desenhada pode conter, numa altura em que não era muito comum na Banda Desenhada Europeia. (Pessoa, 2005)

“(…) aparece a primeira prancha das aventuras de Quim e Manecas – aquele é magro e alto, cabelo escuro e calças compridas com suspensórios, enquanto o segundo é mais novo e também mais atrevido, com bibe às bolinhas, nariz arrebitado e apenas três cabelos.” (Pessoa, 2005).

As Bandas Desenhadas originalmente começaram por ser contidas unicamente numa prancha, eram chamadas de pranchas *gag*, onde havia uma pequena narrativa que ficaria resolvida após chegar à última vinheta dessa prancha, quase sempre de carácter cómico. No entanto essa tendência começou a ficar menos comum, com o decorrer dos tempos, e com o aparecimento de novos ilustradores e cartunistas. A Banda Desenhada começou a apresentar continuidade de ação numa sucessão de pranchas, evidenciando uma modernidade em todos os sentidos, notável para a época em que eram publicadas.

O primeiro suplemento juvenil relacionado com a Banda Desenhada já de maior ênfase, no entanto, foi o *Notícias Miudinho*, inserido no *Diário de Notícias* a partir de outubro de 1924, publicando

conteúdo como textos literários, passatempos, curiosidades, adivinhas, anedotas e Banda Desenhada, *O Século* veio responder sobre a forma do suplemento semanal *Pim-Pam-Pum!*, que só acabou quando o próprio jornal terminou em 1977. (Pessoa, 2005)

3.2.2. Banda Desenhada no Estado Novo e Conotações Políticas

Com o regime do Estado Novo, houve uma dedicação particular à Banda Desenhada, direcionando-a para as crianças. O seu objetivo era desenvolver uma prática de doutrinação ideológica e política, veiculando de uma forma direta ou não os valores idealistas do Estado Novo. Em 1 de dezembro de 1947 surge o *Camarada*, um quinzenário, vocacionado essencialmente para um público maioritariamente masculino, distribuído nas escolas e vendido nos centros regionais. Apesar de não ter alcançado o sucesso pretendido, permitiu o aparecimento de novos criadores tais como Carlos Alberto.

No verão de 1949 a Banda Desenhada americana chega em força a Portugal, pela revista *Mundo de Aventuras*, dirigido por José Oliveira Cosme. Clássicos dos artistas americanos mais icónicos tais como *Rip Kirby*, *Brick Bradford*, *Steve Canyon*, e Príncipe Valente, são alguns exemplos de Bandas Desenhadas que ganharam força em Portugal. As criações portuguesas tornam-se nesta época regularmente complementares das publicações estrangeiras.

Como consequência desta adoção, foi elaborado um código de conduta para a Banda Desenhada vinda de fora do país: houve assim exclusão liminar de séries americanas consideradas como “não-juvenis”. Os censores dedicaram-se diligentemente a omitir textos e vinhetas com resultados que eram, na maioria das vezes, caricatos ou absurdos, levando ainda mais longe o nível de censura de modo a que se tornou obrigatório “aportuguesar” todos os nomes de carácter estrangeiro, com por exemplo *Rip Kirby* seria agora o *Rúben Quirino*, o *Big Ben Bolt* passou a ser *Luís Euripo*, *Flash Gordon* seria agora o *Capitão Relâmpago*, e tantos outros que tiveram de passar por esta nova conduta. (Pessoa, 2005)

Por volta da década de 60 começa a haver um declínio dos meios clássicos de divulgação de Banda Desenhada em Portugal, assim como jornais, revistas infantis e juvenis, e começam a aparecer os álbuns como veículo privilegiado de edição. A sociedade portuguesa, sobretudo nos meios urbanos estava a adquirir novos hábitos e comportamentos que foram muito influenciados pela televisão que era cada vez mais frequente e de fácil aquisição nas famílias portuguesas, porém, ainda muito controlada em relação a tudo o que vinha do estrangeiro, devido ao regime do Estado Novo.

Após a Revolução dos Cravos (1974) registou-se um *boom* significativo na divulgação de Bandas Desenhadas estrangeiras. A queda da ditadura portuguesa trouxe uma rutura cultural com os modelos do passado no país e foi caracterizada por uma atitude sem complexos, experimental e revolucionária. A Banda Desenhada teve um papel significativo na expressão de um cidadão livre que acede e produz vários tipos de informação cultural, em relação com obras e formas de expressão praticadas em outras culturas contemporâneas. Muitas vezes a Banda Desenhada era usada em revistas com temas de forte matriz social, criticando a família tradicional e as instituições, fenómenos de civilização como a prostituição, a droga, a violência, a guerra e tantas outras, e essa euforia de produção estética que não é censurada só acalma chegando à década de oitenta. (Pessoa, 2005)

Recentemente a Banda Desenhada ganhou reconhecimento como forma de arte em Portugal, com novelas gráficas, adaptações de trabalhos literários, muitas vezes publicados com o apoio de jornais tais como, *O Expresso*, e páginas de Banda Desenhada a serem exibidas em várias exposições, tais como a exposição de Banda Desenhada da Amadora, conhecida como *Amadora BD*, e tantos outros. No entanto, ainda existe algum caminho a percorrer, sabendo que a apreciação e reconhecimento da Banda Desenhada como uma forma de arte com valor cultural significante continua ainda em desenvolvimento e expansão.

CAPÍTULO IV: SIGNIFICADO E PAPEL DA BANDA DESENHADA UMA CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

4.1 O poder narrativo da Banda Desenhada

Tal como os livros, o cinema e tantas outras formas de contar narrativas, a Banda Desenhada também pode ser um meio de transmitir e dar a conhecer épocas históricas, geografias, culturas, civilizações que muitas vezes são estudados como parte do currículo escolar. A Banda Desenhada confere acesso visual a um material histórico que, de outra forma, pode ser difícil de abordar para uma criança. Mas, ao contrário de um meio digital, ela mantém a presença física de um livro e nesse sentido aproxima-se de meios clássicos como manuais escolares etc., ao contrário dos meios digitais que podem isolar a criança numa realidade paralela.

Artistas icónicos tais como Edgar P. Jacobs, Harold Foster, Franquin, Hergé, Charlier, Hugo Pratt, Jacques Tardi e tantos outros, podem ter sido grandes motivadores de potenciais futuros historiadores, arqueólogos, artistas, etc, que tiveram o seu primeiro contacto com tais realidades, a ler uma Banda Desenhada, podendo até terem sido o ponto de partida para um potencial interesse pelo conteúdo que se enquadra no currículo escolar. Foi através de artistas como estes, que muitas crianças tiveram acesso pela primeira vez a certas culturas, hábitos, épocas históricas, e sítios nunca antes visitados, como mostra por exemplo a Banda Desenhada do *Astérix e Cleópatra* de Goscinny e Uderzo, ou *O mistério da Grande Pirâmide*, de Edgar P. Jacobs.

“Nenhuma realidade é mais essencial para a nossa auto certificação do que a história. Mostra-nos o mais largo horizonte da humanidade, oferece-nos os conteúdos tradicionais que fundamentam a nossa vida, indica-nos os critérios para avaliação do presente, liberta-nos da inconsciente ligação à nossa época e ensina-nos a ver o homem nas suas mais elevadas possibilidades e nas suas realizações imperceptíveis.” (Jaspers, 1998, p.85).

Assim que as primeiras civilizações começaram a desenvolver-se, a humanidade sempre teve tendência para se auto-documentar, num registo intencional ou não: a vida no dia-dia, os hábitos, costumes, culturas, religiões, que são registados através de atos artísticos, artefactos, documentos, relatos, monumentos, etc. e que explicam contextos complexos políticos e sociais. A Banda Desenhada forneceu imagens para contextos históricos como por exemplo a antiguidade egípcia que

dependia muito do Rio Nilo. De fontes acumuladas em várias Bandas Desenhadas aprendemos que quando havia seca, as pessoas rezavam aos deuses, e faziam sacrifícios. Sabemos também que, pelas condições geográficas, os egípcios apanhavam picos muito altos de calor, onde a chuva era escassa. Olhando para o seu panteão de deuses e divindades, que na sua grande maioria eram animais antropomórficos, conseguimos associar os animais às zonas onde habitavam. Líderes como Alexandre, o Grande (334 – 323 a.C), no norte de África e médio oriente, são romantizados não só nas Bandas Desenhadas de hoje, mas mesmo na época histórica. A história de Ulisses é transmitida a muitas crianças hoje através da Banda Desenhada. Visualizamos nas imagens desenhadas de modo sequencial que depois da sua eficaz estratégia militar, a guerra de Troia ao ter sido criado o cavalo de Troia, ajudou no triunfo contra os troianos, Ulisses ficou perdido no mar durante vários anos, quando tentava voltar para a sua casa na ilha de Ítaca onde vivia a sua mulher e filho, tendo sido segundo a Odisseia de Homero (928 a.C 898 a.C), punido pelo deus Poseidon. Os heróis históricos, tais como Hércules, Perseu, Prometeu, Aquiles, são as inspirações históricas do Super-homem, do Batman, do Homem-Aranha, da Mulher-Maravilha, heróis que marcaram o seu tempo, e que ligados a uma sensibilidade popular, a transmissão da história e do imaginário populares, não deixam de pertencer à história da humanidade.

Assim como muitos dos mitos gregos eram romantizados e frutos de uma fantasia popular, formas narrativas que transportam o seu espetador para viagens fantásticas no tempo e espaço, viagens a sítios do imaginário, sempre estiveram presentes ao longo da história da humanidade. *Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Star Wars*, e tantas outras criações que alimentam a imaginação e a criatividade hoje, reiteram um modelo de narrativa histórica universal onde há sempre um bem e um mal, o lado da luz triunfa sobre o lado das trevas, o bem das asas para além do real e o herói acaba sempre por vencer o mal.

4.2. Ampliando referências culturais

A maior parte das crianças e jovens estão cada vez mais imersas na cultura popular global que os envolve e rodeia. Para criar motivação é preciso recorrer a meios alternativos de ensino que incorporam elementos da cultura fluída do presente, com suas contradições e hibridez. Uma metodologia de aprendizagem deste tipo, pode ter efeitos positivos sobre a estimulação da literacia crítica dos media. Metodologias alternativas de ensino podem ajudar os estudantes a desenvolverem

uma receção ativa dos media: quanto maior for sua experiência e independência na absorção da cultura popular, maior será seu senso crítico e seletividade.

“They will become critical consumers of media messages, having developed the ability through exposure to accurately appraise media content or quality and accuracy.” 49 (Morrison, Bryan, & Chilcoat, 2002, p.758).

A Banda Desenhada implica a transmissão de uma cultura popular global. A Banda Desenhada como forma de entretenimento no âmbito das culturas populares, tem a versatilidade de poder atrair consumidores de várias faixas etárias, sociais e culturais.

Neste sentido esta oferece um contraponto à perspectiva muitas vezes elitista e exclusiva que está associada à transmissão da história, onde nos são ensinadas grandes narrativas, geralmente a partir de uma perspectiva de poder euro-cêntrica.

Com as suas múltiplas formas, formatos, estéticas, localizações, conotações culturais, narrações históricas, com referências culturais e históricas funcionais, sendo criada por diversas tipologias de autores, a Banda Desenhada pode alargar o campo de conhecimento introduzindo referências que ultrapassam o contexto euro-cêntrico – assim alargando o interesse do aluno por culturas contemporâneas que raramente entram no currículo convencional. Através da Banda Desenhada conteúdo das subculturas japonesas e de grupos marginais da cultura americana entram num circuito global e extrapolam o modelo educacional euro-cêntrico convencional, baseado nas grandes narrativas europeias. Assim, o jovem leitor explora o presente e desperta a sua curiosidade e capacidade de decifrar a multiplicidade das referências culturais globais e aumenta a sua sensibilidade para a diversidade cultural. Ao contrário da aprendizagem passiva do ensino convencional, ampliar as referências culturais com materiais nem sempre convencionais e *mainstream*, e com referências que ultrapassam aquelas aprendidas em escola, estimula a autonomia de pensamento do leitor e o seu impulso de procurar, por si, complementar as informações transmitidas pela escola com novas fontes.

4.3. Interdisciplinaridade e multiplicidade perspetiva

A escola como local que promove aprendizagens com carácter científico e factual, é também um local de reflexão e expressão, um local que pode também levar os alunos a formular ideias, sonhos,

desejos, e também, criar conteúdo de uma forma coletiva. Uma educação interdisciplinar pode ser muito útil, pois ensina a criança a aplicar e interpretar conhecimentos de um campo para o outro, assim assimilando e aplicando as informações como um todo em seu próprio universo, contribuindo para a formação plural da criança.

Hoje, mais do que nunca, é importante reformular o currículo escolar, baseado numa importância igual dada a todas as disciplinas, pois um currículo escolar atualizado e eficaz “não deve ignorar o modo de funcionamento da mente humana, as necessidades de aprendizagem e as novas tecnologias informáticas.” (Andrade, 2010, p.6).

A Banda Desenhada é em si um média criativo interdisciplinar, pois combina a palavra e a imagem, o storytelling e uma abordagem visual conceptual, sintética, a cultura popular e a história da cultura e dirige-se a adultos e crianças. Pode estimular a capacidade dos alunos de conectar diferentes áreas de conhecimento e de relacionar metodologias de aprendizagem específicas a diferentes disciplinas. O desenvolvimento dessa capacidade relacional dos alunos é fundamental para enfrentar a abordagem visual e textual transdisciplinar da realidade cultural e social contemporânea.

Um programa que promova a interdisciplinaridade, é um programa que proporciona aos alunos participantes, a auto-expressão de carácter crítico, criativo, livre, que promova a autonomia, uma atitude responsável, que crie iniciativa própria, participação interessada e colaboração, promovendo curiosidade na elaboração e aquisição do conhecimento. (Sousa, 2003, p.7).

4.5. Diversificação de fontes e Banda Desenhada como forma de Empoderamento

Numa sociedade livre como a que conhecemos, é necessário cada indivíduo saber fazer escolhas de uma forma crítica, ponderada e justa, de ser capaz de observar e organizar a informação que lhe é dada, e que muitas vezes é moldada e manipulada para atingir certos interesses. Cabe ao indivíduo desenvolver um conjunto de conhecimentos que lhe permitam adquirir um pensamento abrangente e crítico, procurar as suas fontes, verificar a sua credibilidade, e uma forma de enriquecer e desenvolver esse sentido é precisamente com o conhecimento histórico, “recordar o passado colectivo é uma forma de lutar contra a morte” (Mattoso, 2006, p.12).

Assim como pretendo mostrar, a associação da Banda Desenhada a outros campos de conhecimento pode contribuir para o desenvolvimento de um pensamento abrangente e crítico, da versatilidade na procura das fontes, a capacidade de verificar a credibilidade destas fontes. A diversificação das

fontes é extremamente importante para o desenvolvimento do conhecimento humano: “um vestígio só se transforma em fonte histórica quando o historiador lhe faz perguntas” (Bloch, 1997, p.55). Vivemos numa sociedade onde existem várias fontes de diversos tipos, que necessitam do desenvolvimento das aptidões de de-codificação, que lhe permita distinguir as fontes que apresentam maior credibilidade. A abordagem interdisciplinar e de multi-perspetividade da matéria abre a consciência para a existência de diferentes formas de apresentar informação, que correspondem a diferentes agendas e interesses e que são provenientes de diferentes realidades. A capacidade de navegar entre referências, perspetivas e códigos promove a tolerância do aluno face a ideias e opiniões diferentes das suas, a ampliação no seu Ser, contribuindo com o seu desenvolvimento crítico, ao lidar com a informação que recebe com serenidade. Aprender através do desenho e de ações criativas com os seus ritmos próprios, vai ensinar o aluno a parar para processar informação e desenvolver uma maior facilidade em apresentar uma postura crítica face a qualquer informação que lhe apareça à frente.

Aprendendo a interpretar a história através do desenho, pode tornar-se um meio de compreensão por parte do aluno da sua própria capacidade de criar realidade e história, de desenvolver uma visão própria da sociedade, e de ganhar confiança para expressar a sua própria interpretação da realidade – habilidades muito pouco abordadas no ensino normativo.

Quando aprendem sobre a história, os alunos estão a relacionar-se com o seu passado, estão a compará-lo com o presente e com um potencial futuro. Facilitar ao aluno acesso a ferramentas para interpretar esta história (por exemplo através do desenho) dá ao aluno a capacidade de poder confrontar-se individual e pessoalmente com as grandes narrativas presentes no percurso da humanidade – muitas vezes narrativas de injustiça e domínio. Ao mesmo tempo, esse exercício de reinterpretar dar-lhe-á a possibilidade de se projetar a si mesmo com toda essa bagagem cultural num futuro não muito distante. Estimular o aluno a interpretar a história contribui significativamente, e de uma forma fundamental, para que este tenha a capacidade de desenvolver a sua visão da sociedade, entender e ter noção do quão complexas e infinitas são as formas de sociabilidade.

4.6. 'Low and high art', cultura visual popular e desconstrução

Na década de 1940 a 1970 nos Estados Unidos psicólogos, sociólogos e educadores manifestavam a sua desaprovação pela Banda Desenhada, sendo considerada potencialmente perigosa e uma má

influência para os jovens. Porém, do outro lado da moeda havia leitores entusiastas de todos os quadrantes profissionais que compilavam e indexavam as suas bandas desenhadas favoritas para seu usufruto pessoal e para outros fãs (Lent, 2007). Neste contexto, nos fins da década de 70 em França, e no início da década de 80 nos Estados Unidos surgiu uma reviravolta nas ideias outrora presentes originada nos meios académicos. Esta mudança foi o conjunto de vários fatores, mas, acima de tudo, um novo interesse académico pela cultura urbana e cultura visual popular.

“First, the academy could no longer ignore the broad discipline of “popular culture” (which embraced comics), given its immense importance to the global economy and individuals’ lifestyles. Second, the comics themselves were reinvented, moving away from the Pow! Wham! Bang! stage to a style more acceptable to better-educated, adult audiences. Comic stories began to incorporate elements of plot, theme, characterization, symbolism, time, and setting that resembled “high” literature, and artwork often took advantage of advanced drawing and painting styles... Third, thanks to globalization, the world of comics, particularly Japanese and European, became familiar in the United States, [e vice-versa, dizemos nós] stimulating reader interest and some cross-fertilizing research. Fourth, as more and more young researchers - both in the United States and worldwide, and hailing from all corners of academia - embarked on comics scholarship, a theoretical framework borrowing from a number of disciplines and cultures began to emerge. Fifth, rather quickly, after the mid-1990s, a snowball effect was set in motion, and increasing numbers of graduate students felt safe approaching their professors with ideas for dissertations and theses on comic art; subsequently, those newcomers and more established researchers were no longer reticent to apply for grants to fund comic art research.” (Lent, 2007, p.4)

O conceito duplo de “high/low art” tem sido debatido com alguma envolvimento na história das artes, mesmo que se tenha tornado um campo de estudo nas vanguardas. A Banda Desenhada tem um papel essencial a jogar neste contexto, que originou um novo interesse nos anos 1970-80 para a cultura visual popular. A noção “high art” refere-se a trabalhos artísticos que têm origem e se dirigem a um ambiente de elite, onde a educação tradicional/clássica e a pertença à história da arte “ocidental”, estão considerados como definidores para a qualidade do objeto de arte. Tradicionalmente, “high art” refere-se a trabalhos que são entendidos em possuir um mérito intelectual, estético, ou artístico. Estes trabalhos são normalmente associados com as Belas Artes, tais como pintura, escultura, música clássica, ópera, ballet, literatura, e teatro e menos com as artes

consideradas secundárias como as artes decorativas por exemplo. “High art” é vista como complexa, elitista e exige um certo nível de sofisticação para ser totalmente apreciada.

“The concept of high and low can be traced back to 18th century ideas about fine art and craft. Writers in the 1700s drew a line between work that is contemplated purely for aesthetics (fine art) and work that has some sort of utility or function (craft). The fine art grouping of painting, sculpture, music, architecture and poetry was established at this time. The familiar phrase “art for art’s sake” comes out of this view, and is so culturally pervasive that many people accept it as the “correct” way to classify art.” (Plescher, Matt, 2013).

Por outro lado “low art” é referido a algo considerado popular ou comercial, que apela as massas e que é consumida pela população geral. Esta inclui formas tais como música popular, banda desenhada, programas televisivos, e publicidade. “Low art” é considerada como conteúdo de entretenimento de fácil acesso. É muito comum ser criticada, por ser considerada por muitos, de algo simplista e de possuir pouco interesse intelectual.

Os critérios de diferenciação entre “low” e “high art” são influenciadas pela cultura, história, pelos fatores sociais e pelos contextos históricos diferentes dos apreciadores. A categorização de arte como inferior ou superior é em si formulada a partir de uma posição cultural hegemónica, de superioridade. Mas esta distinção sempre foi influenciada pelas tendências culturais e normas artísticas em constante mudança.

“This affects how people interact with the arts. People who feel strongly that high art is good and low art is bad will think of low art as something to be avoided. Some would even consider a poor classical piece better than a great rock song, simply because the classical piece is considered a higher style. Others take a more tolerant position. They hold high art to have higher value, but see low art as “having a place.” Someone with this view would consider a symphony a higher art form, but would be okay listening to pop music in the car. (Plescher, Matt, 2013).

A arte contemporânea lançou desde a 2ª metade do século XX diversas iniciativas, correntes, teorias e manifestos, que desafiaram a dicotomia e a hierarquia inerente no modelo “low” / “high art”. Todas as formas de expressão criativa são valorizadas, independentemente das suas qualidades ou critérios estéticos e são valorizados como produção cultural de importante valor social.

A Banda Desenhada foi historicamente categorizada de “low art” devido à sua associação com a cultura popular, expressando, portanto, preocupações artísticas e intelectuais que se dirigem a um público vasto. A Banda Desenhada, para muitos, era e é principalmente focada em apelar a um público mais juvenil sendo, portanto, considerada pelos académicos uma forma mais de entretenimento do que uma forma cultural. A sua capacidade única de contar histórias e de transmitir um conteúdo cultural ligado ao presente, de mostrar técnicas artísticas que são consideradas pela nova geração 'cult', a sua forma complexa de explorar questões sociais, e de gerar inúmeros estilos artísticos, transformou a Banda Desenhada num documento cultural muito relevante da atualidade, que se tornou objeto de pesquisas culturais e sociais. Esta mudança de perceção perante a Banda Desenhada levou a mesma a tornar-se uma espécie de veículo condutor que cria possibilidades únicas de transpor temas importantes do presente.

Acima de tudo a Banda Desenhada pode desafiar aquilo que é caracterizado de arte em si.

Na sociologia, o termo 'low culture' identifica as formas de cultura popular que têm apelo das massas, o que contrasta com as formas de 'high culture' que atraem uma proporção menor da população. A teoria da cultura propõe que tanto a alta cultura como a baixa cultura são subculturas dentro de uma sociedade, porque a indústria cultural produz tipos de cultura popular para cada classe socioeconómica.

Em 1990, uma influente exposição aconteceu no MoMA, com curadoria de Kirk Varnedoe, curador-chefe de pintura e escultura do MoMA, em parceria com o co-curador Adam Gopnik. Esta foi dedicada à banda desenhada, graffiti, caricatura e publicidade e revelou as relações entre obras de arte de elite e produtos da cultura das massas. A exposição suscitou um grande debate nos meios de comunicação, e foi acusada de ser demasiado diversa e populista.

A exposição surgiu num momento em que os artistas contemporâneos se queixavam amargamente de que o MoMA tinha perdido o contacto com a cena artística atual, enquanto os críticos que se opunham aos novos desenvolvimentos na cena artística atual temiam que o MoMA alterasse a sua fidelidade histórica ao alto modernismo. Neste ponto, Varnedoe considerou imperioso superar este preconceito entre o alto modernismo e a cultura popular americana que tão poderosamente penetrou na história da arte contemporânea americana, fazendo a primeira tentativa de mostrar a sua interdependência. (Varnedoe, Gropnik, 1990, pp.18)

O catálogo da exposição é 'o' volume fundamental sobre a relação entre a Banda Desenhada e as artes plásticas, traçando as raízes dessas interações desde o cubismo ao primitivismo.

A principal tese que lançou foi que a chamada “baixa cultura” é “o que tornou a arte em arte moderna no início do século XX, e ainda hoje interessa aos artistas contemporâneos” (Muchnic, 1991). Varnedoe viu a influência da Banda Desenhada e da publicidade como sendo 'ativa' em algumas das obras de arte mais poderosas, provocativas e complexas do século XX. (Muchnic, 1991) “Há toda uma classe de arte em que a influência é tão digerida que não é imediatamente visível e outra classe onde a influência é absolutamente clara e imediata”. A exposição e o catálogo foram dedicados a essa zona intermediária, cinzenta. (Varnedoe, Gropnik, 1990, pp.19)

Um artista que fortemente ajudou a criar um impacto importante na apreciação da Banda Desenhada foi o norte americano Roy Lichtenstein, “*Roy Lichtenstein was not only a sophisticated and well-educated New Yorker with a Masters of Fine Arts degree, he was an educator who taught art at Ohio State and Rutgers*” (Mercurio, 2010).

A sua arte foi marcante precisamente por criar uma espécie de ambiguidade entre as duas categorias low e high art – com as suas conotações sociais.

Lichtenstein foi o artista paradigmático da pop art, que usou como meio de expressão a arte da impressão, particularmente influenciada pelas imagens e o universo imaginário da Banda Desenhada, com o icónico estilo Ben-day dots.

