



MANUAL PARA REALIZAÇÃO DA OFCINA DE FANZINES

SINTAXE DOS QUADRINHOS

UMA ABORDAGEM TEMÁTICA PARA LETRAMENTO VISUAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM EM DESIGN



Manual para realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

Uma abordagem temática para
letramento visual no ensino e
aprendizagem em Design

Marcelo Lorentz Ricardo (Tumati)
Flávio