He took a lot of heat in the 1960s for his mechanical style, his use of Ben-Day dots and comic book panels...the Pop art that changed the way art is viewed today. He turned "low art" into "high art" and tapped into the consumer culture of America in the '60s. Lichtenstein had the last laugh, with an outstanding career. His 1962 , Masterpiece, a tongue-in-cheek painting that reflected his career, sold in 2017 for \$165 million. (Surovek Gallery 2021)

Lichtenstein acabou por desafiar aquilo que é considerado a hierarquia tradicional dos valores estéticos. O seu trabalho mostrou que existe uma ambiguidade entre aquilo que é visto tradicionalmente como arte, e as categorias de valor inferior ou superior. O seu trabalho foi essencial no caminho do reconhecimento da Banda Desenhada como uma grande arte, mas também teve um importante papel a jogar na aceitação da ambiguidade e da subjetividade daquilo que é a arte.

As suas pinturas enfatizaram a uma grande escala o impacto e o poder visual e gráfico que a Banda Desenhada é capaz de criar. Apesar do trabalho de Lichtenstein não ter sido o único a extrair

conteúdo e significado de formas de arte popular, Lichtenstein ajudou a estabelecer uma perspetiva nova sobre a própria definição de arte em si.

Phillip Troutman, especialista em culturas visuais radicais, afirma que apesar de haver promessas de estudos aprofundados sobre o tópico da Banda Desenhada, essas promessas não acabam por se realizar, devido sobretudo à origem da Banda Desenhada como forma de arte alternativa, de *niche*, conectada às subculturas e aos meios populares. Troutman afirma ainda que o lado protestatório da Banda Desenhada, onde o material que não é 'censurado' por instâncias de autoridade, faz com que a Banda Desenhada continue a ser um tópico deveras desconfortável para uma certa academia alegando que:

“Because of the medium’s image/text composition, with sets it outside of traditional disciplinary purviews, and because of its popular nature, which has engendered both a ivorytower skepticism on the one hand and an anti-academic response by some popular culture scholars on the other” (Troutman, 2013, p.120)

No entanto as mesmas qualidades da Banda Desenhada, que foram definidas por Charles Hatfield como a “indiscipline of the field” - formas de arte indisciplinada e alternativa – mostram que a Banda Desenhada pode ser um material muito relevante para estudos urbanos, cultura visual e a história da arte contemporânea. (Troutman, 2013).

Pierre Fresnault-Deruelle (nascido em 1943) é um semiólogo francês, especialista em semiologia da imagem. Ele publicou numerosos livros dedicados a cartazes (propaganda e publicidade), flyers, fotografia *non-professional*, mas é também um dos primeiros autores a analisar a Banda Desenhada do ponto de vista semiológico. Em 1970 defendeu uma das primeiras teses universitárias dedicadas à Banda Desenhada.

Durante a década de 70, Pierre Fresnault-Deruelle, aplicou a metodologia semiótica do campo da análise de textos a outras formas e tipos de linguagem divergentes (imagens, sinais visuais). Ele defendeu que precisamente a relação do texto e imagem muito própria da Banda Desenhada e a descontinuidade entre cada imagem – estão a operar uma desconstrução do significado. A composição global da página correspondia em essência a uma operação de desconstrução da página – um procedimento filosófico e artístico já usado por alguns artistas tais como Philippe Druillet ou

Guido Crepax. A desconstrução combatia a linearidade da narrativa, que acabava de desconstruir os media narrativos. (Groensteen, 2012)

O 'desconstrutivismo' como movimento na filosofia, iniciou-se em 1967 e seria depois absorvido em vários ramos da arte nos anos 1980. O filósofo francês Jacques Derrida (1930-2004), lançou a filosofia da desconstrução, que utilizou em numerosos textos, e que foi desenvolvida através de leituras da linguística no campo de semiologia, estruturalismo e da fenomenologia. Ele é uma das principais figuras associadas ao pós-estruturalismo e à filosofia pós-moderna, embora tenha repudiado a palavra "pós-modernidade".

Em muitos dos seus textos e entrevistas Derrida sublinha que a desconstrução não pode tornar-se uma técnica na filosofia e nas artes e, sobretudo, não deve consistir em desconstruir algo já construído. A desconstrução não tem preceitos formais e não está ligada a uma disciplina, mas ao contrário deve introduzir uma nova forma de pensar. (Derrida, 1989, pp. 71-75)

A desconstrução foi formulada por Derrida mais como uma atitude conceitual que não define um estilo, um projeto, uma crítica ou um programa, mas representa um modo de pensar que pode ser identificado com diferentes artistas em diferentes épocas. Derrida dá o exemplo de René Magritte e o seu entrelaçamento de texto e imagem.

Já para a semiologia a associação entre imagem e texto e a associação entre disciplinas, é um meio de avançar o conhecimento e trazer novos significados. Neste contexto, formas de arte não convencionais como a publicidade, a iluminação pública e outras formas visuais urbanas tornam-se uma chave para interpretar outras formas de arte e para 'de-construir' as suas interpretações tradicionais.

Para Derrida a arte é aquilo que ele chama de 'escrita do espaço' (que pode ser visual ou textual), a criação de um “evento construtivo”, por “sequência, serialidade aberta, narratividade, a cinemática, dramaturgia, coreografia” (Derrida, 1989, pp. 71-75).

Inspirados pela filosofia do Jacques Derrida e na arte dos anos 1980, manifesta-se uma pesquisa progressivamente experimental, livre de formas de arte desconstrutivistas. Buscavam-se formas de arte mais performáticas, que incorporassem o evento. Neste contexto o interesse filosófico dedicada à Banda Desenhada aumenta consideravelmente.

Nos anos 90 em França a Banda Desenhada começa a ganhar um interesse ainda maior por parte dos investigadores. Artistas de Banda Desenhada que eram também professores universitários tais como Thierry Groensteen, Benôit Peeters, Harry Morgan ou Thierry Smolderen, que apesar que não lecionarem sobre Banda Desenhada em particular, tornam a Banda Desenhada num tópico de alto

interesse e pertinência nos seus contextos e grupos artísticos. Assim estilos pessoais começam a manifestar-se na Banda Desenhada.

Em Portugal, só muito recentemente é que a Banda Desenhada tem vindo a ganhar algum interesse nos meios académicos, mesmo assim, nunca foi muito desenvolvida ao nível teórico. Mas com o aparecimento de eventos como a Amadora Banda Desenhada, Comic Con, o Iberanime, e em geral a “globalização” da produção visual e a popularização da Internet, tornou-se possível o fácil acesso ao conteúdo proveniente do mundo inteiro e o desenvolvimento de trabalho teórico sobre o tópico.

4.7. Conclusões

1. Criar Banda Desenhada é uma forma de facilitar a aprendizagem de outras unidades curriculares para além da de Desenho A.
2. A Banda Desenhada pode oferecer uma multiplicidade de perspetivas sobre o material histórico ensinado, adaptada à pluralidade do mundo contemporâneo. Neste sentido, oferece uma metodologia de aprendizagem ativa da história.
3. A reinterpretação (através do desenho, da arte) é uma forma de ampliar a informação existente e de atualizar o conteúdo histórico, de produzir um novo conhecimento, de desenvolver pensamento independente e crítico dos alunos sobre o mundo que os rodeia.
4. Praticar a Banda Desenhada como método de ensino abre um campo de criação associado ao material ensinado desenvolve a consciência das próprias competências artísticas dos alunos.
5. A Banda Desenhada promove a autonomia cognitiva do aluno, o pensamento crítico por si aplicado e neste sentido torna-se uma importante ferramenta de empoderamento dos alunos.
6. A Banda Desenhada introduz metodologias que estimulam uma abordagem subjetiva, afetiva e relacional do conteúdo curricular, que estimulam uma implicação aumentada e crítica do aluno.
7. Do ponto de vista histórico, a Banda Desenhada teve, ao longo da história, um importante papel a desempenhar na manifestação da arte e do pensamento alternativo de vanguarda, estando ligada a subculturas e ao pensamento filosófico. Sendo uma expressão espontânea de crítica social, política e cultural, contra o *mainstream*, a Banda Desenhada foi também uma voz forte contra as formas sociais hegemónicas.

PARTE 2: PARTE EMPÍRICA

CAPÍTULO V: ENQUADRAMENTO EMPÍRICO DA PRÁTICA SUPERVISIONADA

Capítulo V - Metodologia e Objetivos de Investigação

5.1. Objetivos de Investigação (*Problemática, Questão de Partida*)

Uma realidade muito recorrente nas escolas é a falta de interesse por parte dos alunos, em relação às aprendizagens. Os alunos sentem que aprender é uma obrigação em vez de um gosto, e esse desinteresse gera inevitavelmente desmotivação, sendo isso também acentuado se o aluno tiver outros processos ou ritmos de aprendizagem, considerados fora da norma, que o colocam em posições desvantajosas perante outros alunos. Por vezes os alunos não são motivados de uma maneira adequada às suas necessidades e ritmos cognitivos, sendo muitas vezes “forçados” a seguir o modelo curricular que é imposto a todos de uma forma igualitária. Porém, apesar de parecer um método de ensino justo, os alunos, como seres individuais que são, não aprendem os conteúdos lecionados ao mesmo ritmo, mesmo que o professor os apresente da mesma maneira à turma toda. Um professor pode estar a falar para uma turma inteira, mas cada indivíduo presente vai perceber em ritmos diferentes, independentemente das suas dificuldades. E quando o aluno sente que não está a perceber as matérias lecionadas, há uma probabilidade de se desmotivar, o que vai gerar ainda dificuldades acrescidas.

Todos alunos têm diferentes ritmos e formas de pensar. Alunos com um pensamento mais lógico vão ter mais facilidade em aprendizagens mais ligadas às matemáticas, um aluno com um pensamento mais visual vai ter mais facilidade nas aprendizagens direcionadas para as Artes Visuais, um aluno com um pensamento mais narrativo vai ter uma maior facilidade para disciplinas ligadas às línguas e que requerem uma grande capacidade de escrita e dicção. Por vezes muitos professores ficam presos aos métodos tradicionais de ensino, que não funcionam com todos os alunos, daí haver muitos alunos com dificuldades em certas aprendizagens.

O insucesso escolar é muitas vezes, causado por falta de meios de motivação, que dão ao aluno razões para gostar de aprender. É importante lutar contra esta tendência, compreender as

dificuldades do aluno, motivá-lo, apoiá-lo, e acima de tudo fazer o aluno gostar de aprender, porque tudo vai começar por aí, fazer o aluno motivar-se é o passo mais importante para combater o insucesso escolar. Para isso acontecer, é preciso compreender o que melhor se adapta a esse aluno, ou seja, é preciso implementar métodos alternativos de ensino que se adaptem às necessidades dos alunos, que os façam aprender de igual forma, mas com métodos adaptados, que estejam a servir de meio de motivação e interesse para eles.

Por vezes é muito mais fácil e intuitivo ler e compreender uma imagem do que um texto. Usar a Banda Desenhada como ferramenta para compreender aprendizagens do currículo da disciplina de língua portuguesa pode ser uma maneira motivadora e eficaz que não só pode despertar interesse ao aluno, como o vai motivar para compreender os textos para poder então criar a Banda Desenhada relativamente às aprendizagens dados na unidade curricular de Português.

A Banda Desenhada possui uma essência elementar onde a narrativa é contada primeiramente, através de uma sequência de imagens. No passado, muitas vezes, em igrejas e outros locais de culto semelhantes, eram aí colocadas, propositadamente obras artísticas como pinturas, tapeçarias, e tantas outras. Estas não tinham apenas a finalidade de proporcionar uma estética específica aos locais em questão, mas também, eram um veículo de educação para os seus crentes que, na sua grande maioria eram iletrados. As imagens proporcionavam uma leitura simples e funcional para os crentes, mesmo sem ser preciso saberem ler.

Por ser essencialmente composta por imagens, a Banda Desenhada tem um fator muito pertinente no sentido de poder ser um veículo de mais valia que ajude, motive, e facilite na compreensão de aprendizagens, e, que vão para além das artes visuais, estudadas no ensino secundário, mas também as múltiplas opções que a Banda Desenhada pode propor, por ser uma forma de proporcionar outros tipos de conhecimentos que vão ainda mais além do currículo escolar. A interdisciplinaridade entre Desenho A e Português não só reinventa e reformula métodos tradicionais do ensino curricular, como também poderá ser uma estratégia que ajude e que seja uma mais valia, especialmente de carácter lúdico, e de outras vertentes que a Banda Desenhada pode expandir e ampliar, como meio de afirmação, desenvolvimento crítico e conhecimento próprio. Isto acontece porque a Banda Desenhada pertence à cultura popular que abrange múltiplas estéticas e formatos com origens multi-culturais muito diversas, como também está a ajudar na interpretação, mas especialmente, na motivação do aluno para querer interpretar e compreender as temáticas do currículo escolar.

Ao lecionar uma unidade didática do currículo escolar estudado na disciplina de Língua Portuguesa, que consiste na aprendizagem da obra *Crónica de D. João I*, por Fernão Lopes, os alunos do 10º10ª, do curso Científico Humanístico de Artes Visuais, que frequentam a Escola Secundária Rainha Dona Leonor em Lisboa, no ano letivo de 2021/2022, aprenderam e interpretaram esta obra literária na disciplina de Língua Portuguesa. Os alunos tiveram completo conhecimento que teriam de adaptá-la em duas ou três pranchas de Banda Desenhada na disciplina de Desenho A, onde receberam as aprendizagens relacionadas com a unidade da Banda Desenhada que foi lecionada pela professora estagiária após uma visita de estudo à Sé de Lisboa, local onde ocorre parte da ação da obra de Fernão Lopes, e onde também usaram como fonte de conhecimento e captura de registos gráficos para usarem nas pranchas de Banda Desenhada que desenvolveram ao longo do projeto. Sabendo que os alunos frequentam o curso curricular ligado fortemente à área das Artes Visuais, sendo esse, o curso Científico Humanístico de Artes Visuais, onde é também implicado que, as Artes Visuais são a área que a esmagadora maioria dos alunos da turma, pretendem e que tem interesse em estudar, e havendo também uma forte possibilidade de um dia quererem seguir esse meio profissionalmente, existem fortes fatores que esta proposta de aprendizagem poderá favorecer os alunos no incentivo às aprendizagens que vão ser lecionadas em português. A Banda Desenhada será usada então como incentivo e motivação, tendo em conta que, os alunos, têm o conhecimento após aprenderem sobre os capítulos da Crónica, lecionados pela professora de Português, terão de adaptar para duas ou três pranchas de Banda Desenhada. Isto poderá criar um elevado interesse por parte dos alunos, que por si, já gostam de desenhar, independentemente das suas dificuldades, em querer aprender as aprendizagens de português, para poderem ser então aplicadas na Banda Desenhada na disciplina de Desenho A. O objetivo desta investigação é então saber se, criar Banda Desenhada é uma forma de facilitar e ampliar a aprendizagem de outras unidades curriculares para além da de Desenho A, onde após o projeto terminar, a professora de Português teve de avaliar o quão precisas estão as interpretações em relação ao texto, e a professora de desenho teve de avaliar as técnicas e qualidades usadas relativamente à Banda Desenhada. Por fim, houve uma exposição na escola dessas mesmas pranchas de Banda Desenhada feitas pelos alunos. No ultimo dia de aulas foi feito um questionário aos alunos sobre o projeto que lhes foi atribuído. Esta prática decorreu durante o ano letivo de 2021/2022 ao longo do terceiro período entre os dias 20 de abril de 2022 e 15 de junho de 2022.

5.2. Metodologia

A turma do curso Científico Humanístico de Artes Visuais começou no início do primeiro período letivo por ser constituída por 28 alunos, mas devido a alguns casos de desistências e a entrada de novos alunos ao longo do ano, a turma ficou com o número final de 23 alunos, entre os 15 e 17 anos de idade, sendo constituída por 18 raparigas e apenas 5 rapazes. No primeiro período eu e a colega da prática supervisionada, assistimos apenas às aulas lecionadas pela orientadora e professora de Desenho A, da prática supervisionada. Foi feito um exercício diagnóstico aos alunos para analisar as capacidades de desenho de cada um deles, e pelo período foram feitos exercícios de traço e mancha. Durante esse mesmo período foi feito também uma legenda para as capas arquivadoras de cada um dos alunos. Esta legenda consistia em fazer um auto-retrato realista a grafite, com o seu nome, ano, turma, e ainda também o seu nome escrito em língua gestual e braille.

As datas de começo das práticas, tanto a minha como a da minha colega, foram atribuídas pela própria orientadora da prática supervisionada. A Unidade Didática de Banda Desenhada teve início no terceiro período, perante a turma 10º10ª, no dia vinte de abril de 2022, terminado no dia quinze de junho de 2022, finalizando assim o terceiro período com um total de 56 horas e 25 minutos.

Foi proposto aos alunos que fizessem uma adaptação da Crónica de D. João I. obra de, Fernão Lopes, da literatura portuguesa enquadrada no currículo escolar de português no 10º ano do ano letivo de 2021/2022, para Banda Desenhada. Os alunos iriam também aprender sobre a Crónica de D. João I nesse mesmo ano, nas aulas de Português, cuja aprendizagem consistia na interpretação de três capítulos, sendo esses o 11, 115 e 149. Os alunos aplicaram os conhecimentos obtidos nas duas disciplinas para poderem realizar o projeto, seguindo-se uma visita de estudo à Sé de Lisboa, cujo objetivo era conhecer o monumento histórico, um dos espaços onde decorre a ação da Crónica de D. João I, de Fernão Lopes. Com os seus diários gráficos, fizeram registos da Sé, no seu interior e exterior, e também, no ambiente onde se localiza. O objetivo era conhecer e registar os espaços daquela zona, e ao mesmo tempo, usar a observação para aprofundar as competências de desenho à vista no exterior. Esses registos serviram de modelos e bases para as criações de cenários, e cenas para a adaptação da Crónica de D. João I na Banda Desenhada.

Foi feita uma apresentação à turma sobre a Banda Desenhada o que é a Banda Desenhada, como começou, as suas raízes e influências no país e no mundo. Foram lecionadas todas as características formais da Banda Desenhada, desde a definição de uma prancha até às onomatopeias, com o apoio de imagens para exemplificar. Ao longo da apresentação e no decorrer das aulas práticas, foram

distribuídos pela turma diversos tipos de livros de Banda Desenhada com múltiplos estilos e técnicas de representação que poderiam também ser consultados pelos alunos como referência e suplemento extra para as aprendizagens lecionadas, permanecendo na aula e acompanhando todo o percurso da investigação e da prática. Os alunos tiveram a opção de escolherem um capítulo, dos três aprendidos em Português. Desse capítulo, o aluno escolheu uma parte que lhe permitiu adaptar a duas a três pranchas de Banda Desenhada.

Após a escolha do capítulo e parte do texto, os alunos fizeram um guião para poderem fazer uma estimativa das vinhetas, planos de fundo, diálogos, etc, e também, uma estruturação da narrativa que pretendiam adaptar para Banda Desenhada. Assim que este processo estivesse concluído, o aluno tinha de fazer três folhas de personagens, incluindo três personagens existentes na narrativa, que pretende incorporar na Banda Desenhada. Estas folhas de personagens têm a funcionalidade de servirem de referência aos alunos quando, e se precisarem de as desenhar e redesenhar em cada vinheta das suas pranchas. O último passo deste projeto foi então a elaboração das pranchas de Banda Desenhada, em duas ou três folhas de formato A2. Os alunos tiveram até ao final do período letivo para elaborar essas pranchas usando materiais como régua para fazer as vinhetas, lapiseira, ou lápis HB para fazerem os esboços e registos gráficos, aguarelas para ilustrar esses registos, e caneta de pigmento para contornar por cima dos traços, uma vez feitos a lapiseira ou lápis HB. Este projeto durou até ao último dia de aulas, dia quinze de junho de 2022. Para os alunos que estavam presentes em aula, no último dia, foi aplicado o questionário sobre esta prática da Banda Desenhada, com diversas questões sobre o que eles acharam de determinadas formas e métodos de aprendizagem que estiveram envolvidas neste projeto, e se os seus objetivos, foram alcançados.

CAPÍTULO VI: PRÁTICA SUPERVISIONADA

6.1. Caracterização da Escola

A Escola Secundária Rainha Dona Leonor encontra-se situada na Rua Maria Amália Vaz de Carvalho, no bairro de Alvalade, freguesia de São João de Brito, em Lisboa. De acordo com o sítio Archeevo, o seu edifício escolar tem um formato em “U” e é constituído por três pisos, desenvolvendo-se de Nascente para Poente, tendo a sua fachada principal voltada para norte. Nas traseiras, localiza-se a zona de recreio que acompanha todo o edifício. As instalações da escola obedeceram às diretrizes da arquitetura e do *design* industrial em organização após a 1ª Guerra Mundial, quando se firmava a ideia de que a qualidade dos edifícios, aliada à da produção industrial dos materiais, tinha muita importância no progresso social e na educação das comunidades.

Assim, as instalações acompanham as grandes mudanças estabelecidas na arte no âmbito das duas guerras mundiais. A escola insere na chamada “arte funcional”, tendência artística que parte do princípio de que, na arquitetura, na urbanização, no mobiliário, a forma deve estar perfeitamente adequada à função a desempenhar. Quanto à arquitetura é possível reconhecer influências em especial de dois grandes arquitetos do funcionalismo, o suíço Le Corbusier e o alemão Walter Gropius. O primeiro concebe os edifícios conciliando, a partir do emprego do retângulo, formas geométricas com as necessidades da vida humana. Foi com a forma de dois retângulos organizados em L que nasceu a escola, nos fins dos anos sessenta a setenta do século XX, foi construída uma parte nova, que permitiu tapar a comunicação visual com o parque INATEL, passando assim de dois retângulos a três retângulos. Essa alteração criou, no entanto, um defeito estrutural que a Escola inicialmente não tinha, sendo esse o da repercussão excessiva dos sons do pátio, nas salas de aula.

O cuidado com os aspetos humanos aliados à construção podem enfatizar-se na disposição das salas de aula, predominantemente viradas a sul para serem aquecidas pelo sol durante o inverno. Os laboratórios de ciências, por serem utilizados com menor frequência, foram colocados do lado norte, assim como as salas de professores e da direção. São também reconhecidas preocupações com o aproveitamento possível da luz nas salas de aula incidindo, para os alunos, a partir da esquerda de modo a não prejudicar a visão aplicada aos trabalhos escolares. O doseamento dessa mesma luz fazia-se, primitivamente, através de persianas interiores laminadas na horizontal. A construção de escolas estava regulamentada na época, embora as regras estabelecidas nem sempre fossem aplicadas de uma forma tão eficaz como neste caso.

A boa arrumação das salas foi também prevista, sendo compostas com bengaleiras de madeira, ao correr da parede no seguimento da porta, entretanto arrancadas para dar lugar a mais alunos.

W. Gropius, fundador da escola de arquitetura BAUHAUS, defendia a integração dos edifícios no ambiente natural, o que na Escola Secundária Rainha Dona Leonor foi aplicado através do prolongamento pelo parque INATEL, dado que inicialmente a escola era aberta para esse lado, e ainda pelo restante enquadramento de árvores e arbustos. Outro aspeto defendido por Gropius foi a abertura dos edifícios ao exterior composta por vidro nas fachadas, o que acontece largamente na Escola Rainha Dona Leonor, cujo projeto é da autoria do arquiteto Augusto Brandão sendo a área verde da responsabilidade do engenheiro agrónomo Caldeira Cabral. No átrio principal destaca-se a obra de escultura da autoria do Mestre Soares Branco. Esta obra é composta pela estátua da Rainha Dona Leonor, pelo camaroeiro e pela imagem do confessor da Rainha, Frei Miguel Contreiras, enquadrada por algumas das obras de Misericórdia.

Estas instalações foram remodeladas entre os anos de 2008/2011, e são constituídas por uma tipologia MOP / JCETS, para o ensino básico e secundário. Atualmente, a Escola Secundária Rainha Dona Leonor leciona o 3º ciclo do ensino básico 7º, 8º e 9º anos, e o ensino secundário 10º, 11º, e 12º anos, com a capacidade prevista para integrar nas suas instalações cerca de quarenta-e-oito turmas. No ensino secundário, funcionam os quatro agrupamentos, na via do prosseguimento dos estudos, o Curso Tecnológico de Multimédia e o Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos, entre outros.

A sua arquitetura é da autoria do Atelier dos Remédios, Lda, a coordenação do projeto foi da autoria de Francisco Teixeira Bastos e Madalena Cardoso de Menezes, a área incorporada no seu lote é de 13.108 metros quadrados, e a área construída é de 10.806 metros quadrados. Os seus Colaboradores foram, André Vasques do Nascimento, Bernardo Nóbrega, Carolina Proença, Isabel Azevedo, Hugo Pinto, Joana Pinto, Margarida Sá Machado, Sofia Silva, Tiago Santos Matos e Vítor Mingacho.

6.2 História da Escola

A Escola Secundária Rainha Dona Leonor, conhecida na altura como “Liceu Rainha Dona Leonor”, foi criada em 1947, para funcionar na zona ocidental da cidade de Lisboa, e instalou-se no Palácio da Ribeira, situado na Rua da Junqueira. Nesta altura, a sua frequência era exclusivamente para alunas do sexo feminino.

As suas instalações foram da autoria de um cônego principal da Sé de Lisboa, nas quais trabalhou o arquiteto húngaro, Carlos Mardel, que também participou nas obras do Aqueduto das Águas Livres e na construção do poço da referida casa. Foi só nos primeiros anos do século XVIII que a Rua da Junqueira, anteriormente pouco habitada, começou a desenvolver-se. Em 1803, o edifício pertencera à família fidalga do Conde de Cavaleiros, D. Gregório de Meneses, o Conde e a sua irmã, Dona Eugénia, eram pessoas importantes na época e exerciam funções no Palácio onde vivia a Família Real portuguesa. Tendo pedido uma licença para passar algum tempo na casa do irmão, na Junqueira, certa noite a senhora desapareceu. Soube-se mais tarde que teria sido raptada por um médico que a conduziu até à cidade espanhola de Cádiz, por razões circunstanciais mal esclarecidas. O médico, embora ausente, foi julgado em tribunal e condenado. Entre 1852 a 1912, morou nessas mesmas instalações, um dramaturgo conhecido como D. João da Câmara, e mais tarde, aí viveu o Visconde do Marco. Por fim, nas primeiras décadas do século XX, instalou-se a escola, na altura designada de “Liceu”, com o nome da Rainha Dona Leonor.

Na década de quarenta, o Estado Novo projetou a construção do Bairro de Alvalade, um bairro modelo para a época, organizado segundo princípios internacionais a que devem obedecer as cidades, estabelecidas num documento de 1943, designado Carta de Atenas. Documento esse que declara que as cidades devem ter em conta o bom funcionamento e qualidade de vida dos seus habitantes em quatro aspetos fundamentais, sendo esses, habitação, trabalho, circulação, e divertimento. Nessa ordem de ideias, os habitantes do Bairro de Alvalade necessitavam, também, de escolas para os seus filhos. Foi assim que veio a surgir aí, o edifício para albergar o já existente, Liceu Rainha Dona Leonor numas novas instalações. Devido ao aumento significativo de alunos, as instalações da escola situada na Rua da Junqueira, continuou a existir durante pelo menos quatro anos, com o nome de Rainha Dona Amélia. A rua onde ainda hoje se encontra a escola, adquiriu o nome de Maria Amália Vaz de Carvalho, uma escritora e pedagoga lisboeta que viveu entre 1847 a 1921, casada com o poeta, Gonçalves Crespo, com cuja colaboração escreveu "Contos para os nossos filhos", livro aprovado pelo governo, com o objetivo de ser lido pelos alunos das escolas primárias.

A escola foi inaugurada no ano de 1961 como escola feminina, conforme os usos daquele tempo, existindo também na altura, no Bairro de Alvalade, o liceu masculino Padre António Vieira cujos alunos quotidianamente se podiam ver na Rua Maria Amália Vaz de Carvalho, à espera das suas colegas. Após abril de 1974, a população escolar passou a ser mista, tendo o termo “liceu”, designação dada na altura, aquilo que conhecemos como escola Secundária.

<http://arquivo-ec.sec-geral.mec.pt/details?id=50184>

6.3. Plano de aula

As planificações propostas relativamente ao início das aulas práticas supervisionadas foram entregues, vistas e aprovadas, com antecedência necessária, pela orientadora participante na prática supervisionada. Para a turma do 10º10ª, do ano letivo de 2021/2022, da Escola Secundária Rainha Dona Leonor foi proposto, a Unidade Didática da Banda Desenhada, que consistia em conteúdos programáticos, objetivos a alcançar, as atividades planeadas, as aprendizagens e capacidades, os recursos didáticos, o material necessário, o número de aulas a calendarização, e por fim, a avaliação.

6.3.1. Conteúdos Programáticos

Os conteúdos programáticos são caracterizados pelas aprendizagens, intencionalmente planeadas a lecionar durante o período de todo o seu processo, tudo o que o professor tenciona lecionar e propor em aula. Consistiram na introdução da Unidade Didática relativamente à Banda Desenhada, começando com uma breve introdução sobre a importância das imagens, desde o aparecimento da Banda Desenhada e o seu contexto histórico, não só em Portugal como no mundo até às suas normas formais e características técnicas que são coerentes e comuns na construção de uma Banda Desenhada, assim como as normas formais para a elaboração de um guião.

Sabendo os alunos que teriam de adaptar uma parte da obra literária da Crónica de D. João I de Fernão Lopes, foram propostos os exercícios cujo objetivo seria a facilitação da criação da Banda Desenhada, começando pelo seu guião. Um guião em papel ajuda os alunos a organizarem e planearem, e visualizarem as suas pranchas, vinhetas, tiras, diálogos, etc, das suas Bandas Desenhadas, sendo um ponto de partida que lhes permitirá começar a criar imediatamente as suas pranchas.

Após a conclusão do guião, foi proposto aos alunos a execução de um exercício que consistiu na elaboração de três folhas de personagens, sendo cada uma delas desenhada de frente, perfil, e costas. Com essas personagens que estão estabelecidas na ação, graças ao guião criado no exercício anterior, tornou-se mais fácil para os alunos perceberem e escolherem quais são as personagens mais relevantes a desenhar, e quais valem a pena serem desenhadas na folha de personagem. Teve

como finalidade criar uma norma de consistência e coerência visual para a personagem em questão, perante o facto de haver uma forte possibilidade daquela personagem ter de ser desenhada múltiplas vezes, com pontos de vista diferentes e em múltiplas vinhetas. O exercício seguinte foi também o último exercício e consistiu na criação de duas a três pranchas de Banda Desenhada. Foi imperativo aplicar os conhecimentos aprendidos anteriormente, desde as normas formais da Banda Desenhada, até ao uso dos exercícios efetuados, tais como o guião e a folha de personagem. Ficando, assim os alunos com as bases para criarem a sua Banda Desenhada.

6.3.2. Objetivos a Alcançar

O objetivo principal deste projeto foi a criação de motivação para alunos que estão integrados num curso artístico. A finalidade foi então fazer os alunos ganhar interesse nas aprendizagens que envolvem a interpretação de textos pertencentes ao currículo escolar, neste caso, a aprendizagem da obra literária de Fernão Lopes estudada na Unidade Curricular de Português no 10º ano do ensino secundário. Usando a unidade curricular, de Desenho A, e a Banda Desenhada como um meio de possibilitar o seu aproveitamento escolar em Português, não prejudicando as aprendizagens de Desenho A, mas usando as aprendizagens de ambas as unidades curriculares interdisciplinarmente para melhorar a motivação, a vontade de aprender, e o aproveitamento em benefício dos alunos participantes.

6.3.3. Atividades Planeadas

As atividades planeadas consistem na introdução dos conteúdos programáticos aos alunos, que vão ser sucedidos depois pelos exercícios propostos. Foi planeado, no início da planificação das aulas, uma visita de estudo à Sé de Lisboa numa visita guiada em que puderam recolher informações históricas, e fazer registos gráficos do local com os seus diários gráficos. Esses registos foram importantes para a criação de cenários, úteis para a criação da Banda Desenhada, devido ao facto da Sé ser um dos locais mencionados na literatura de Fernão Lopes. Após a elaboração do projeto na sua totalidade foi proposto aos alunos presentes em sala de aula um breve questionário sobre este projeto, onde houve questões relacionadas com a sua perceção do projeto e se a experiência foi ou não positiva. Por fim, no final do período foi feita uma exposição no átrio principal da escola com as pranchas elaboradas pelos alunos.

6.3.4. Aprendizagens e Capacidades

As aprendizagens e capacidades focam-se essencialmente naquilo que é suposto o aluno alcançar durante todo o processo das aprendizagens na unidade curricular projetada. Referimo-nos à compreensão das aprendizagens relativamente a esta unidade, a sua história, e as normas e técnicas formais normalmente usadas e atribuídas à Banda Desenhada. Na criação de autonomia, o que é extremamente importante para o desenvolvimento humano, o aluno, à medida que o tempo passa, e que compreende melhor as aprendizagens e os objetivos dos exercícios propostos, deixa de solicitar a assistência sistemática do professor, não estando sempre à espera de ajuda. Vai tentar fazer as propostas sozinho, aumentando a sua confiança em tomar decisões, elevando a sua criatividade e capacidade de escolha, o que ajuda a desenvolver também um gosto estético próprio e crítico. A gestão do tempo também é um fator crucial para o desenvolvimento das aprendizagens. O aluno tem que tomar consciência que tem uma data para completar o exercício proposto, e tem de ter consciência que o tempo não é infinito. Deve saber gerir o seu tempo, passo a passo, e cumprir as datas de entrega propostas para quando chegar o dia da entrega conseguir terminar e entregar os exercícios propostos, com calma e rigor. O aluno deve também saber usar os materiais artísticos de uma forma eficaz, saber usá-los nos exercícios propostos como instruído pelo professor, manter a sala de aula limpa e não danificar ou estragar material que seja seu ou da sala de aula.

6.3.5. Recursos Didáticos

Foi atribuído aos alunos a consulta de uma apresentação em formato de *PowerPoint* com todos os conteúdos e normas formais relativamente à execução de uma Banda Desenhada aprendidas em aula, com o suplemento de alguns vídeos demonstrativos e exemplos de vários livros com diversas estéticas e estilos que poderiam ser usados como referencia ou fonte de inspiração. Esses livros suplementares, foram distribuídos por toda a turma durante todo o decorrer do processo de aprendizagem desta unidade didática, e também durante todo o procedimento da elaboração dos exercícios como o guião, a folha de personagem, e as duas a três pranchas de Banda Desenhada, que foram propostos à turma até ao final da prática supervisionada, que só terminou, com o fechar do ano letivo.

6.3.6. Material

O material solicitado para este projeto consistia em: uma folha A4 para a criação do guião, três folhas A3 para a elaboração das três folhas de personagem, um dos exercícios propostos aos alunos. Foram solicitadas também duas a três folhas de papel aguarelado A2 para a elaboração das pranchas de Banda Desenhada, sendo estas em formato A2 com a finalidade de proporcionar aos alunos uma oportunidade para registar mais elementos numa vinheta, dando-lhes também uma maior capacidade de criação de pequenos detalhes e pormenores.

Foram usados materiais como a régua, para definir as extremidades lineares relativamente às das pranchas, vinhetas, e também foram usados lápis HB ou lapiseira, para a elaboração dos grafismos na Banda Desenhada em si, que acabaram por ser ilustrados a aguarelas com o uso de pincéis de variados números.

A escolha de aguarelas foi pensada com a finalidade de promover o domínio do aluno perante esta forma de registo, usando mais ou menos água para acentuar a intensidade da cor que é pretendida aplicar na folha, ou misturar, duas ou mais cores para criar uma tonalidade específica pretendida. Por fim, os alunos usaram uma caneta preta pigmentada para contornar os traços outrora feitos a lápis HB ou lapiseira, tendo este processo a finalidade de criar ou vincular uma maior expressão aos registos na Banda Desenhada.

6.3.7. Número de Aulas e Calendarização

As aulas da prática supervisionada envolveram as aprendizagens relativas à unidade didática da Banda Desenhada, em interdisciplinaridade com a disciplina de português, tiveram o seu início no dia 20 de abril de 2022, numa quarta-feira. Terminaram com o encerrar do ano letivo, no dia 15 de junho de 2022, também numa quarta-feira, perfazendo no seu total, dezassete aulas, que formam ao todo 56 horas e 25 minutos, sob supervisão da orientadora participante na prática.

6.3.8. Avaliação

O processo de avaliação é constituído por diversos fatores, que constituem um todo, fundamentando assim a avaliação que o aluno merece perante o que foi capaz de realizar em sala de aula. Esses fatores são verificados de uma forma contínua e singular, e são baseados na avaliação de

observação em aula, na qualidade de cada um dos trabalhos propostos e elaborados por cada aluno, na criatividade demonstrada no decorrer das aulas, no empenho e autonomia demonstrado pelo aluno perante hipotéticas dificuldades, na sua assiduidade e pontualidade durante todo o período, e por fim, nas suas atitudes perante o professor e os colegas presentes em sala de aula.

6.4. UNIDADE DIDÁTICA: BD

6.4.1. Diário das aulas

6.4.1.1. Aula um

No dia 20 de abril, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, procedeu-se à introdução da Unidade Didática Banda Desenhada. Foram dadas as aprendizagens relativas à Banda Desenhada, como a sua história, e também as suas normas formais. O desafio principal foi elaborar duas a três pranchas de Banda Desenhada baseadas na Crónica de D. João I por Fernão Lopes. Mas antes de começarem, os alunos tiveram primeiro de organizar um guião e uma folha de personagens. Os alunos foram informados sobre a visita de estudo à Sé de Lisboa. Decorreu no dia vinte e sete de abril (quarta-feira). A visita começou às dez horas da manhã, mas os alunos compareceram às nove e meia. A visita terminou às quatro e meia da tarde, por isso foi pedido aos alunos que estivessem preparados para acautelar o almoço. O objetivo desta visita foi conhecer a Sé de Lisboa, espaço da ação da “Crónica de D. João I”, de Fernão Lopes. Os alunos fizeram registos gráficos no local, que os ajudaram a desenhar cenários para a Banda Desenhada.

Os alunos começam a preparar o guião dos seus respetivos capítulos onze, cento e quinze e cento e vinte e oito, da crónica de D. João I. Vão optar por trabalhar uma parte específica do capítulo (aprofundando-se assim em detalhe os acontecimentos, podendo até imaginar um cenário que estivesse a ocorrer durante os eventos do capítulo, desde que faça sentido com os eventos descritos por Fernão Lopes).

O total de horas foi de: 135 minutos | 2h25.

6.4.1.2. Aula dois

No dia vinte e um de abril, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, efetuou-se a continuação da elaboração do guião dos respetivos capítulos onze, cento e quinze e cento e quarenta e oito da Crónica de D. João I. Foi prestado esclarecimento de dúvidas sobre planos de fundo, balões de diálogo, onomatopeias, pranchas, tiras e vinhetas, e foi dado apoio aos alunos de como encontrar a melhor maneira de esquematizar e visualizar as ideias que querem transmitir em cenas do capítulo nas suas Vinhetas. Foi realizada uma conversa com os alunos sobre a visita de estudo à Sé de Lisboa, entrega das autorizações e instrução de como chegar ao local. O total de horas foi de: 405 minutos | 6h75.

6.4.1.3. Aula três

No dia vinte e sete de abril, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, foi realizada a visita de estudo à Sé de Lisboa. Os alunos tiveram uma visita guiada à Sé das dez da manhã até ao meio dia, onde tiveram a oportunidade de poder conhecer a Sé de Lisboa, espaço com muitos séculos de história. Esta visita serviu de inspiração para a criação de fundos e de trajes contemporâneos da época para utilizar na Banda Desenhada.

Depois de almoço, da uma da tarde às quatro e meia da tarde, os alunos estiveram no local a fazer registos nos seus diários gráficos, consoante aquilo que tinham planeado desenhar nas suas bandas desenhadas. Esses registos foram feitos, não só do monumento da Sé de Lisboa, interior e exterior, mas também dos espaços lisboetas ali à volta, paisagens e ruas.

No procedimento da organização desta visita de estudo, foi contactado um número de telefone indicado no site oficial da Sé. Quem atendeu a chamada indicou o contacto da pessoa responsável pela organização de visitas guiadas, que resolveu tudo relativamente aos procedimentos relacionados com a organização da visita.

O total de horas foi de: 540 minutos | 9h.

6.4.1.4. Aula quatro

No dia vinte e oito de abril, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos que ainda não tinham terminado os seus guiões, continuaram a elaborar os mesmos para a criação de uma Banda Desenhada. Os que terminaram o guião começaram a fazer o exercício que consistiu na elaboração da folha de personagem. Desenhos de três personagens, que teriam de aparecer nas suas respetivas Banda Desenhada desenhos esses que foram escolhidos pelos mesmos alunos consoante o que foi estruturado nos seus guiões.

O total de horas foi de: 810 minutos | 13h5

6.4.1.5. Aula cinco

No dia quatro de maio, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, foi solicitada por alguns alunos, ajuda na escolha de personagens a desenhar, assim como desenvolvimento de alguns guiões. A esmagadora maioria dos alunos já está a trabalhar nas folhas de personagem, que consistiu em desenhar a lápis ou lapiseira de frente, lado e trás.

O total de horas foi de: 945 minutos | 15h75.

6.4.1.6. Aula seis

No dia cinco de maio, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos continuaram com a elaboração das folhas de personagem, que consistiu em desenhar a lápis ou lapiseira de frente, lado e trás. Os Alunos que terminaram o desenho começaram a colorir a aguarelas.

O total de horas foi de: 1215 minutos | 20h25.

6.4.1.7. Aula sete

No dia onze de maio, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, ocorreu a continuação da elaboração dos desenhos de personagens. Os alunos continuaram a fazer e colorir com aguarelas as folhas de personagem. Um dos alunos terminou as folhas de personagens e iniciou as pranchas de Banda Desenhada, usando o guião e as folhas de personagem como referências.

O total de horas foi de: 1350 minutos | 22h50.

6.4.1.8. Aula oito

No dia doze de maio, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, alguns alunos terminaram as folhas de personagens. Começaram com as páginas de Banda Desenhada, utilizando apenas régua para traçar as linhas com lápis HB ou lapiseira. Os restantes que não terminaram procedem na continuação da elaboração das folhas de personagens.

O total de horas de: 1620 minutos | 27h.

6.4.1.9. Aula nove

No dia dezoito de maio, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, ocorreu uma interrupção na didática da Banda Desenhada, com a autoria da orientadora da prática, tendo como finalidade a elaboração de um workshop com os alunos sobre a arte. Três artistas foram à sala de aula e lançaram um desafio aos alunos. O objetivo seria, em grupos de quatro, e através de palavras ou frases dadas pelas mesmas, e com um tema específico criarem uma fusão de ideias e desenharem-nas. O total de horas foi de: 1755 minutos | 29h25.

6.4.1.10. Aula dez

No dia dezanove de maio, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos continuaram na elaboração dos personagens para a criação da Banda Desenhada. Os que terminaram começaram a elaborar uma página de Banda Desenhada. Com uma folha de aguarela A2 os alunos começaram por desenhar a lápis ou lapiseira.

O total de horas foi de: 2025 minutos | 33h75.

6.4.1.11. Aula onze

No dia vinte e cinco de maio, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, ocorreu a continuação da elaboração da Banda Desenhada, os alunos estiveram a criar as tiras e vinhetas de acordo com o guião que escreveram anteriormente.

O total de horas foi de: 2160 minutos | 36h

6.4.1.12. Aula doze

No dia vinte e seis de maio, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos continuaram com a elaboração da Banda Desenhada, fizeram os desenhos em folhas de aguarela A2. Juntamente com a orientadora da prática supervisionada, foram analisados todos os guiões e as folhas de personagem já terminadas pelos alunos que começaram com as suas respetivas bandas desenhadas, e foram atribuídas notas prévias.

O total de horas foi de: 2025 minutos | 33h75.

6.4.1.13. Aula treze

No dia um de junho, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, os alunos testaram técnicas de aguarela antes de começarem a colorir na folha, reações de cores e diversas experimentações. Alguns alunos começaram a colorir as páginas A2 com as aguarelas.

O total de horas foi de: 2565 minutos | 42h75.

6.4.1.14. Aula catorze

No dia dois de junho, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, os alunos procederam na continuação da elaboração da página de Banda Desenhada, os alunos estiveram a ilustrar os desenhos feitos a lápis ou aguarelas, assim que terminarem terão de passar tudo a caneta preta.

O total de horas de: 2835 minutos | 47h25.

6.4.1.15. Aula quinze

No dia oito de junho quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos continuaram com a elaboração da prancha de Banda Desenhada. Deram os últimos retoques como escrever nas caixas de texto as falas e narrações, contornar as linhas e o texto a caneta preta e verificar a ortografia.

O total de horas foi de: 2970 minutos | 49h5

6.4.1.16. Aula dezasseis

No dia nove de junho, quinta-feira, das 08h15 às 13h15, três tempos de quarenta e cinco minutos, os alunos preparam-se para a finalização das pranchas. Deram os últimos detalhes a caneta preta.

O total de horas foi de: 3240 minutos | 54h.

6.4.1.17. Aula dezassete

No dia quinze de junho, quarta-feira, das 14h15 às 16h45, três tempos de quarenta e cinco minutos, foi o último dia de aulas, os alunos que ainda não tinham acabado, finalizaram a prancha nesse dia.

Foi feito um questionário aos alunos que estavam presentes. Foi efetuada uma estimativa das avaliações dos guiões, das folhas de personagem e das pranchas de cada aluno.

O total de horas foi de: 3375 minutos | 56h25.

6.4.2 Exposição

Após a conclusão do trabalho relativo à Banda Desenhada, que se fechou também com o encerramento do ano letivo, foi feita uma exposição das pranchas de Banda Desenhada, onde também foram expostas as folhas de personagens elaboradas pelos mesmos. A exposição teve lugar no átrio da Escola Secundária Rainha Dona Leonor.

6.5. Avaliação de final de período Desenho A

O processo de avaliação da turma 10º10ª a Desenho A foi atribuído pela professora de Desenho A e orientadora desta prática supervisionada. Esta avaliação foi fundamentada e efetuada seguindo critérios de avaliação constituídos, regulados por diversos fatores, que foram de carácter contínuo e sistemático, tendo estes, sido acumulados ao longo de todo o desenvolvimento desta prática supervisionada, prática que teve o seu início no terceiro período, e só se concluiu com o encerrar do ano letivo de 2021/2022. Os alunos, quando foram avaliados, foi tido em conta tudo aquilo que estes elaboraram quando lhes foram atribuídas as propostas de trabalho, sendo essas caracterizadas pela sua criatividade na elaboração das propostas de trabalho lançadas que têm como resultado elevar a qualidade dos trabalhos propostos. O seu empenho e interesse pelos desafios lançados, a sua autonomia na elaboração e resolução de trabalhos lançados, que os incentiva na capacidade de resolver problemas sozinhos, na sua assiduidade e pontualidade nas aulas de Desenho A, nas suas atitudes perante os colegas e professores durante o recorrer das aulas. Nas avaliações relativamente às propostas de trabalho atribuídas à Banda Desenhada, foram feitas avaliações dos guiões, que iriam valer dez por cento para a nota final, as três folhas de personagem que valiam trinta por cento para a nota final, e as pranchas de Banda Desenhada que iriam valer sessenta por cento na nota final.

Na avaliação dos guiões, verificou-se que um aluno obteve nota máxima, sendo essa vinte valores, um aluno obteve dezassete valores, três alunos obtiveram a nota dezasseis, cinco alunos obtiveram a

nota quinze, três alunos receberam a nota catorze, tendo apenas dois alunos recebido a nota doze valores, e um aluno a nota onze. Conclui-se que a nota mais atribuída foi a que quinze valores. Durante a avaliação das três folhas de personagem, foi verificado que, dois alunos obtiveram a nota máxima de vinte valores, seguindo; de mais dois alunos que obtiveram a nota de dezanove, um aluno recebeu nota dezoito, cinco alunos obtiveram a nota de dezassete valores, três alunos receberam o valor de dezasseis, quatro alunos receberam o valor quinze, três alunos obtiveram quatorze valores, seguindo de apenas um aluno a obter treze valores e outro aluno com doze valores. Verificou-se que a nota mais atribuída neste exercício foi a de dezassete valores. No último exercício, a elaboração de duas a três pranchas de Banda Desenhada verificou-se que dois alunos obtiveram vinte valores, dois alunos obtiveram dezanove valores, apenas um aluno obteve dezoito valores, quatro alunos receberam nota dezassete valores, dois alunos receberam dezasseis valores, dois alunos receberam quinze valores, quatro alunos receberam nota catorze, três alunos obtiveram treze valores, dois alunos obtiveram doze valores, e apenas um aluno recebeu a nota de onze valores. Verificou-se que as nota mais atribuída foram as de dezassete, e as de catorze. Às notas finais juntaram-se não só os valores atribuídos dos trabalhos dados aos alunos, como também reuniram todos os critérios de avaliação já mencionados. Em conclusão, foi verificado, nas avaliações de final de período, em que três alunos obtiveram dezanove valores, um aluno obteve dezoito valores, seis alunos receberam nota dezassete, sete alunos receberam o valor de dezasseis, quatro alunos obtiveram nota quinze, e apenas dois alunos obtiveram catorze valores, verificando-se assim que a nota mais atribuída na avaliação final foi a de dezasseis valores, tendo esta sido atribuída sete vezes, concluindo-se assim que, de uma forma geral, as notas foram bastante positivas, sendo na sua maioria acima de quinze valores.

6.5.1 Reuniões

As reuniões no primeiro e segundo período foram efetuadas online, na plataforma digital do “Google Classroom”. A orientadora enviou para o e-mail um convite com a hora e dia da reunião e com um link para aceder à mesma. No terceiro período as reuniões já foram feitas de forma presencial.

Durante as reuniões de turma, foram discutidos pelos professores de cada disciplina vários assuntos relacionados com a turma, desde meios para melhorar, o que não correu bem e o que correu bem, o ambiente da turma e comportamentos dos alunos em particular. Durante as reuniões foi discutido

entre os professores um caso de um(a) aluno(a) que teve alguns comportamentos inapropriados com alguns professores, onde levou uma falta disciplinar.

Foi também discutido o aproveitamento de cada aluno e aquilo que ele(a) produziu durante o período, foram discutidas formas de dar apoio aos alunos com maiores dificuldades ou necessidades educativas especiais. Foram dadas as notas a cada aluno, discutindo as mais favoráveis e aquilo que o aluno merece. As notas podem ser também atribuídas de forma a que ajudem o aluno a motivar-se para o período ou ano letivo seguinte.

CAPÍTULO VII: ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

7.1. Questionário

No último dia de aulas da unidade curricular de Desenho A, dia quinze de junho de 2022, foi solicitado aos alunos presentes em sala de aula, que respondessem a sete questões simples sobre as aulas lecionadas relativamente à didática aprendida sobre a Banda Desenhada, nesta prática supervisionada. A finalidade deste questionário foi averiguar quais foram as experiências dos alunos em relação aos desafios lançados, que tiveram de superar durante todo o processo desta aprendizagem, se foi uma mais valia, o que gostaram mais o que gostaram menos, se a Banda Desenhada os cativou e se lhes foi útil para a motivação em querer aprender e interpretar a crónica de D. João I de Fernão Lopes, estudada em interdisciplinaridade com Português, o que poderia melhorar nas aulas, e o que poderia ter resultado melhor. As questões foram respondidas pelos alunos de uma forma anónima. Os alunos tiveram a possibilidade de aceder a uma plataforma digital, através de uma hiperligação fornecida, que também calculou as percentagens automaticamente. As questões colocadas foram as seguintes;

7.1.1. Primeira questão

“O quão útil foi o material que te foi fornecido na aula? (Desde a apresentação dada pela professora da prática supervisionada, a vídeos, assim como exemplos de Bandas Desenhadas).”

7.1.2. Segunda questão

“A visita de estudo à Sé de Lisboa ajudou-te na criação de espaços e fundos para a elaboração das pranchas de Banda Desenhada?”

7.1.3. Terceira questão

“Achas que aquilo que fizeste nestas aulas foi-te útil para a tua aprendizagem e compreensão da Crónica de D. João I?”

7.1.4. Quarta questão

“Indica o que, na tua opinião, gostaste menos nas aulas.”

7.1.5. Quinta Questão

“Indica o que, na tua opinião, gostaste mais nas aulas”.

7.1.6. Sexta questão

“O que foi que mais gostaste ao desenhar a Crónica de D. João I em Banda Desenhada?”

7.2.7. Sétima questão

“Qual foi a coisa mais importante que aprendeste com estas aulas?”

7.2. Resultados dos questionários

7.2.1. Primeira questão

“O quão útil foi o material que te foi fornecido na aula? (Desde a apresentação dada pela professora da prática supervisionada, a vídeos, assim também como exemplos de Bandas Desenhadas).”

As quatro opções de resposta eram as seguintes, *“Muito útil, Útil, Pouco útil, Nada útil”*, tendo sido averiguado que cinquenta por cento dos alunos escolheu a opção *“Muito útil”*, e cinquenta por cento escolheu a opção *“Útil”*.

7.2.2. Segunda questão

“A visita de estudo à Sé de Lisboa ajudou-te na criação de espaços e fundos para a elaboração das Pranchas de Banda Desenhada?”

As três respostas disponíveis foram constituídas pelas seguintes opções de escolha, *“Ajudou muito, Ajudou pouco, Não ajudou nada”*. Quarenta por cento dos alunos participantes, presentes em sala de aula, responderam *“Ajudou muito”*, trinta por cento dos alunos participantes responderam que *“Ajudou pouco”*, e os restantes trinta por cento dos alunos participantes respondeu *“Não ajudou nada”*.

7.2.3. Terceira questão

“Achas que aquilo que fizeste nestas aulas foi-te útil para a tua aprendizagem e compreensão da Crónica de D. João I?”

As duas respostas possíveis de escolha para esta questão foram reduzidas a apenas *“Sim”* ou *“Não”*. Com uma esmagadora maioria *“Sim”* obteve noventa por cento de respostas, e apenas dez por cento dos alunos participantes escolheu a opção *“Não”*.

7.2.4. Quarta questão

“Indica o que, na tua opinião, gostaste menos nas aulas.”

Esta questão tinha como finalidade entender as maiores dificuldades sentidas por parte dos participantes ao longo de toda esta prática supervisionada, e entender o que falhou, o que poderia ter sido apresentado de outra maneira. Os alunos responderam a esta questão, do seguinte modo:

- *“A organização do tempo, e o planeamento do guião”*.
- *“Foi um bocado repetitivo”*.
- *“Não desgostei de nada”*.
- *“A organização”*.
- *“Não sei”*.
- *“Pessoalmente não gostei muito de desenhar Banda Desenhada”*.
- *“Desenhar as personagens, fazer o guião”*.

- *“Realização dos personagens e do guião”.*
- *“Ter que fazer as coisas com muitas indicações, gosto de também poder dar um toque meu”.*
- *“Foi um pouco repetitivo”.*
- *“Acho que o projeto era um bocado repetitivo e chegava a ser cansativo”.*
- *“Não tive liberdade no meu trabalho”.*
- *“Não pude usar outros materiais para além de aguarelas”.*
- *“Foi fazer o guião”.*
- *“A gestão do tempo”.*
- *“Foi a falta de liberdade para poder desenhar à minha maneira”.*
- *“Não tenho nada para dizer”.*

7.2.5. Quinta Questão

“Indica o que, na tua opinião, gostaste mais nas aulas”.

- *“O uso de aguarelas na BD, planeamento das personagens”.*
- *“A dinâmica das aulas, o material utilizado (aguarelas) e a musica na aula”.*
- *“A pintura, a construção da Banda Desenhada”.*
- *“As estagiárias, os trabalhos e a nossa exposição”.*
- *“Desenhar porque gosto de desenhar, gostei do convívio com a Sara e com o resto da turma, e os projetos, achei engraçado termos de fazer uma BD no 10º ano, nunca achei que fosse fazê-lo”.*
- *“Na aula eu gostei de ouvir a apresentação sobre a Banda Desenhada, gostei de desenhar as personagens e de fazer o guião.*
- *“Pintar a bd, aprender sobre bandas desenhadas, desenhar bd.”*
- *“Aprendizagem e realização da BD”.*
- *“Gostei como as aulas eram mais práticas, a partir da utilização da aguarela e como tivemos a oportunidade de utilizar materiais diferentes.”*
- *“Gostei da ideia de fazer uma bd a partir da crónica.”*
- *“As aulas eram agradáveis, as professoras estagiárias davam apoio”.*

- *“Foi uma experiência interessante, gostei de desenhar os personagens e de fazer a BD”.*
- *“Gostei da realização dos personagens”.*
- *“As aulas foram agradáveis, gostei de desenhar a bd.”*
- *“Foi ver a apresentação da bd e ter da desenhar”.*
- *“Gostei de desenhar a BD e as personagens”.*
- *“As aulas eram boas, passava musica”.*

7.2.6. Sexta questão

“O que foi que mais gostaste ao desenhar a Crónica de D. João I em Banda Desenhada?”

- *“O facto de que pudemos desenhar algo onde estimulássemos a nossa criatividade”.*
- *“ Acho que mesmo a parte da bd porque a história em si não me chamou muito a atenção”.*
- *“Gostei das personagens”.*
- *“O facto de no final eles se apoiarem uns aos outros”.*
- *“O sacrificio dos portugueses”.*
- *“Nas crónicas de D. João I eu gostei de como foi conseguido retratar a vida dos portugueses no século XIV”.*
- *“A união do povo”.*
- *“União do povo”.*
- *“Gostei das multidões de pessoas do povo e de poder desenhá-las.*
- *“A estratégia que os portugueses utilizaram para se defenderem dos castelhanos”.*
- *“Gostei de desenhar as personagens da crónica, imaginá-las”.*
- *“O sacrificio do povo que ajudou na sua vitória contra os castelhanos”.*
- *“Da criação do Mestre”.*
- *“Gostei de como o povo manteve-se unido”.*
- *“De imaginar como seriam as personagens em BD”.*
- *“Acho que foi a criação da bd”.*
- *“Na bd gostei de desenhar as cenas da crónica, e os personagens”.*

7.2.7. Sétima questão

“Qual foi a coisa mais importante que aprendeste com estas aulas?”

- *“Que tenho de me organizar melhor em relação ao tempo que demoro a desenhar”.*
- *“A utilização de aguarelas e aprender sobre como fazer uma bd e as suas características”.*
- *“A construção da bd”.*
- *“A importância das estagiárias”.*
- *“A desenhar melhor”.*
- *“Aprendi como usar aguarelas melhor e alguns conhecimentos a mais sobre a criação de uma bd”.*
- *“Que tenho de me despachar a desenhar :)”.*
- *“Como trabalhar com uma BD”.*
- *“Provavelmente a desenhar melhor o corpo humano, vai dar jeito no futuro”.*
- *“Aplicação das diferentes técnicas da aguarela e como é dividida uma Banda Desenhada”.*
- *“Acho que a coisa mais importante que aprendi foi a criação da bd.”*
- *“Aprendi que tenho que gerir o tempo, e a construção da BD”.*
- *“Desenhar proporcionalmente correto”.*
- *“Foi a aprendizagem de técnicas de bd como os planos e balões de fala”.*
- *“Técnicas de aguarelas, e da Banda Desenhada”.*
- *“Aprender a fazer uma bd”*
- *“Acho que a minha aprendizagem mais importante nestas aulas foi como fazer uma BD, e como adaptar uma história para uma bd.*

7.3. Discussão dos resultados

7.3.1. Na primeira questão, foi perguntado aos participantes:

“O quão útil foi o material que te foi fornecido na aula? (Desde a apresentação dada pela professora da prática supervisionada, a vídeos, assim também como exemplos de Bandas Desenhadas).”

As quatro opções de resposta eram as seguintes, *“Muito útil, Útil, Pouco útil, Nada útil”*, tendo sido averiguado que cinquenta por cento dos alunos escolheu a opção *“Muito útil”* e cinquenta por cento escolheu a opção *“Útil”*, sendo que as restantes opções sendo essas *“Pouco útil”* e *“Nada útil”*, não foram escolhidas por nenhum dos alunos presentes. Foi concluído assim, que os alunos participantes acharam que em geral, todo o material didático fornecido nas aulas ao longo desta aprendizagem foi-lhes essencial para a elaboração dos exercícios e projetos lançados ao longo do processo de aprendizagem.

7.3.2. Na segunda questão, foi perguntado aos participantes:

“A visita de estudo à Sé de Lisboa ajudou-te na criação de espaços e fundos para a elaboração das Pranchas de Banda Desenhada?”

As três respostas disponíveis foram constituídas pelas seguintes opções de escolha *“Ajudou muito, Ajudou pouco, Não ajudou nada”*. Quarenta por cento dos alunos participantes, presentes em sala de aula, responderam *“Ajudou muito”*, trinta por cento dos alunos participantes responderam que *“Ajudou pouco”*, e os restantes trinta por cento dos alunos participantes respondeu *“Não ajudou nada”*. Averigou-se que a maioria dos alunos participantes achou que a visita de estudo lhes foi útil, e serviu de inspiração e referência para a elaboração de múltiplos cenários e fundos que iriam ser desenhados nas vinhetas de Banda Desenhada. Porém, as duas restantes opções de escolha *“Ajudou pouco”* e *“Não ajudou nada”* ficaram ambas com a mesma percentagem de trinta por cento, sendo que metade considerou que a visita ajudou pouco para na elaboração do seu trabalho, e a outra metade considerou que a visita não teve qualquer influência em nenhuma vertente para a elaboração do trabalho.

7.3.3. Na terceira questão, foi perguntado aos participantes:

“Achas que aquilo que fizeste nestas aulas foi-te útil para a tua aprendizagem e compreensão da Crónica de D. João I?”

As duas respostas possíveis de escolha para esta questão foram reduzidas a apenas *“Sim”* ou *“Não”*. Considerando esta a pergunta mais importante do questionário, uma vez que a principal

finalidade era entender a verdadeira opinião e experiências obtidas pelo aluno participante neste projeto, ao longo de todo o seu processo de aprendizagem. De salientar que os alunos responderam sempre de uma forma anónima a todas as questões que lhe foram solicitadas numa plataforma digital. Com noventa por cento de votos “*Sim*”, e apenas dez por cento dos alunos participantes escolheu a opção “*Não*”. Conclui-se que, em geral, os alunos participantes concordaram que os exercícios e desafios lançados durante a aprendizagem da didática de Banda Desenhada lhe foi benéfico como ajuda nas aprendizagens relativamente à Crónica de D. João I.

7.3.4. Na quarta questão, foi perguntado aos participantes:

“Indica o que, na tua opinião, gostaste menos nas aulas.”

Esta questão tinha como finalidade entender as maiores dificuldades sentidas por parte dos participantes ao longo de toda esta prática supervisionada, e entender o que falhou, o que poderia ter sido aplicado de outra maneira. Os alunos tiveram a oportunidade de responder a esta questão, e nas suas respostas verificou-se que três dos alunos participantes tiveram maiores dificuldades na gestão do tempo que lhes foi dado, isto é desde o início do terceiro período escolar até ao seu fecho, no fim do ano letivo. Constatou-se igualmente que apesar de apenas três alunos terem respondido que o que menos gostaram nestas aulas foi a gestão de tempo, houve uma clara dificuldade nessa gestão por parte de vários alunos que nem sempre usavam o seu tempo corretamente para elaborar os exercícios. Sabendo que estes alunos pertencem ao ensino secundário, foi verificada uma atitude por vezes procrastinadora, coisa que não aconteceu com os alunos que conseguiram terminar os trabalhos a tempo, e alguns até, antes do tempo que lhes foi atribuído. Quatro dos alunos participantes consideraram que as aulas foram repetitivas, três dos alunos participantes não assinalaram nada que não tenham gostado ao longo desta aprendizagem, um aluno comentou que aquilo que menos gostou em aula foi a organização, um aluno participante em aula afirmou que não gostou da elaboração da Banda Desenhada, três alunos participantes responderam que aquilo que menos gostaram foi a elaboração de um guião que servia de planificação para a Banda Desenhada, e por fim seis alunos responderam que aquilo que menos gostaram foi a falta de liberdade criativa que tiveram na elaboração deste projeto. Conclui-se que houve mais alunos condicionados, sendo porque não puderam usar os materiais que desejavam, ou porque não tiveram opção de escolha para criar o conteúdo que queriam desenhar nas suas respetivas Bandas Desenhadas, ou por outra razão

que assim se enquadre, tendo sido evidente que mais foram os alunos que se queixaram da falta de liberdade criativa perante a elaboração da Banda Desenhada.

7.3.5. Na quinta questão foi perguntado aos participantes:

“Indica o que, na tua opinião, gostaste mais nas aulas”.

Esta questão tinha como finalidade entender aquilo que foi bem feito nas aulas, e se foi uma experiência que, na sua generalidade foi positiva por parte dos participantes. Os alunos tiveram a oportunidade de responder a esta questão, podendo dar vários exemplos daquilo que gostaram, tendo a maior parte dos alunos dado vários exemplos daquilo que gostaram ao longo desta prática. Dois alunos participantes mencionaram nas suas respostas que gostaram dos trabalhos lançados em aulas considerando a sua experiência ao longo desta aprendizagem de uma forma positiva. Cinco alunos participantes mencionaram nas suas respostas que o que mais gostaram durante este processo foi a aplicação e o uso de aguarelas, seja na folha de personagem, seja nas pranchas de Banda Desenhada. Seis dos alunos participantes mencionaram que o que mais gostaram desta aprendizagem foi a elaboração das folhas de personagem, exercício esse que tinha como funcionalidade criar as personagens integrantes nas suas respetivas Bandas Desenhadas que iriam servir de modelo e referência para as poderem desenhar múltiplas vezes em vinhetas e tiras diferentes ao longo de todo o processo. Seis dos alunos participantes mencionaram também que, o que mais gostaram durante esta prática supervisionada foi a dinâmica das aulas, dando a liberdade ao aluno para poder ouvir música se assim o quisesse como ajuda para o motivar na elaboração dos desafios lançados nesta prática. Doze alunos participantes mencionam nas suas respostas que aquilo que mais gostaram de fazer durante toda a prática supervisionada foi a Banda Desenhada em si, concluindo que na sua maioria os alunos participantes nesta prática gostaram deste projeto.

7.3.6. Na Sexta questão, foi perguntado aos alunos participantes:

“O que foi que mais gostaste ao desenhar a Crónica de D. João I em Banda Desenhada?”.

A questão tem como finalidade entender o que foi que os alunos participantes gostaram mais ao adaptar a obra literária, aprendida em Português para Banda Desenhada. Das respostas obtidas constata-se que um aluno participante achou que aquilo que mais gostou nesta adaptação foram as personagens, generalizando num todo. Só, um aluno mencionou na sua resposta que gostou do tempo histórico em que a ação se desenrola, seguido de dois alunos que mencionaram que não tiveram qualquer interesse na obra literária aprendida no currículo escolar de Português. Durante as respostas a esta pergunta foi constatado que sete alunos participantes mencionaram que gostaram de aspetos variados relativamente ao enredo e ao desenrolar da ação, sendo estes na sua maioria a união do povo português e como essa união teve uma importância elementar para a sua vitória perante os castelhanos. Foi constatado também, ao analisar estas respostas, que nove alunos comentaram que o que mais gostaram na elaboração deste projeto foi o uso da criatividade e imaginação para a elaboração desta Banda Desenhada, com um elevado ênfase na elaboração de personagens que participam na ação da crónica de D. João I, tendo sido este o ponto mais vezes mencionado pelos alunos participantes neste projeto.

7.3.7. Na Sétima questão, foi perguntado aos alunos participantes:

“Qual foi a coisa mais importante que aprendeste com estas aulas?”.

Esta questão resume-se em entender o que, na opinião dos alunos participantes, foi a aprendizagem mais importante para eles com este projeto. Ao consultar as respostas dadas pelos alunos foi constatado que a esmagadora maioria considerou que a sua aprendizagem mais importante durante todo o percurso desta prática supervisionada foram aprendizagens relacionadas com a unidade curricular de Desenho A, com dezasseis menções associadas às aprendizagens feitas desde a elaboração de uma Banda Desenhada e folha de personagens, à utilização de aguarelas e outros recursos didáticos que favoreçam a aprendizagem. Foi constatada também numa pequena minoria de respostas que mencionam a gestão do tempo, mencionadas em apenas três respostas pelos alunos participantes nesta pergunta. Mencionada apenas uma vez foi a importância do docente que estava a lecionar as aprendizagens durante desta prática supervisionada.

CONCLUSÃO

Os artistas são normalmente vistos como as pessoas que “pensam fora da caixa” e que gostam de olhar o mundo de perspetivas diferentes daquelas que são normalmente instituídas, e devido a isso não são muitas vezes bem entendidos. Os artistas por vezes sentem que são “forçados” a servir uma forma de pensar na qual não se enquadram. Esta dissertação pretende mostrar que são precisas várias formas de pensamento, e que precisam ser estimuladas numa sociedade livre.

Por isso penso que só faz sentido que o ensino de Educação Visual tenha professores que consigam olhar para o ensino de diferentes perspetivas, que acima de tudo, favoreçam os seus alunos. Sabendo que a arte é uma forma de expressão extremamente criativa, pessoal, e que estimula o pensamento divergente, é importante mostrar aos alunos as infinitas maneiras possíveis de aprendizagem. É também importante mostrar aos alunos como usar o seu potencial para seu próprio benefício. Criar autonomia e capacidade de resolver dificuldades de uma forma que os favoreça, ultrapassar dificuldades usando a sua criatividade e imaginação é também uma aprendizagem extremamente importante que definitivamente lhes vai ser útil não só agora, mas também como futuros adultos.

Infelizmente ainda é muito comum a educação artística ser menosprezada por muitos setores da sociedade. No entanto a educação artística é importante para estimular o aluno a desenvolver a sua inteligência, sensibilidade, capacidade de observação e afetividade. Deve tornar-se uma ferramenta pedagógica que promova uma ação educativa, com a finalidade de levar os alunos a tornarem-se seres humanos mais completos, mais atentos, com uma maior sensibilidade perante o que os rodeia.

“...com base na arte logo desde muito cedo, porque ela pode operar na infância durante o sono da razão. E quando surge, a Arte terá preparado o caminho para ela. Então ela será

bem-vinda, como um amigo cujas feições essenciais têm sido há muito familiares” (Platão apud Sousa, 2003, p.21).

As imagens têm uma forte importância documental na história da humanidade, contribuindo para situar acontecimentos em contextos históricos e sociais. Desde o início da humanidade que a arte condensa aspetos sociais e culturais e foi a ferramenta principal de reconstituição do passado, através da associação de estéticas de determinadas épocas, culturas e regiões do mundo. A arte está ligada aos domínios da auto-expressão, da singularidade, das emoções, mas também está ligada à criação, a invenção, a inovação. Usamos a anatomia das aves para criar aviões, as colmeias das abelhas para fazer condomínios (Fusari & Ferraz 2001). A relação dos jovens com as imagens, tais como a Banda Desenhada (mas também tantas outras com as quais os jovens tanto se identificam na atualidade, desde das animações, especialmente as animações japonesas, os videojogos, e também o universo de conteúdos existentes na Internet) é extremamente forte.

Penso que criar e desenvolver motivação nos alunos é um dos objetivos mais importantes para garantir o seu sucesso escolar. É de senso comum que quando não existe motivação em aprender algo e especialmente quando sentimos que somos forçados a aprender, existe uma maior dificuldade em conseguirmos alcançar objetivos propostos. Uma das maiores lacunas nos modelos escolares utilizados hoje em dia é o facto de serem extremamente formatados e, de certa forma, datados. Os professores tendem a seguir essas fórmulas escolares tal como são estipuladas e recorrem aos métodos tradicionais de ensino que nem sempre são bem correspondidos por todos os alunos presentes numa turma.

É também comum existir uma mentalidade por parte dos alunos em que sentem a obrigação de tirar boas notas. Muitos alunos estudam não pelo gosto em querer saber e tornarem-se seres humanos melhores, mas porque querem atingir os objetivos estipulados pelas instituições, seja alcançarem os mínimos exigidos para poderem progredir de nível, seja também para obter os melhores resultados possíveis que lhes permitam poder alcançar as médias desejadas. É porém a forma como a generalidade dos alunos encara as aprendizagens, não no sentido de ser algo que gostem mas no sentido de ser algo que são obrigados a obter para poderem progredir, o que faz com que não se crie motivação de aprender. É certo que o aluno estará a fazer um esforço maior que aquele que seria se estivesse motivado a aprender. Esta experiência recaiu nos alunos do curso Científico Humanístico

de Artes Visuais, que também por serem alunos que escolheram um curso ligado as Artes Visuais implica por si, que pelo menos na sua maioria já possui algum interesse em desenho, facilitando uma resposta positiva e aderente dos mesmos. Esta foi por si, uma vantagem imediata do uso da Banda Desenhada para criar motivação na interpretação da literatura portuguesa.

Os alunos apresentaram motivação e interesse na interpretação da Crónica de D. João I de Fernão Lopes. O facto de saberem que iriam ter que desenhar aquelas personagens, ajudou-os significativamente, e deu-lhes motivação, para quererem compreender esta aprendizagem estudada em Português. Esta prática, que apesar de ser de um carácter experimentalista e de impacto micro, revelou um resultado maioritariamente positivo para estes alunos do ensino secundário, que não só favoreceu o seu gosto por quererem compreender e interpretar a literatura portuguesa, que estes teriam de estudar de qualquer forma independentemente dos métodos e práticas usadas, como também receberam aprendizagens no âmbito da disciplina de Desenho A. A Banda Desenhada, que por si é uma forma de arte muito diversa em vários aspetos, criou uma fusão entre as metodologias das duas disciplinas (Português e Desenho A), de uma forma inovadora e facilitadora para os alunos, característica da interdisciplinaridade.

“O objetivo da educação deveria ser entendido como a preparação de artistas, indivíduos que desenvolveram as ideias, as sensações, as habilidades e a imaginação para criar um trabalho que está bem proporcionado, habilmente executado e imaginativo”. (Eisner, 2008, p. 9).

Foi notável que alunos demonstraram um interesse muito maior e de uma forma muito mais aprofundada nas aprendizagens da Crónica de D. João I, do que se apenas aprendessem esta matéria na sua forma convencional: os alunos mostraram a sua preocupação em como enquadrar o tempo e espaço onde ocorre a ação, e em relação aos personagens presentes, como os seus aspetos físico e as suas personalidades.

Considero que o papel do professor pode ser crucial para o percurso de cada aluno, e não só a nível escolar. O professor pode impactar o futuro do aluno, de uma forma positiva, mas também de uma forma negativa, e portanto a reflexão sobre os métodos educacionais envolvidos, é extremamente necessária.

“A pessoa poderá ou não nascer fundamentalmente boa, mas tornar-se-á fundamentalmente boa através de uma boa educação, de uma educação voltada para a própria pessoa, tentando fazer desabrochar as suas capacidades tendentes para o belo espiritual.” (Rousseau apud Sousa, 2003, p.42).

A motivação é meio caminho andado para o sucesso, seja na escola, no desporto, ou em qualquer desafio que seja lançado. Um dos fatores que mais influencia o aluno ao insucesso escolar é quando o mesmo acha que não têm a capacidade necessária para aprender, quando o aluno acha que a única solução é desistir. “It always seems impossible until it’s done.” (Nelson Mandela)

Esta dissertação pretende demonstrar que é importante fazer o aluno ver que essa voz dentro dele pode ser contrariada, que pode ser constantemente desafiada mesmo que esta seja persistente, e que a criatividade pessoal motivação e persistência são essenciais na construção desses processos de aprendizagem mais autênticos.

BIBLIOGRAFIA

Andrade, R. M. C. (2010). *Interdisciplinaridade. Um novo paradigma curricular. Pedagoga e Pós-Graduada em Psicopedagogia*. Disponível em: <http://www2.ufpa.br/ensinofts/interdisci.html>.

Consultado em linha dia 24 de janeiro de 2023

Araújo, G.et al. (2008). *A MARgem- Estudos*. Uberlândia- MG, ano 1, nº2.

Azinhheiro, V. (2014). *A Utilização da Banda Desenhada nas Aulas de História e Geografia do 3º Ciclo e do Ensino Secundário*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: Penguin.

Bingham, H. (2021). *Show, Don't Tell: What it Means And Why it Matters. Show, Don't Tell: What It Means And Why It Matters*. Jericho Writers. Disponível em: <https://jerichowriters.com/show-dont-tell/>. Consultado em linha dia 24 de janeiro de 2023

Blackbeard, B. & Williams, M. (Ed.). (1977). *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*. Smithsonian Institution Press

Bloch, Marc. (1997). *Apologia da História ou o Ofício de Historiador*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Boléo, J.; Bandeiras Pinheiro. C. (1997), *A Banda Desenhada portuguesa 1914-1945*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Derrida, J. and C. Norris in Discussion (1989), in Papadakis, A, Cooke, C, Benjamin A. (Eds.), *Deconstruction*, New York: Rizzoli International Publications, pp. 71-75.

Dias de Deus, A. (1997). *Os Cómics em Portugal*. Lisboa: Cotovia

Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Florida: PoorHouse Press

Farina, M.; Perez, C.; Bastos, D. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

Ferraz, M. H. C. de T. (1999). *Metodologia do Ensino de Arte*. (2ª Ed). São Paulo: Cortez.

Flecher., Alan. (2001). *The Art of Looking Sideways*. London: Phaidon.

Fusari, M. F. R. & Ferraz, M. H. C. T. (2001). *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez.

Haugaard, K. (1973). *Comic books: Conduits to culture?* Reading Teacher, The Reading Teacher, Vol. 27, No. 1 (Oct., 1973), New Jersey: Wiley

Dictionary Entry "Banda Desenhada", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/banda%20desenhada>. Consultado em 21-01-2023.

Letrude, K. (2012), A rebuttal of NTL Institute's learning pyramid. IN Education Vol. 133 No. 1. Consultado em 21-01-2023.

Jaspers, K. (1998). *Iniciação Filosófica*. Guimarães: Guimarães Editora.

Keller, J. M. (1987). *Desenvolvimento e uso do modelo ARCS de design motivacional*. Berlin: Springer Science & Business Media.

Klee, P. (1959). *Creative Credo, The Inward Vision: Watercolors, Drawings and Writings by Paul Klee*. New York: Abrams.

Lent, J. A. (2007) Comic Books and Comic Strips. *A Bibliography of the Scholarly Literature. Choice*, v.44, nº11.

Lowenfeld, V. & Brittain, W.L. (1997). *Desenvolvimento da capacidade criadora*. São Paulo: Mestre Jou.

Meskin. A. (2007). *Defining Comics?. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>, Consultado em 21-01-2023.

Morrison, T., Bryan, G. & George C. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Disponível em: <http://www.geneyang.com/comicsedu/strengths.html>, Consultado em 21-01-2023.

Moult Belle Conjointure: O Sistema da Banda Desenhada. (kaleidociclo.blogspot.com)

Moura, Pedro (2007, January 16). *Uma tipologia das Pranchas, segundo Peeters*. Moult Belle Conjointure: Apoio às aulas de Abordagem Histórica da Banda Desenhada, ESA Guimarães. Disponível em: <http://kaleidociclo.blogspot.com/2007/01/uma-tipologia-das-pranchas-segundo.html>. Consultado em 21-01-2023.

Muchnic, S. (1991): Highs and Lows of Kirk Varnedoe. *Los Angeles Times*, Disponível em: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-06-23-ca-2151-story.html>. Consultado em 21-01-2023.

Oliveira, M. G. M. (2009). Porque temos que continuar a justificar a importância das artes e do seu desenvolvimento na educação das crianças. *In Visibilidades*, 0: 128-138

Pessoa, C. (2005) — Roteiro breve da Banda Desenhada em Portugal. Lisboa: CTT Correios.

Plescher, Matt (2013). High and low art. *The Rapidian*, New York, Disponível em:

<https://www.therapidian.org/high-and-low-art>. Consultado em 21-01-2023.

Pratt, H. (2009). Narrative in Comics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1), 107–117.

Disponível em: <https://doi.org/10.1111/J.1540-6245.2008.01339.X>. Consultado em 21-01-2023.

Ribeiro, Â. (2005). *A imagem da imagem da obra de arte no uso dos manuais de Educação Visual*.

Universidade do Minho: Instituto de Educação e Psicologia.

Scott McCloud (1994). *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: William Morrow/HarperCollins Publishers

Sones, W. (1944). The Comics and Instructional Methods. *Journal of Educational Sociology*, Vol. 18, No. 4, pp. 232-240. American Sociological Association: Disponível em:

<http://www.jstor.org/stable/2262696>. Consultado em 21-01-2023.

Sousa, A. (2003). *A Educação pela Arte e Arte na Educação, Drama e Dança*. vol.3. Lisboa: Instituto Piaget

Sprinthall, Norman A. & Sprinthall, Richard C. (1993). *Psicologia Educacional, Uma Abordagem Desenvolvimentista*. Lisboa: McGraw-Hill.

Mercurio, G. (2010). *Roy Lichtenstein: Meditations on Art*. Milan: Skira.

Troutman, P. (2013). “Indisciplinary Teaching: Comics Studies and the Pedagogy of Academic Writing and Research.” In Carrye Kay Syma and Robert G. Weiner (Eds.). *Graphic Novels and Comics in the Classroom: Essays on the Educational Power of Sequential Art*, 120-132. Jefferson: McFarland

Tutu, D. (2004, June 12). *Interview with Desmond Tutu*. *Academy of Achievement*. Disponível em: <http://www.achievement.org/autodoc/page/tut0int-1>. Consultado em 21-01-2023.

Van Lente, F. , Dunlavey, R. (2012), *The Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing.

Varnedoe, K., Gopnik, A. (1990), *High & low: modern art [and] popular culture*. New York: The Museum of Modern Art

Zink, R. (1999). *Literatura Gráfica? Banda Desenhada Portuguesa Contemporânea*. Oeiras: Celta Editora

ANEXOS

Anexo I –
Estudo à Sé

Visita de
de Lisboa



Figura 31: e-mais de organização da visita de estudo à Sé de Lisboa. 1/3



Figura 32: e-mails de organização da visita de estudo à Sé de Lisboa. 2/3

Sara Garcia Mendes | Criar Banda Desenhada é uma forma de facilitar e ampliar a aprendizagem de outras unidades curriculares para além da de Desenho A?

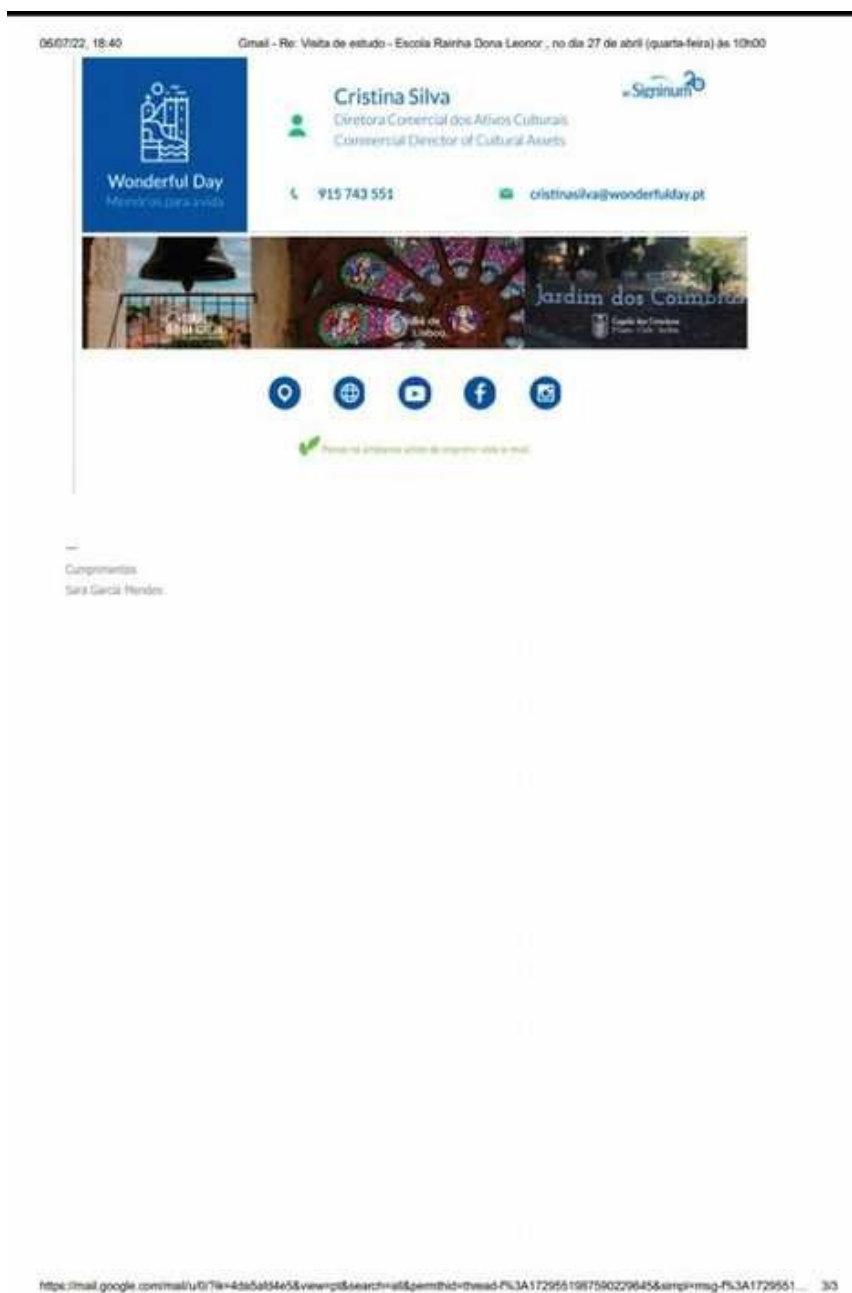


Figura 33: e-mails de organização da visita de estudo à Sé de Lisboa. 3/3

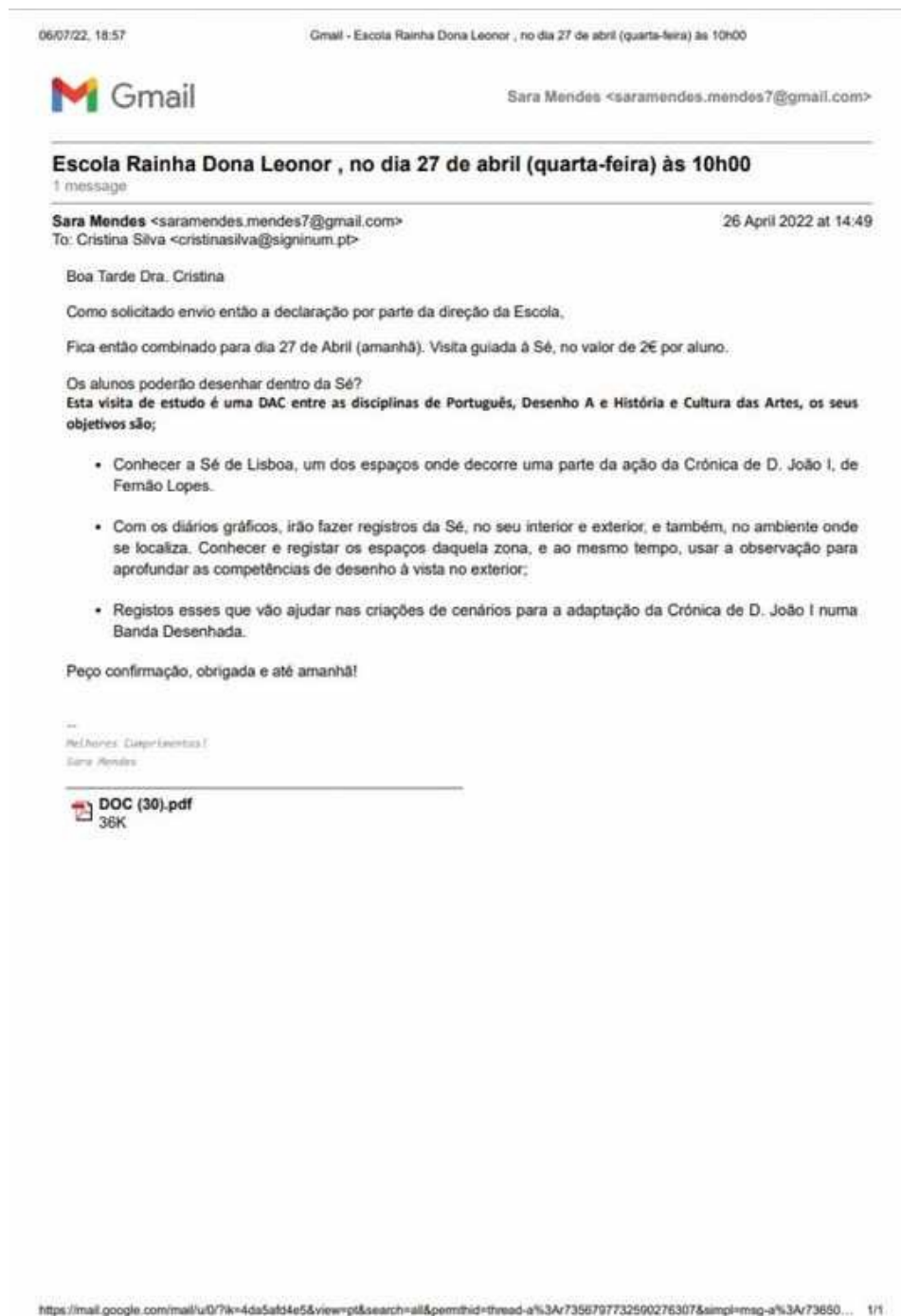


Figura 34: e-mails de organização da visita de estudo à Sé de Lisboa. 1/1



DECLARAÇÃO

- Ana Luisa Nina Leite e Conceição
- Ana Paula Ferezeira Silvestre Vieira SA
- Bruno Filipe Gonçalves Beanares
- Sara Cristina Aquilino Peixoto Costa
- Sara Garcia Mendes

Vai(s) Docente(s) _____

do grupo _____, desta Escola, acompanhar _____ 26 _____ alunos em visita de estudo ao _____

de Lisboa

no dia 27.04.2022

Lisboa, 26 de Abril de 2022

Felícia Coordenadora Técnica

V. S. Pacheco

Agrupamento de Escolas Rainha D. Leonor

Rosa Maria Amália Vaz de Carvalho

1749-069 Lisboa

Tel: 21 842 88 80 Fax: 21 847 09 48

E-mail: secretaria@leonor@hotmail.com

Figura 35: Declaração relativa à visita de estudo à Sé de Lisboa

Ex.1 - Criar um Guião

1.1. Numa folha de linhas ou branca A4, criar um Guião do capítulo que vão trabalhar.

- Podem escolher optar por trabalhar o capítulo completo, ou uma parte específica do capítulo (aprofundando-se assim em detalhe dos acontecimentos, podendo até imaginar um cenário que estivesse a ocorrer durante os eventos do capítulo, desde que faça sentido com os eventos descritos por Fernão Lopes).

CAPÍTULO 11	CAPÍTULO 115	CAPÍTULO 148
- Carlota - Alice - Ana Beatriz - Bianca - Diana - Catarina A. - Beatriz - Isabel	- Catarina C. - Krishna - Madalena - Henrique - Lara Luz - Eva - Matilde - Maria	- Salvador - Sofia - Manuel - Tomé - Pedro Cid - Leonor Silva - Raquel - Rodrigo

Exemplo de Guião;

Capítulo 11

Prancha 1

Vinheta 1: Plano Geral da cidade de Lisboa, onde se pode ver casas, o povo nas suas vidas do quotidiano.

Vinheta 2: Plano conjunto do Pajem do mestre que corre pelas ruas a galope a gritar

PAJEM DO MESTRE:

" MATARAM O MESTRE!! MATARAM O MESTRE NOS PAÇOS DA RAINHA!!"

Vinheta 3: O povo pára o que está a fazer e olha para aquela algazarra toda tentando perceber o que se está a passar.

Vinheta 4: ...

Anexo II –

Enunciados dos Exercícios

Figura 36: Enunciado do exercício 1: Criação de um Guião

Capítulo 11

Espaço: Lisboa

Tempo: 1383

PERSONAGENS:

- Mestre de Aviz (26 anos);
- O Povo;
- Alvaro Paez (53 anos);
- Pajem do Mestre;
- Conde D. João Afonso (irmão da Rainha);
- Os fidalgos (Figurantes)
 - Afonso Eanes Nogueira;
 - Martim Afonso Valente;
 - Estevam Vaasques Filipe;
 - Alvaro do Rego;

PARTE 1

- **Espaço:** Ruas de Lisboa.
- **Personagem:** Pajem.
- **Local onde se dirige:** Casa de Alvaro Paez.

PARTE 2

- **Espaço:** Ruas de Lisboa.
- **Personagem:** Pajem, Alvaro Paez e Povo.
- **Estado de espírito do Povo:** Revolta.

PARTE 3

- **Espaço:** Portas do Paço.
- **Personagem:** Mestre de Aviz.
- **Estado de espírito do Povo:** Indignação.

PARTE 4

- **Espaço:** Janela do Paço.
- **Personagem:** Mestre de Aviz.
- **Estado de espírito:** Contentamento.

PARTE 5

- **Espaço:** Rua do Paço.
- **Atitude do povo:** Disponibilidade.

Figura 37: Enunciado do exercício 1: Capítulo 11

Capítulo 115

Espaço: Lisboa
Tempo: 1384

PERSONAGENS:

O Narrador domina o capítulo 115, ele também é uma personagem, e iremos conhecer este episódio através dele.

- Mestre de Aviz (27 anos);
- O Povo;
- A Guarda;
- O Médico;
- As Moças;

PARTE 1

Introdução: Preparativos para enfrentar o cerco;

- Pão, Carne e Outros mantimentos.

PARTE 2

Medidas sociais e militares tomadas (desenvolvimento);

- Defesa; Fortificação, Caramanchões, Armas, Guarda;
- Portas da cidade, 12 portas abertas; Guardadas;
- Na ribeira; Cercas, Muros.

PARTE 3

Estratégia militar - homens e armas;

O Mestre de Aviz atribui;

- As tarefas de defesa aos responsáveis;
- Confirma, de noite, as as muralhas e as portas estão seguras;
- Confia as chaves a homens da sua confiança;
- Manda construir estacas para defender a zona Ribeira.

O Povo;

- O povo de Lisboa manifesta-se contra a influência castelhana;
- O povo de Lisboa suporta as duras condições do cerco.

Figura 38: Enunciado do exercício 1: Capítulo 115

Capítulo 148

Espaço: Lisboa
Tempo: 1384

PERSONAGENS: Mestre de Aviz (27 anos); O Povo; Tropas Castelhanas.

PARTE 1 Contexto histórico, crise dinástica e cerco de Lisboa;

- Há uma intervenção armada de D. Juan de Castela;
- O Mestre é responsável pela organização da defesa da cidade de Lisboa;
- O Cerco possui técnica militar ofensiva em terra e no rio, a cidade está protegida por uma cerca apoiada por 77 torres e com 38 portas;
- Os mantimentos a base de cereais e trigo, já estavam a começar a faltar.

PARTE 2 Fernão Lopes;

- Fernão Lopes, o narrador, fala diretamente para os leitores que vivem noutra geração e não sabem o quão duro foi tal acontecimento;
- Falta de alimentação, mães subnutridas não conseguem amamentar os seus bebés, houve tentativas para resolver o problema como; transporte furtivo de trigo durante a noite, e a expulsão de certos grupos como Judeus e prostitutas para poupar em mantimentos;
- Há uma inflação nos preços, que provoca o desespero tanto a pobres como a ricos, as pessoas com fome começam a comer tudo o que encontram como animais de estimação, etc;
- Súplica a deus, pois só deus os poderia ajudar; união coletiva de todos para defender a cidade;
- Surge um boato que diz que o Mestre queria expulsar todos aqueles que não tinham capacidade para lutar;
- Um foco de peste deflagra nas tropas castelhanas, assim a cidade de Lisboa acaba por se conseguir libertar.

Figura 39: Enunciado do exercício 1: Capítulo 148



Figura 40: Enunciado do exercício 2: Folha de personagem 1/4



Figura 41: Enunciado do exercício 2: Folha de personagem 2/4



Figura 42: Enunciado do exercício 2: Folha de personagem 3/4



Figura 43: Enunciado do exercício 2: Folha de personagem 4/4, material necessário para a elaboração do exercício.

Ex. 3 - Criar Páginas de B.D



3.1. Numa folha A2, adaptar o guião que trabalharam no exercício 1, em Banda Desenhada.

- Ter em conta as **Pranchas, Tiras, Vinhetas, Balões de Diálogos, e Planos** falados anteriormente.
- Não esquecer de manter as consistências estruturais e características das personagens desenhadas anteriormente nas Folhas de Personagens.

PASSO 1: Fazer tudo a Lapiseira ou Lápis HB A LEVE.

PASSO 2: Colorir com Atuarelas.

PASSO 3: Passar a Caneta.

Figura 44: Enunciado do exercício 3: Criação de páginas de Banda Desenhada 1/2

Ex. 3 - Criar Páginas de B.D

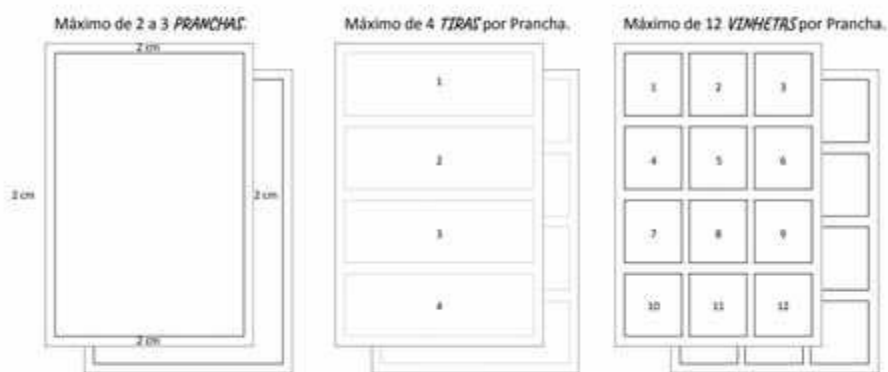
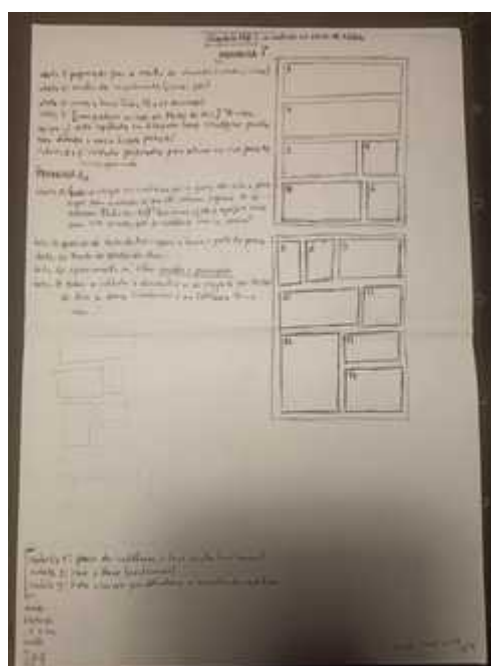


Figura 45: Enunciado do exercício 3: Criação de páginas de Banda Desenhada 2/2

- Elaboração do guião dos respetivos capítulos onze, cento e quinze e cento e quarenta e oito da Crónica de D. João I. Foi dado apoio aos alunos de como seria a melhor maneira de esquematizar e visualizar as ideias que querem transmitir em cenas do capítulo nas suas vinhetas.



Anexo IV –
Exercício 1:
Criação do
Guião

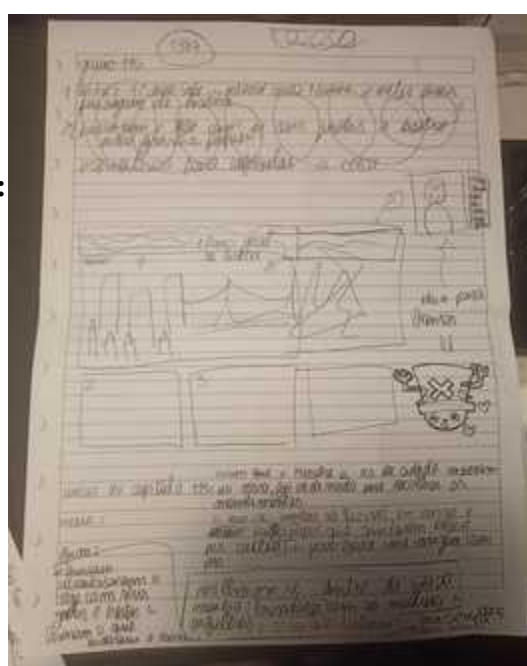


Figura 46: Exercício do guião elaborado pela a aluna Lara

Figura 47: Exercício do guião elaborado pela a aluna Eva.

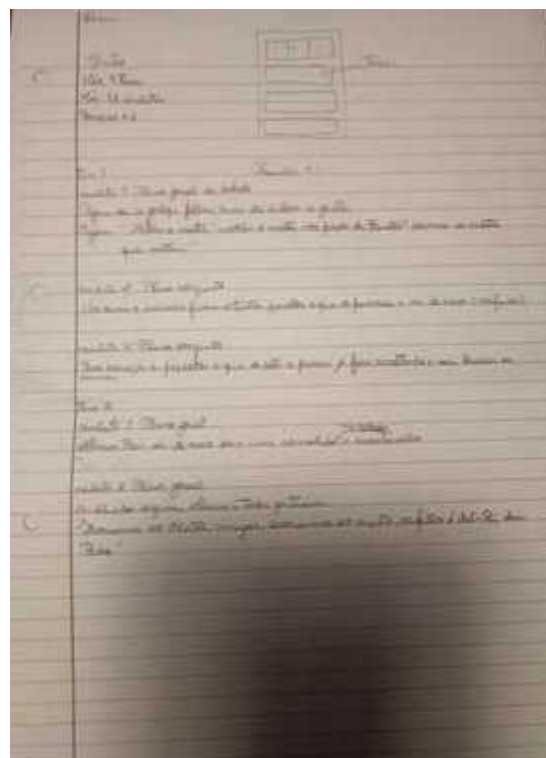
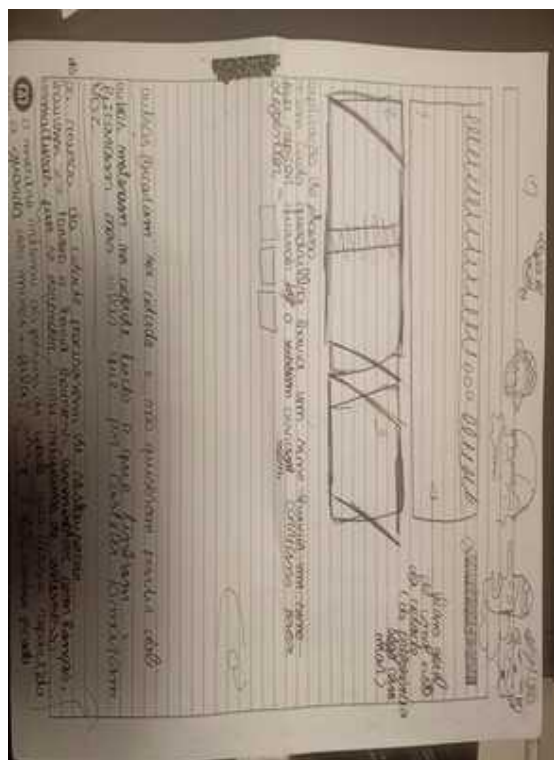


Figura 48: Exercício do guião elaborado pela a aluna Eva.

Figura 49: Exercício do guião elaborado pela a aluna Raquel.

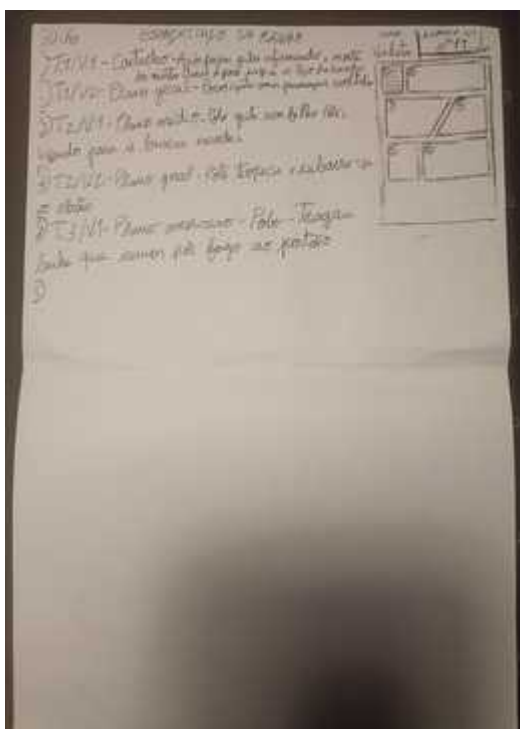
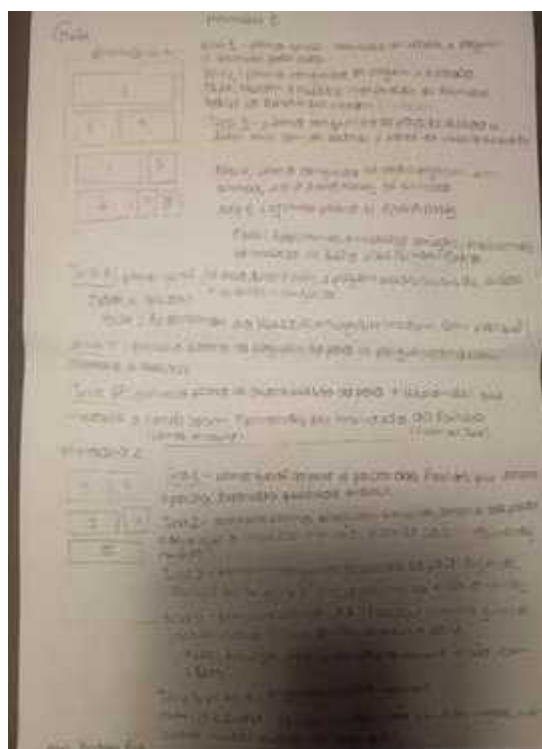


Figura 50: Exercício do guião elaborado pela a aluna Raquel.

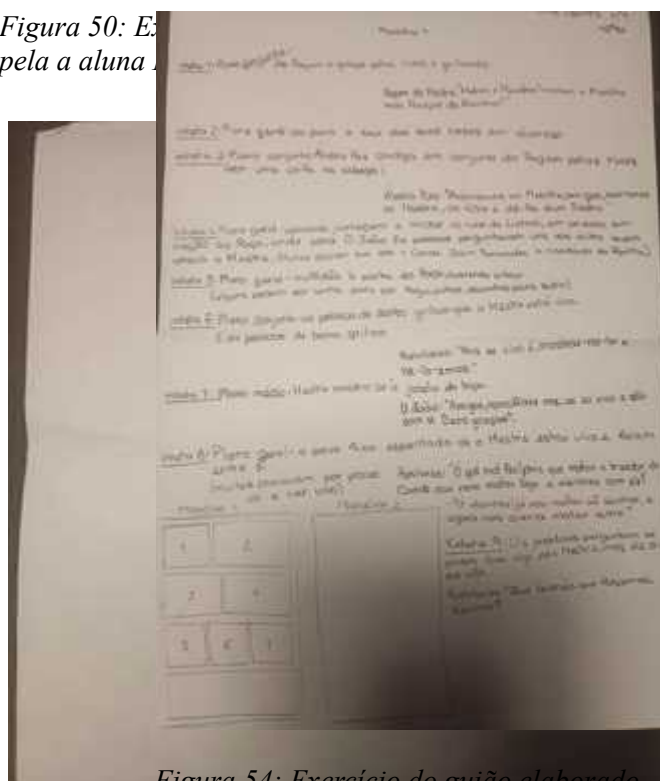


Figura 53: Exercício do guião elaborado pelo aluno Henrique.

Figura 54: Exercício do guião elaborado pela a aluna Carlota.

Figura 52: Exercício do guião elaborado pelo aluno Tome



Figura 55: Exercício do guião elaborado pelo aluno Pedro.



Figura 56: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.

Anexo V – Visita de Estudo à

Sé de Lisboa

- De modo a facilitar o en-

Figura 57: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.





Figura 58: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.

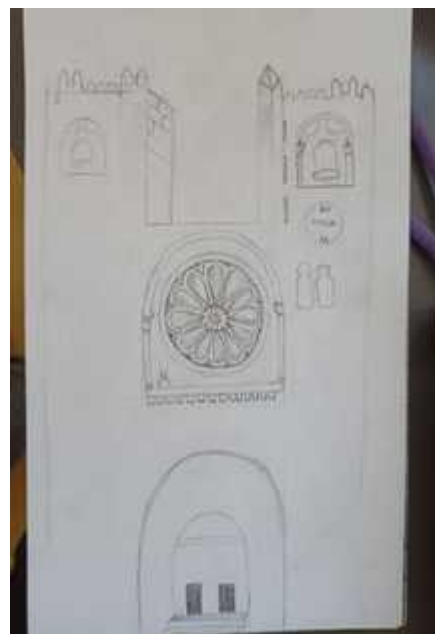




Figura 61: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.

Figura 59: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.



Figura 62: Registos elaborados pelos alunos durante a visita de estudo à Sé de Lisboa.

- Elaboração das folhas de personagem, que consistem em desenhar a lápis ou lapiseira de frente, lado e trás.



Figura 63: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Beatriz.

Anexos VI – Exercício 2: Design de Personagem

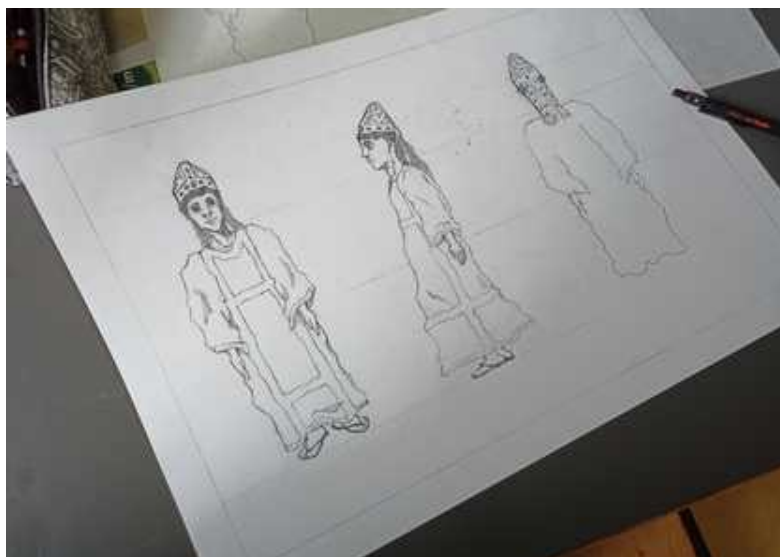
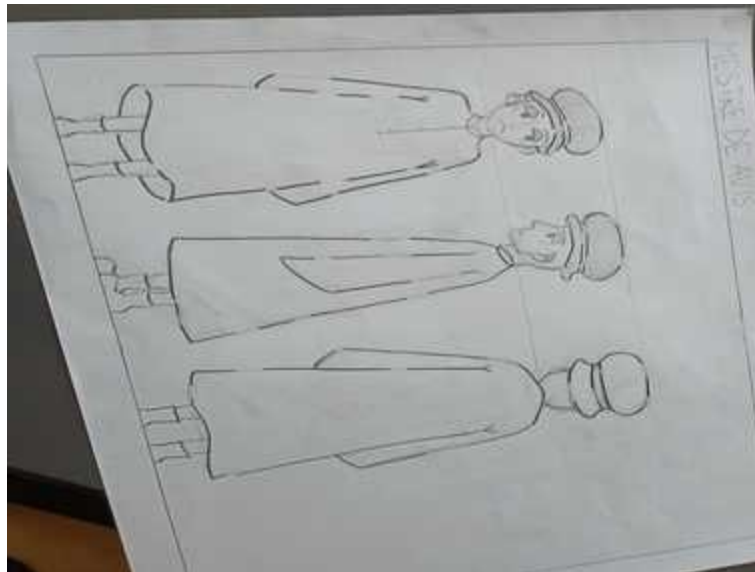


Figura 64: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Matilde.



Figura 65: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Maria.





pelo(a) aluno(a) Eva.

Figura 67: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Ana.

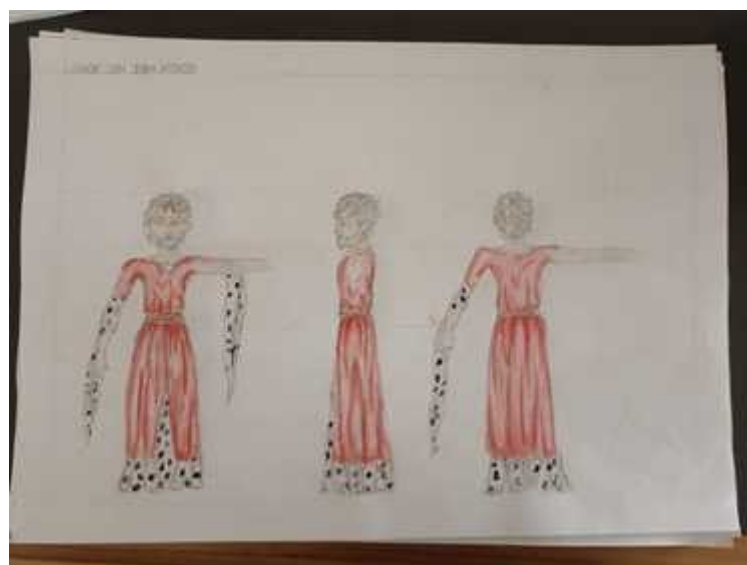


Figura 68: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Ana.

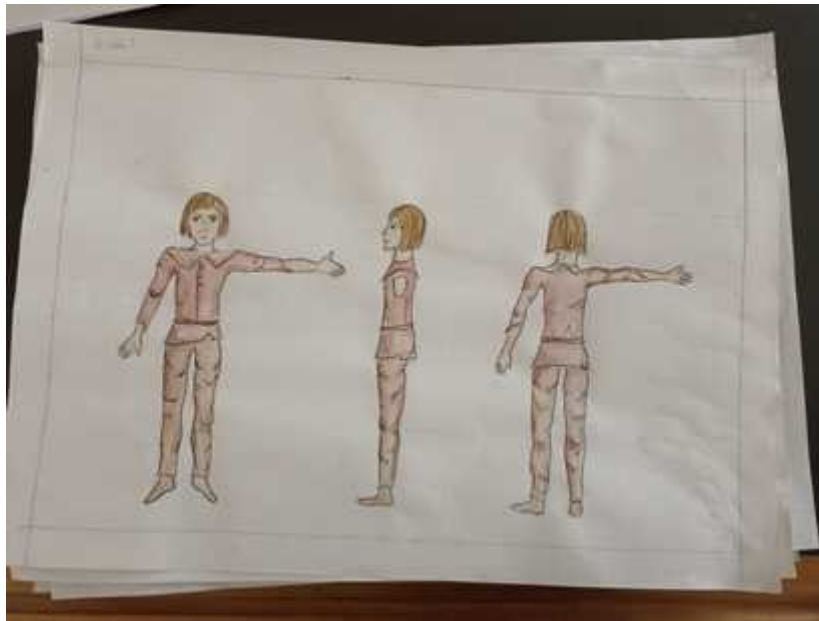


Figura 69: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Ana.

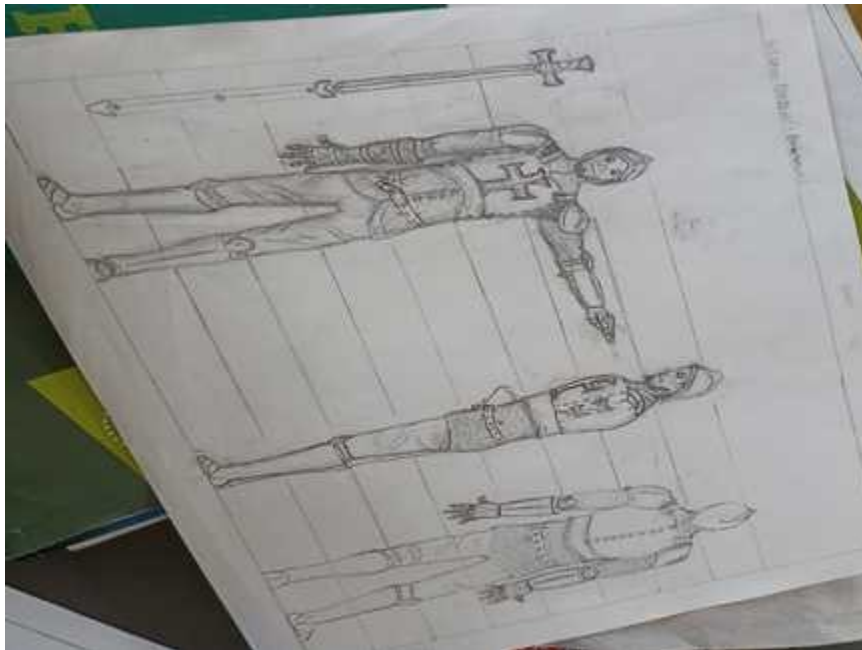


Figura 7b: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Henrique.



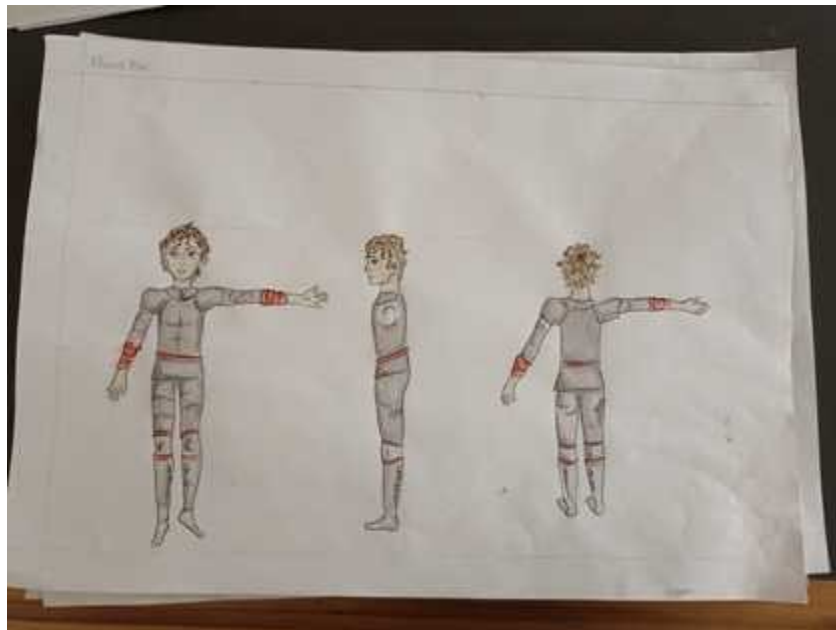


Figura 73: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Ana.
Figura 72: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina C.



Figura 74: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Beatriz.



Figura 75: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Bianca.

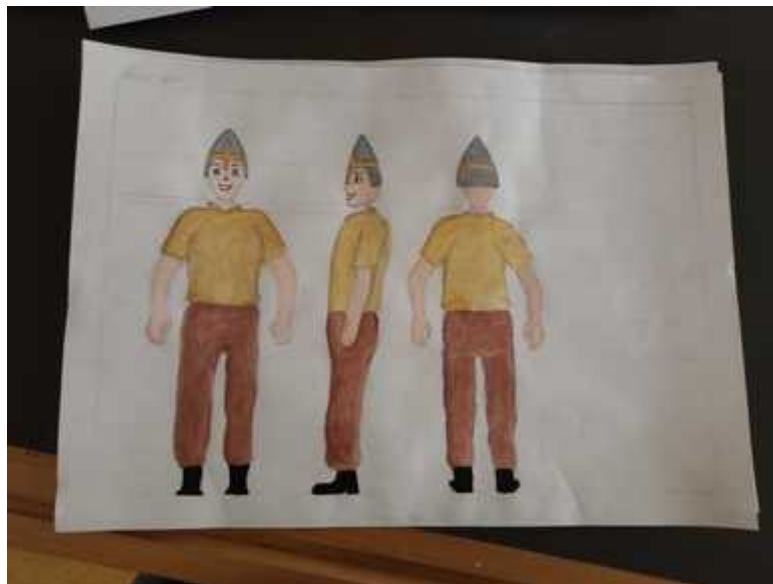


Figura 76: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Bianca.



Figura 77: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Bianca.



Figura 78: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina C.

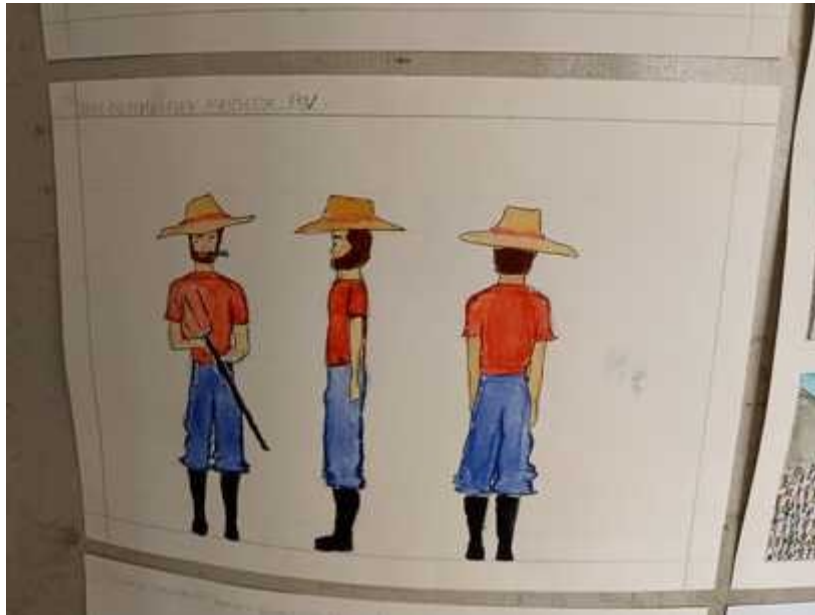


Figura 79: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina C.

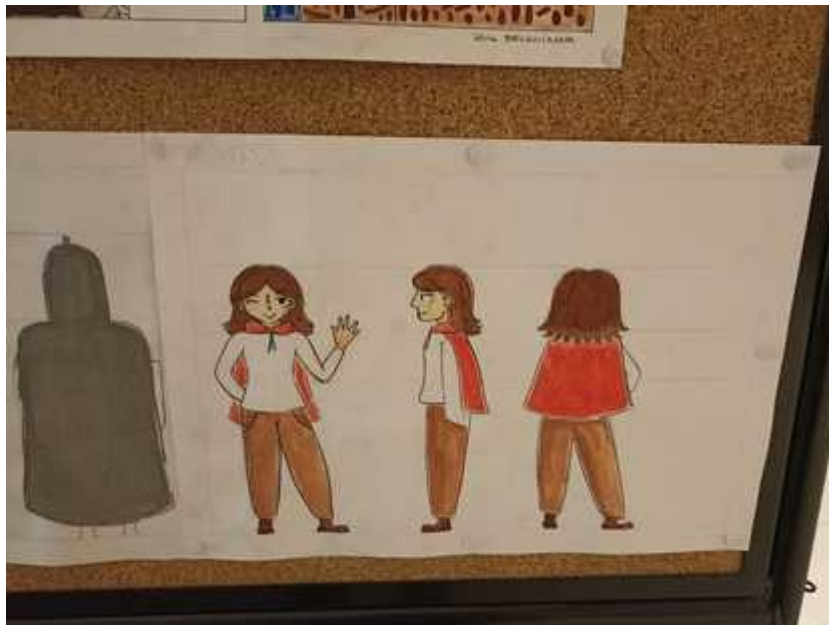


Figura 80: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Eva.

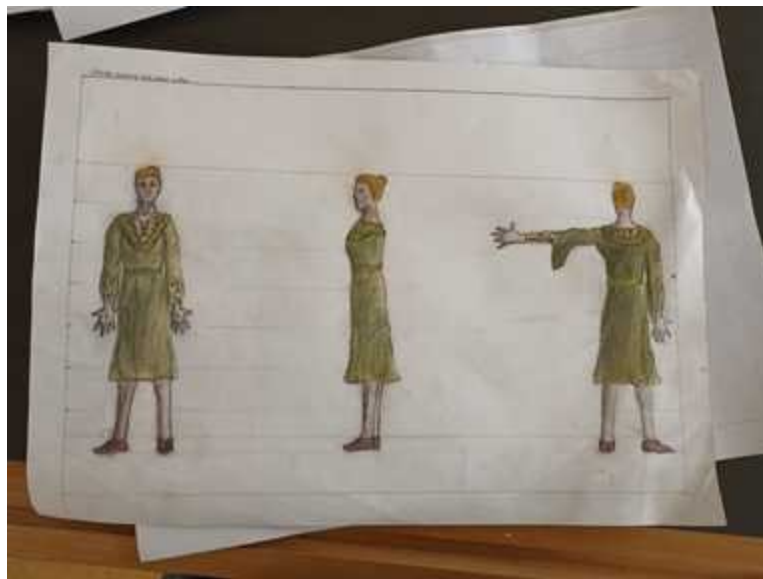


Figura 81: *Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Henrique.*



Figura 82: *Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Diana.*



Figura 83: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Isabel.



Figura 84: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Krishna.



Figura 85: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Leonor.



Figura 86: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina A.



Figura 87: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Lara.

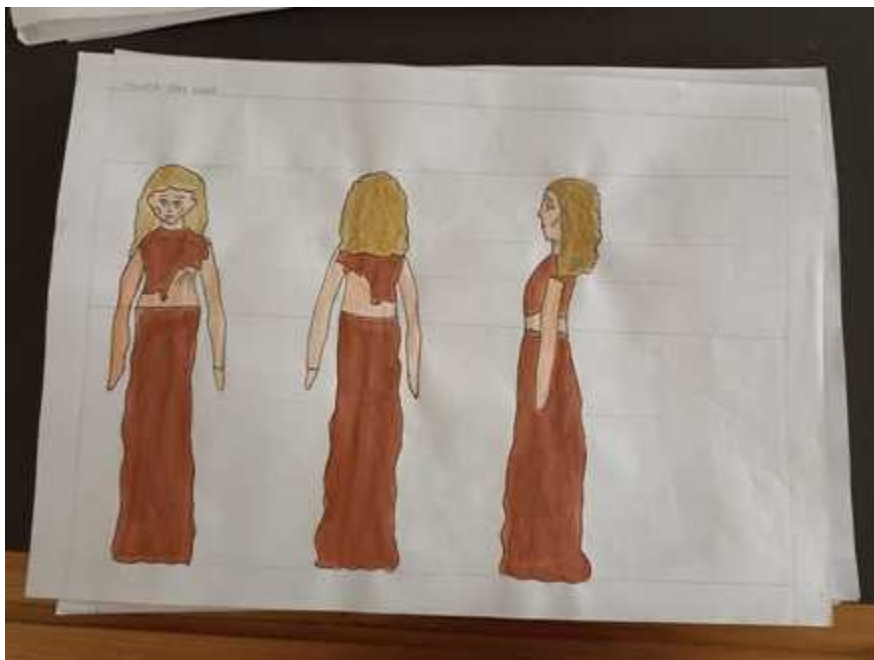


Figura 88: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Leonor.



Figura 89: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Leonor.



Figura 90: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina A.

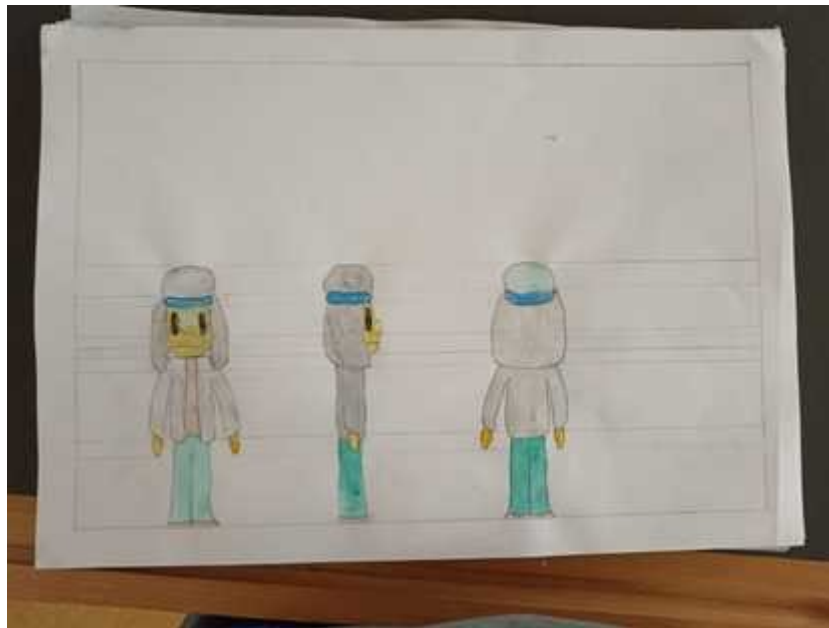


Figura 91: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Manuel.

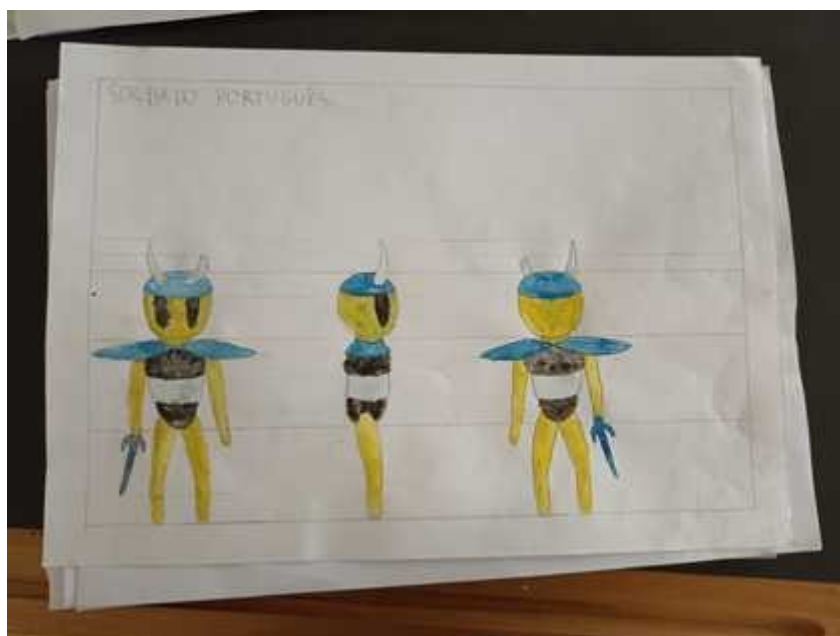


Figura 92: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Manuel.

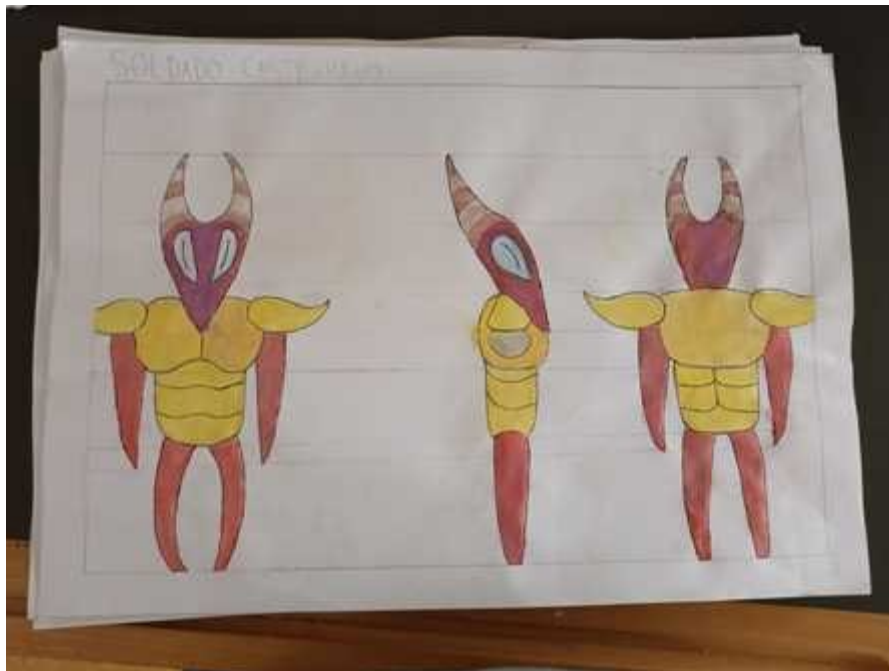


Figura 93: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Manuel.



Figura 94: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina A.



Figura 95: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Matilde.



Figura 96: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Maria.



Figura 97: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Matilde.

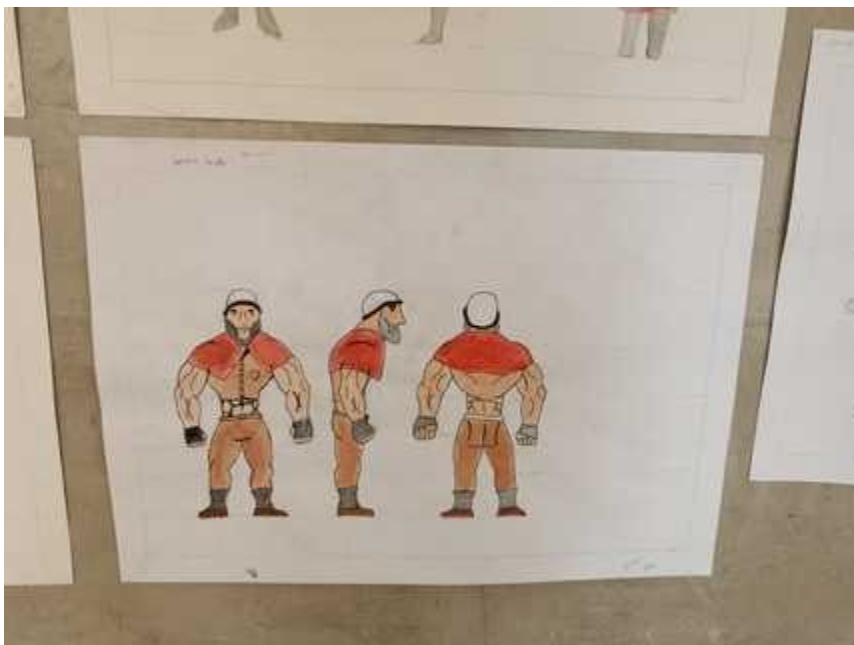


Figura 98: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Pedro.



Figura 99: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Pedro.



Figura 100: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Salvador

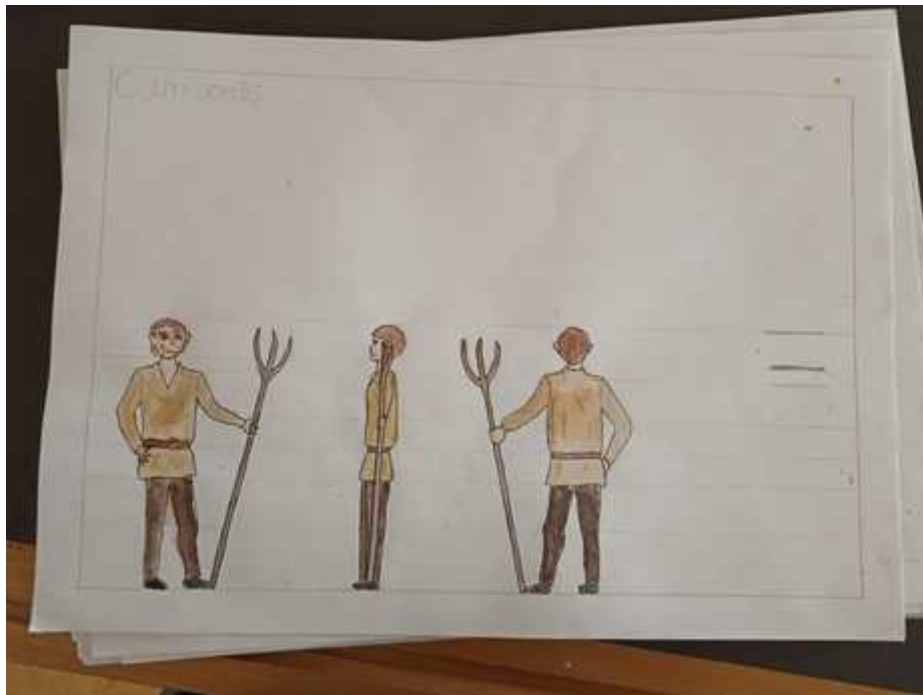


Figura 101: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Salvador.

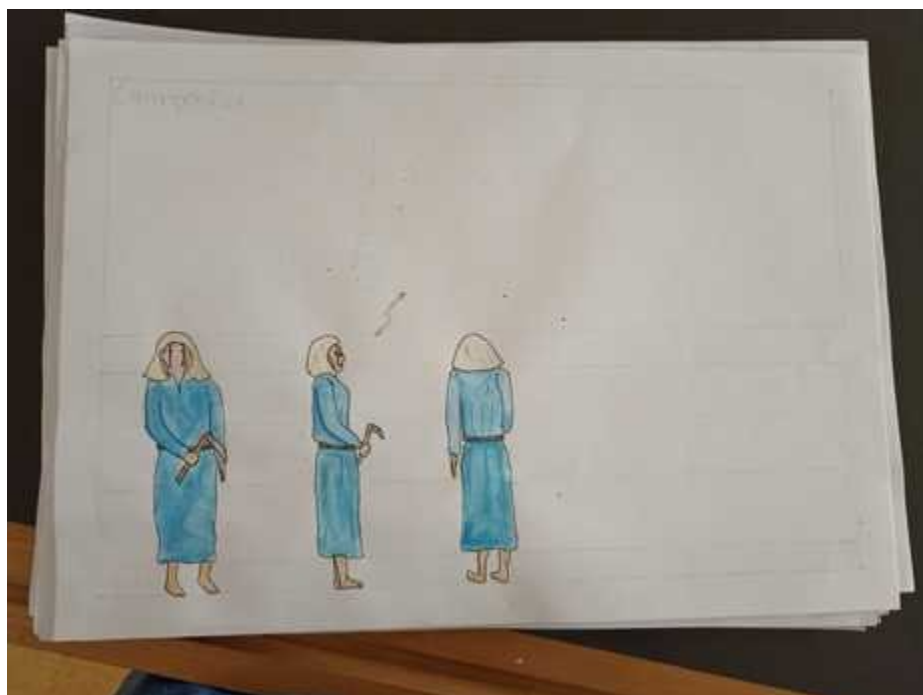


Figura 102: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Salvador.



Figura 103: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Sofia.



Figura 104: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Sofia.



Figura 105: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Sofia.



Figura 106: Exercício da folha de personagem elaborado pelo(a) aluno(a) Krishna

**Anexo VII –
Exercício 3:
Criação de
uma Banda
Desenhada**

- Elaboração
começaram p



s alunos

Figura 107: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Henrique



Figura 108: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Bianca.



Figura 109: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Ana.



Figura 110: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Beatriz.



Figura 111: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Beatriz.

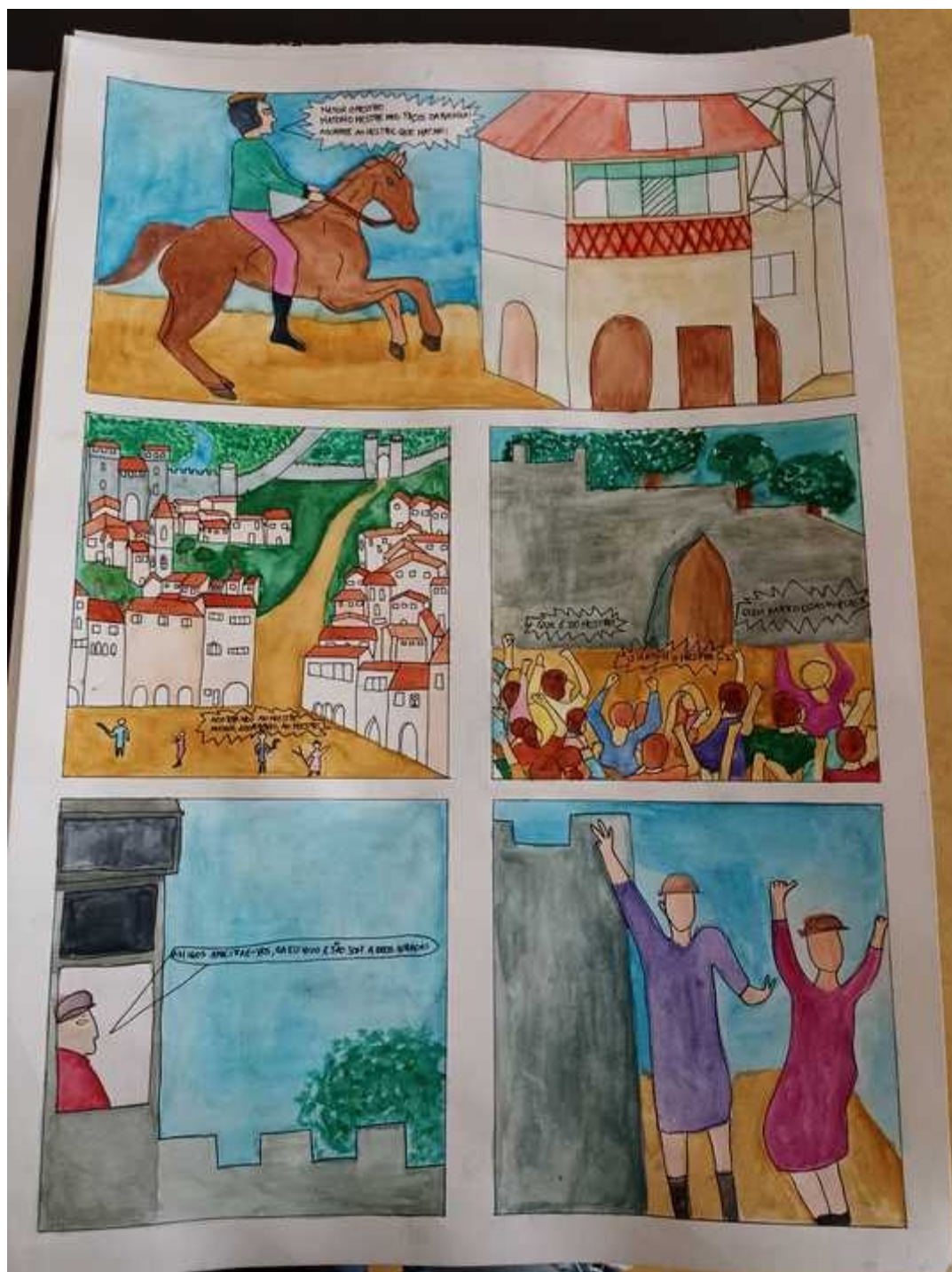


Figura 112: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Diana.



Figura 113: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina A.



Figura 114: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Carlota.

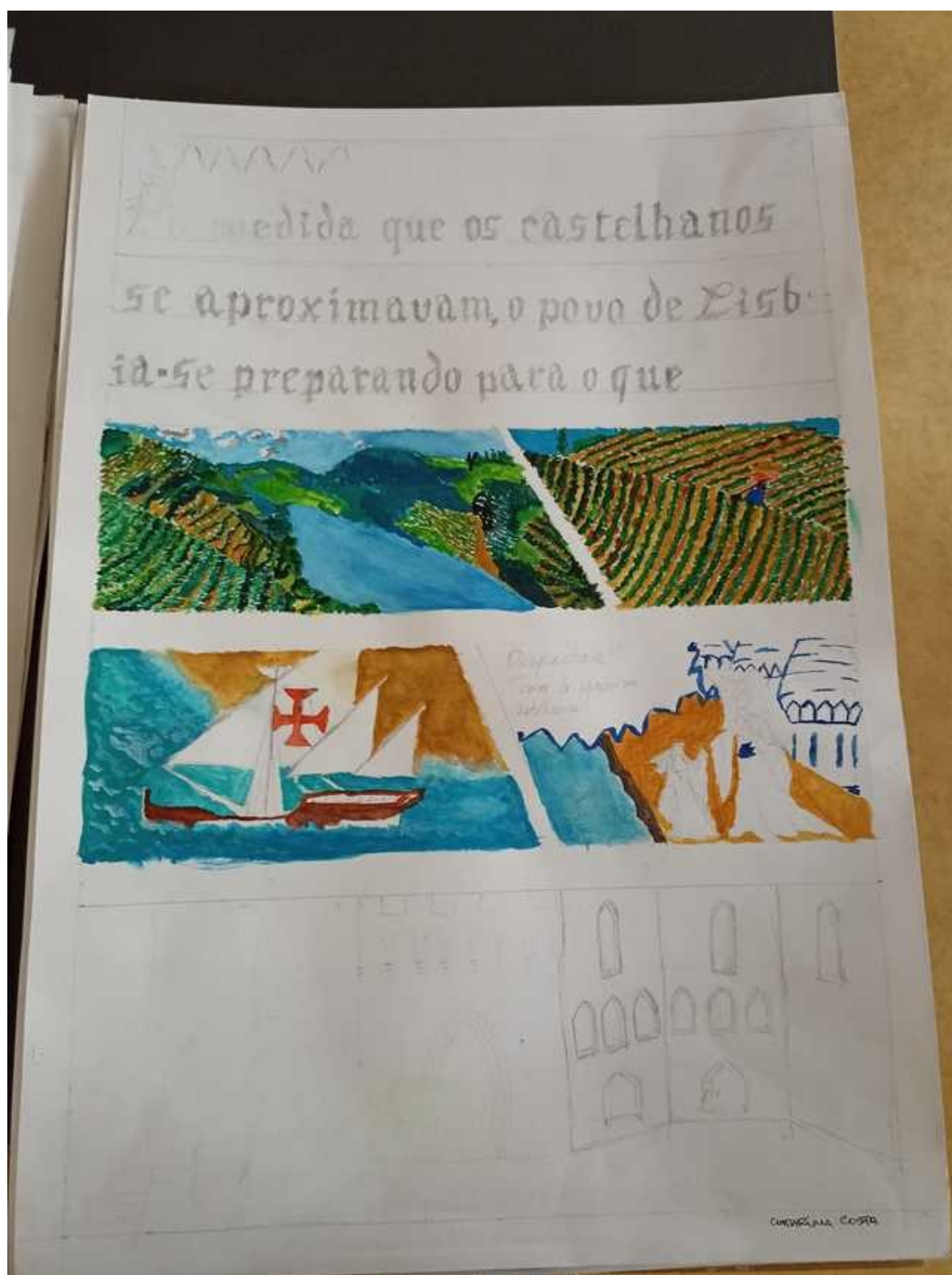


Figura 115: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Catarina C.

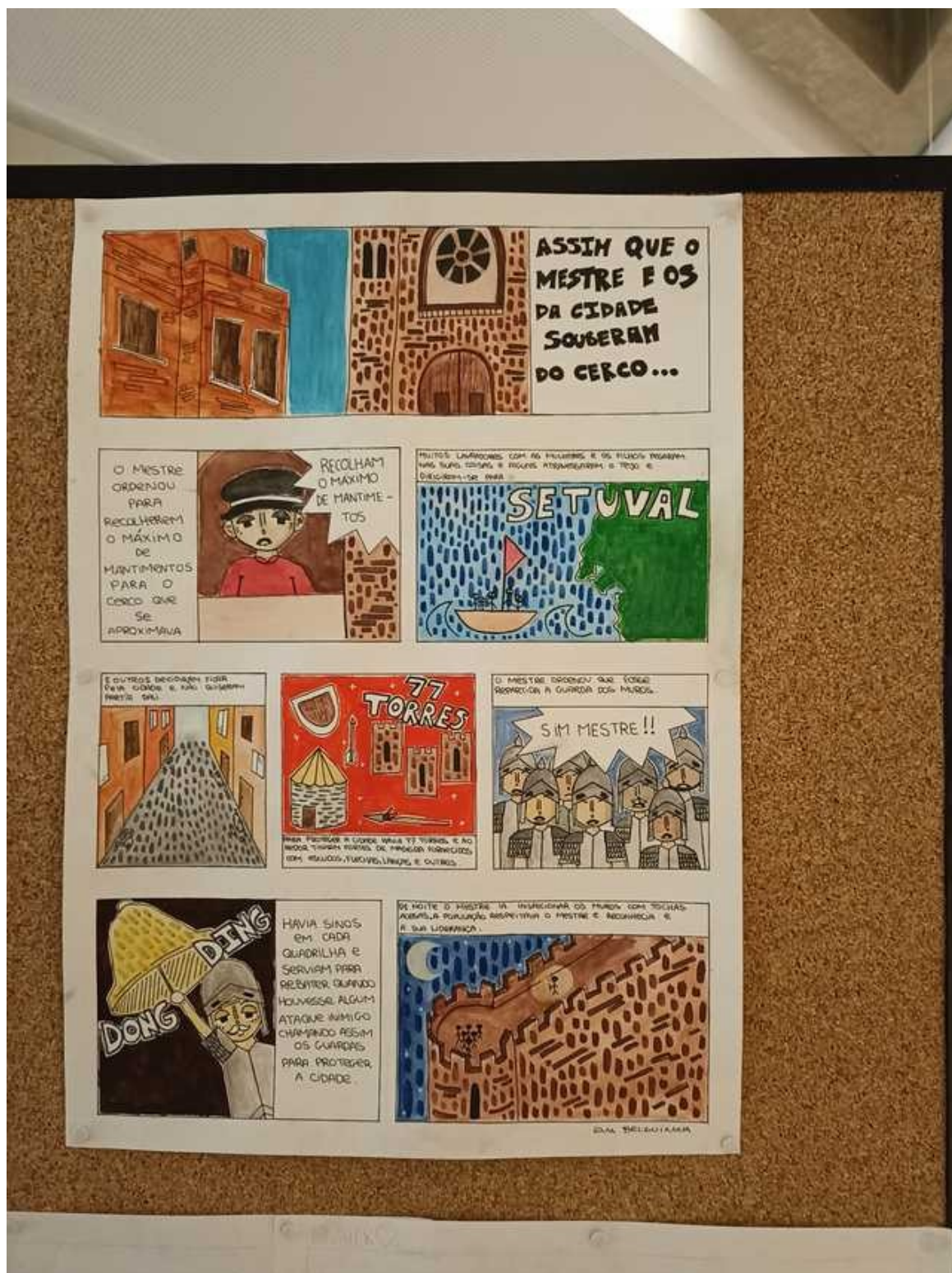


Figura 116: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Eva.



Figura 117: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Eva.

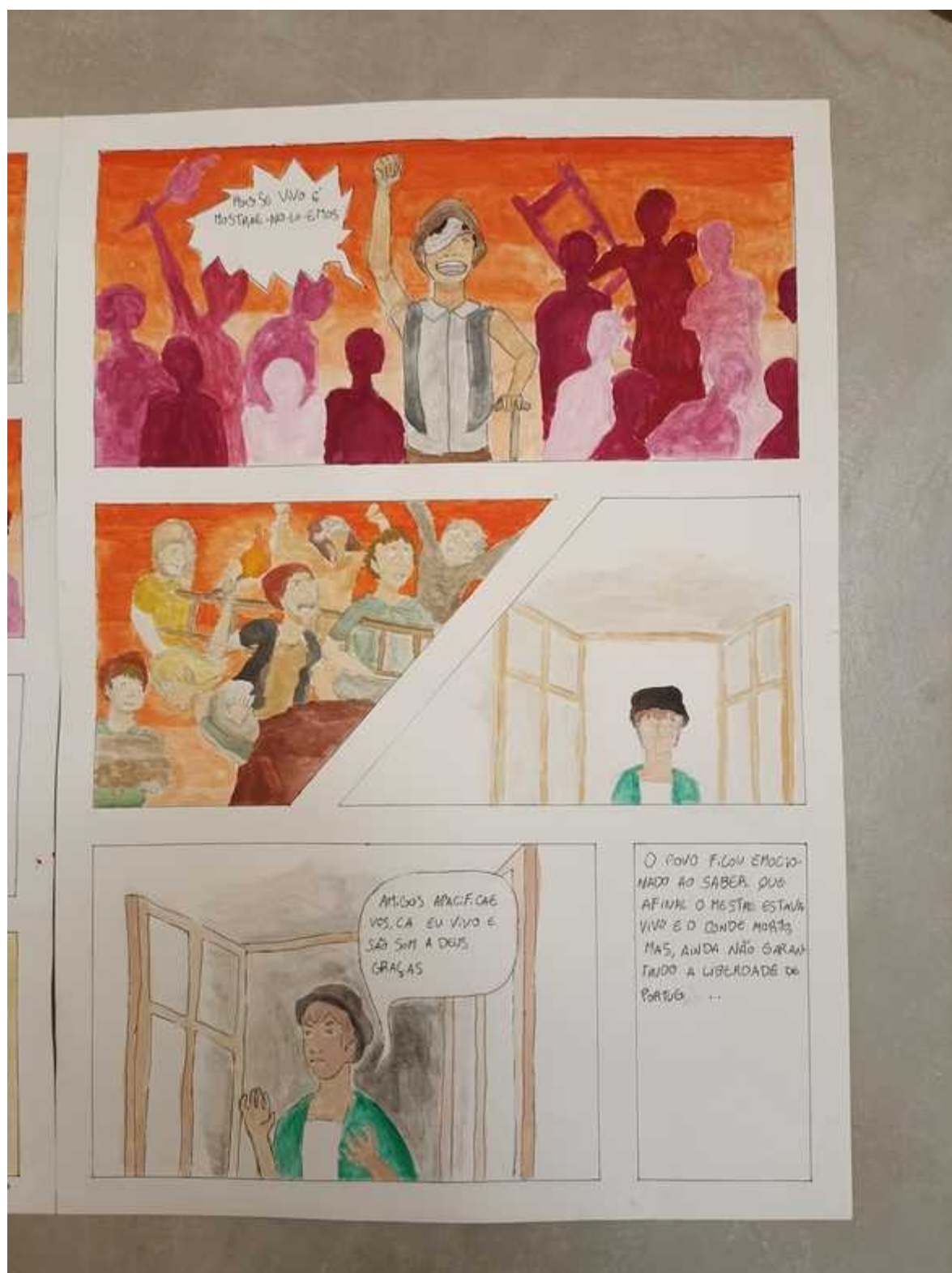


Figura 118: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Isabel.

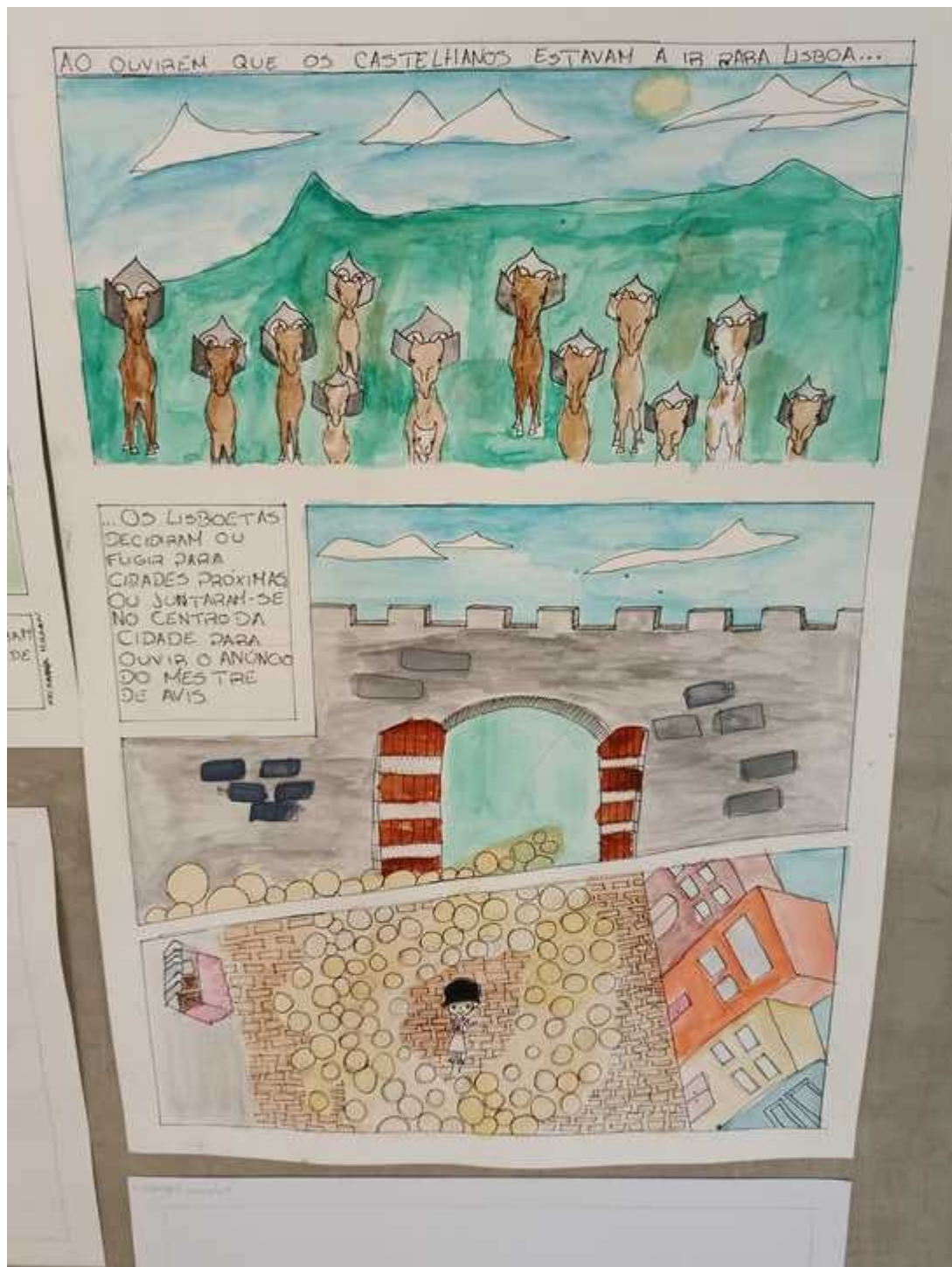


Figura 119: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Krishna.



Figura 120: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Lara.



Figura 121: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Lara.



Figura 122: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Leonor.



Figura 123: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Leonor.



Figura 124: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Raquel.



Figura 125: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Tomé.



Figura 126: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Sofia.



Figura 127: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Sofia.

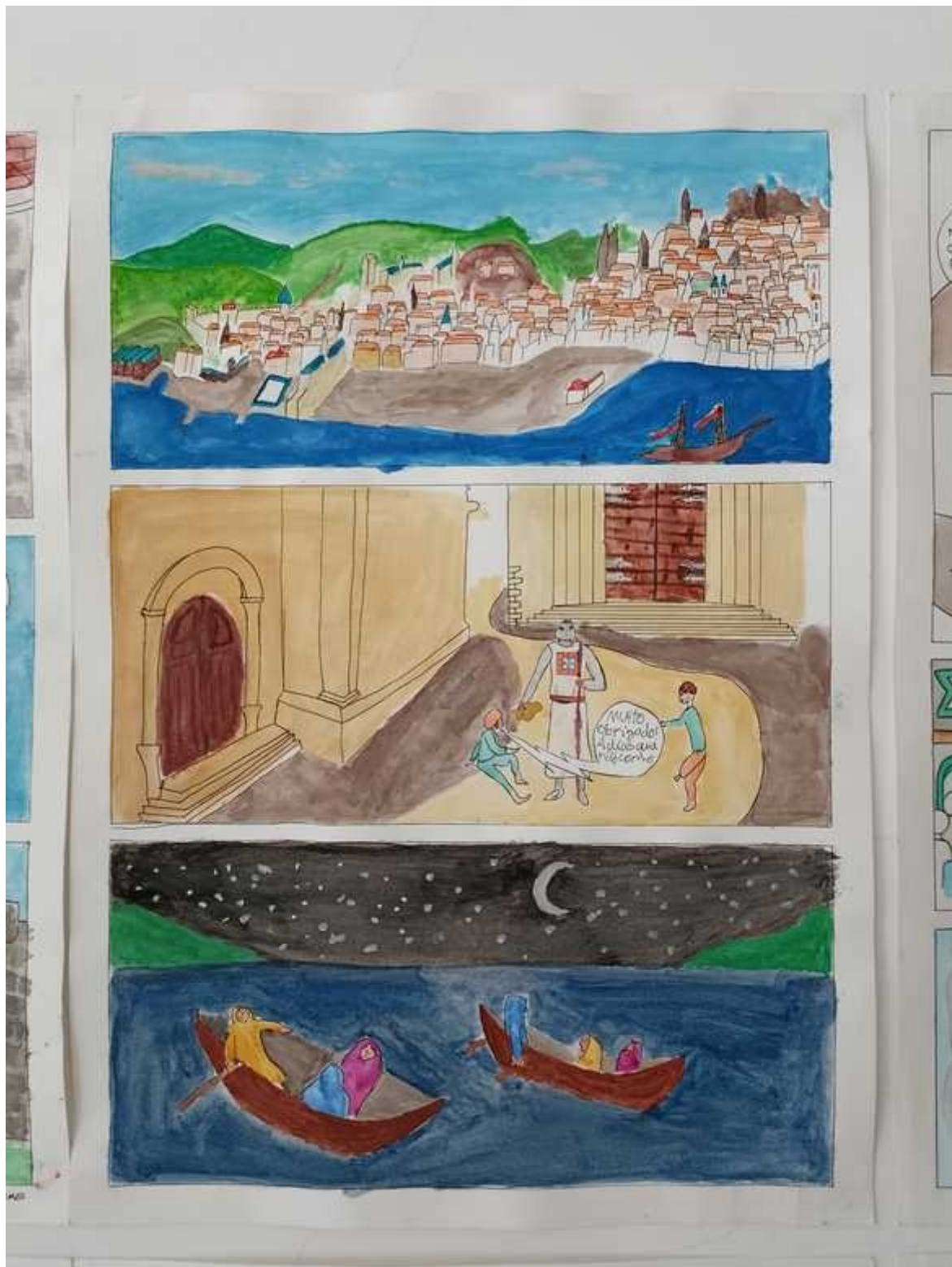


Figura 128: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Salvado.

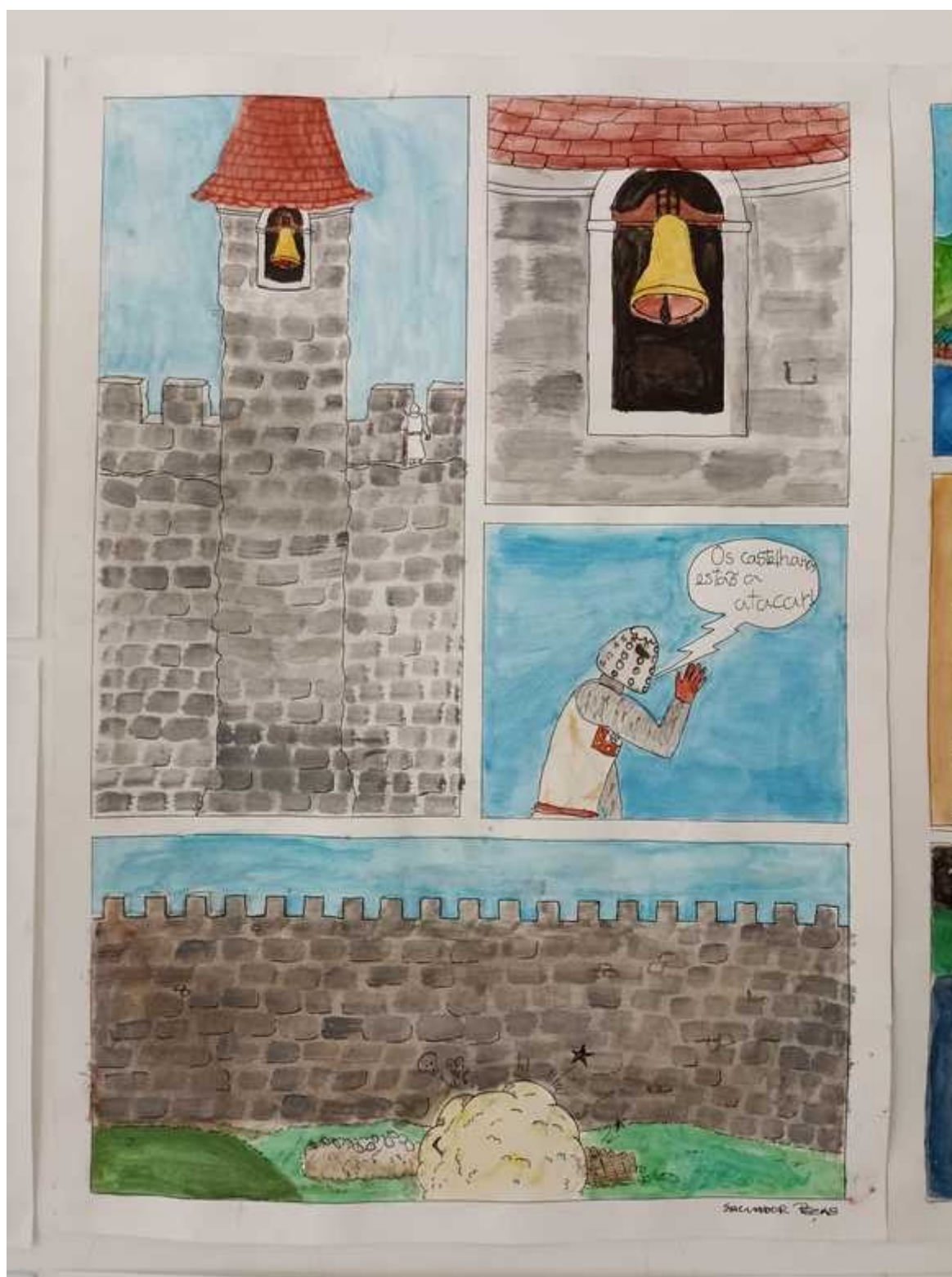


Figura 129: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Salvador.

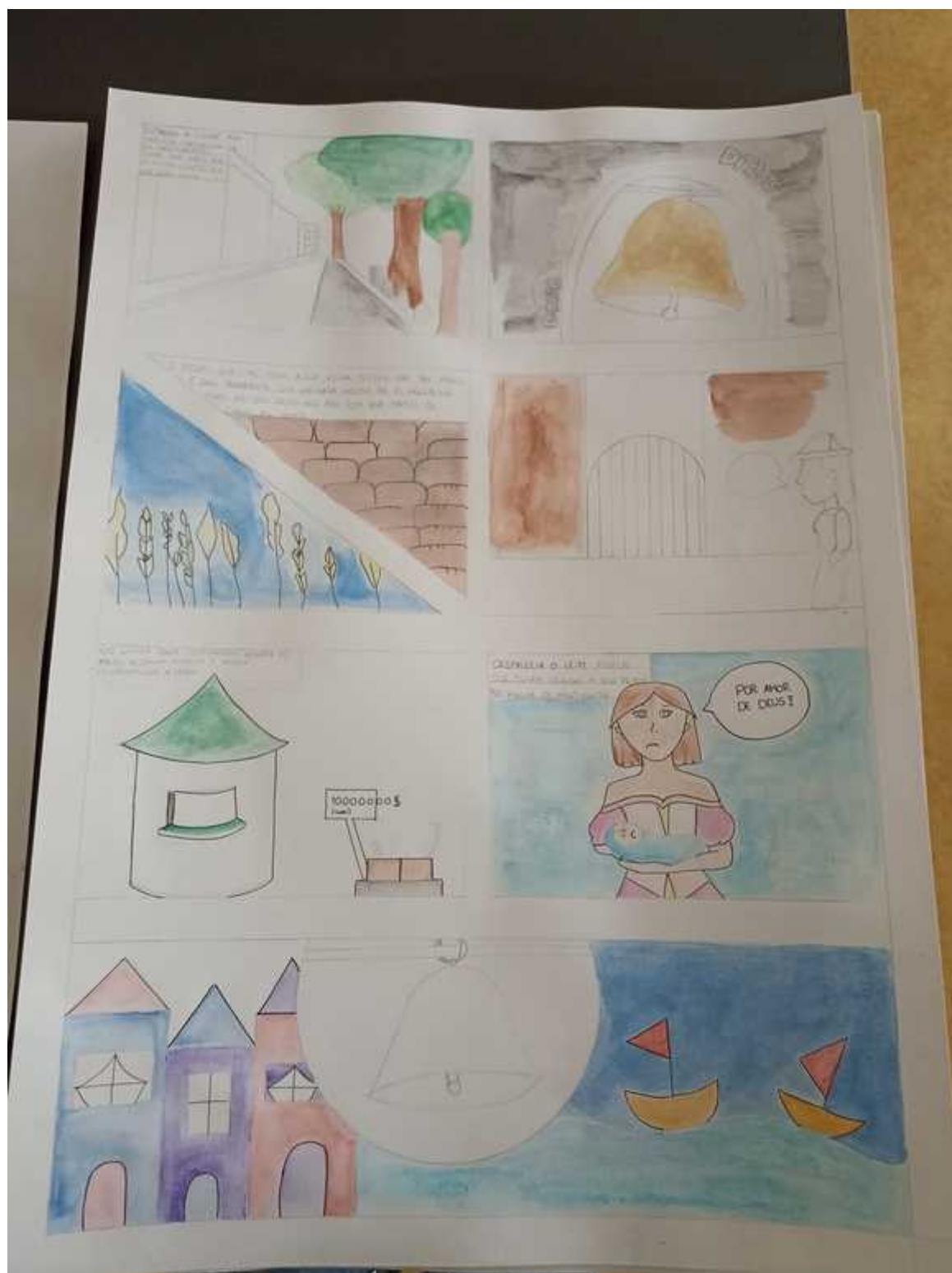


Figura 130: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Raquel.



Figura 131: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Pedro.



Figura 132: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Matilde.



Figura 133: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Matilde.

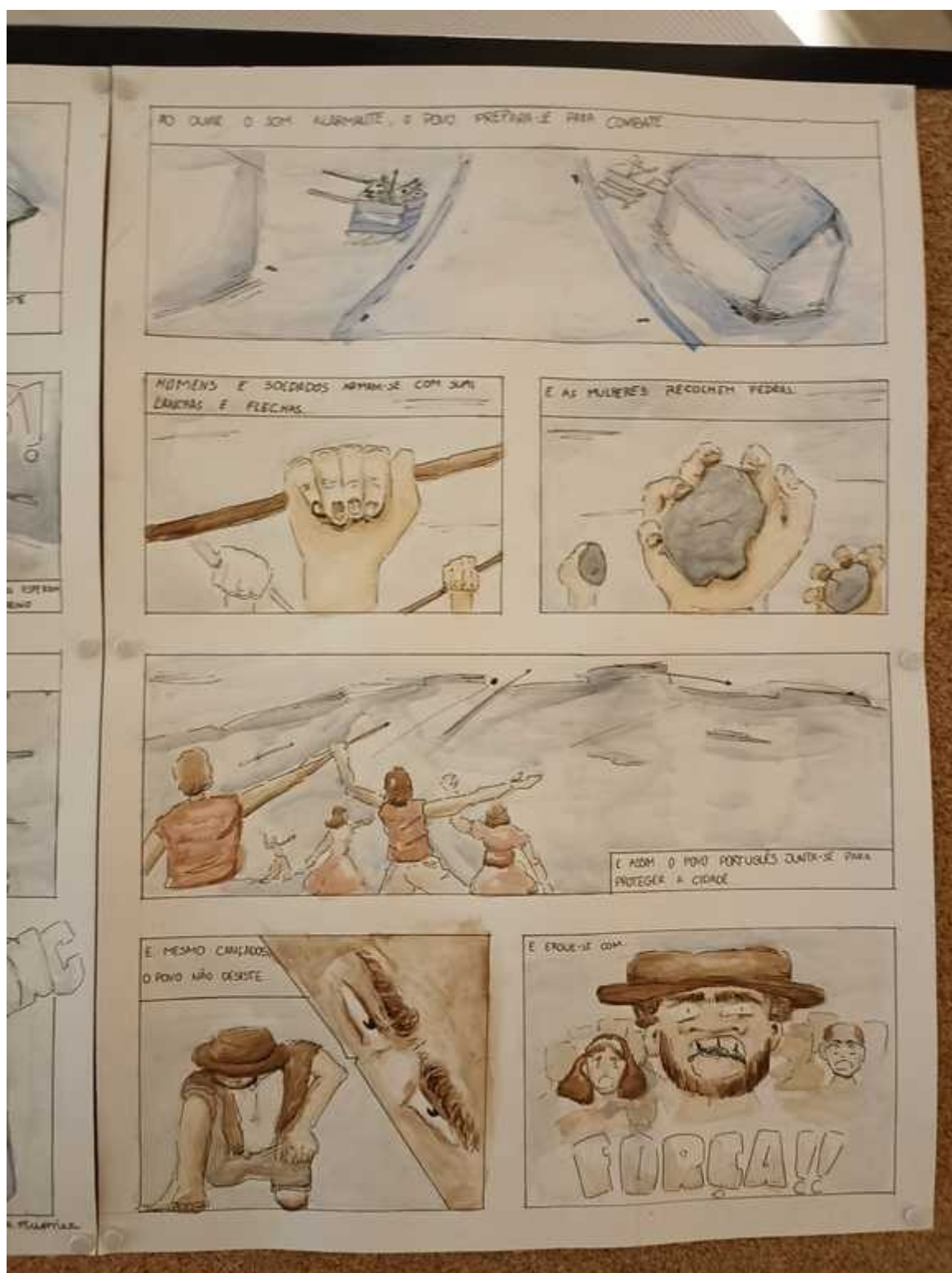


Figura 134: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Maria.

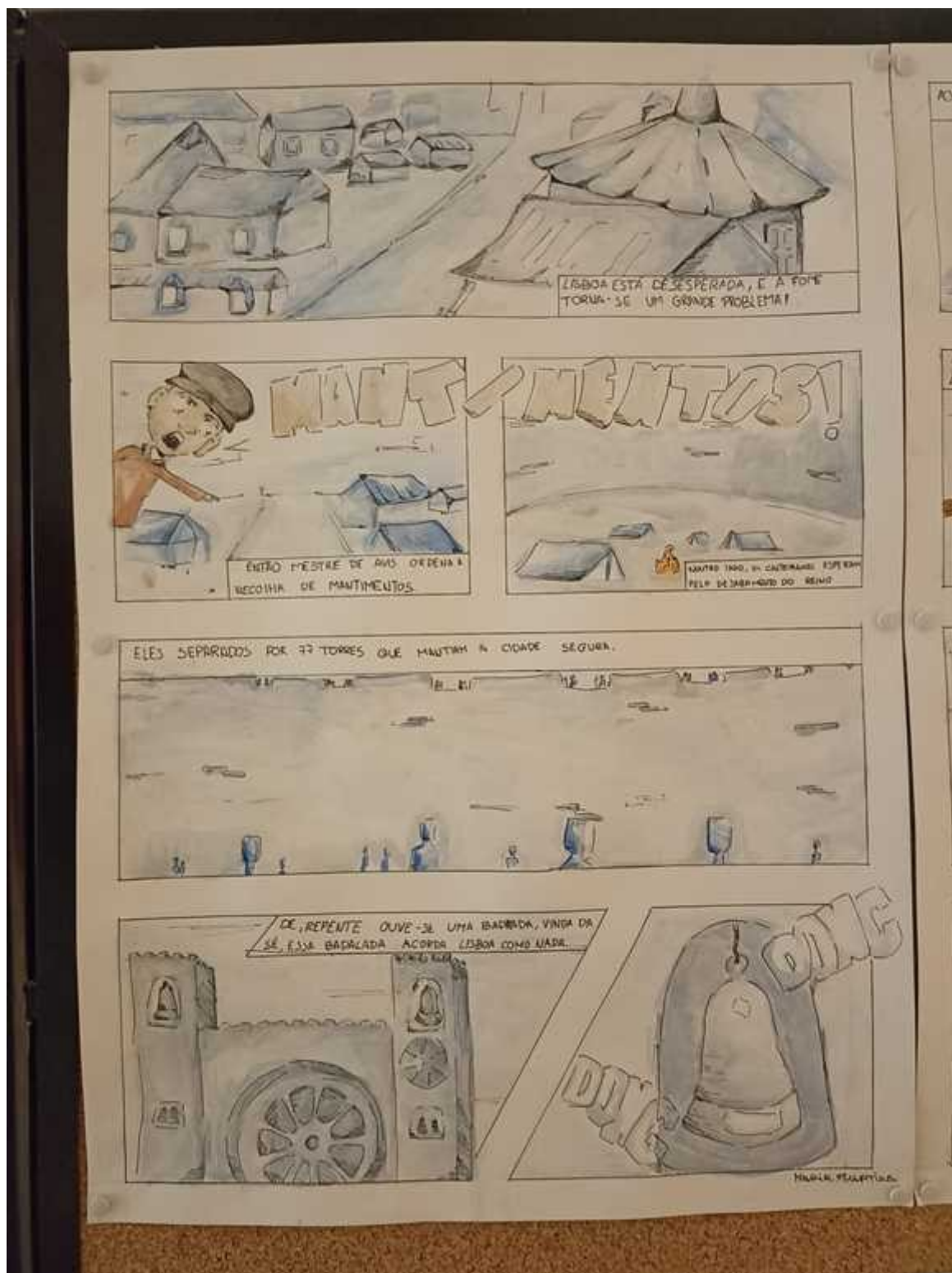


Figura 135: Exercício da folha de banda desenhada elaborado pelo(a) aluno(a) Maria.

Anexo VIII – Exposição

- Após a conclusão do trabalho relativo à Banda Desenhada, foi feita uma exposição das pranchas de Banda Desenhada. A exposição teve lugar no átrio da Escola Secundária Rainha Dona Leonor.



Figura 136: Exposição dos trabalhos na entrada da escola no final do ano letivo.



Figura 137: Poster informativo da exposição de banda desenhada sobre a Crónica de D. João I. criado por Sara Mendes.

Figura 138: 2º Poster informativo da exposição de banda desenhada sobre a Crónica de D. João I. criado por Sara Mendes.

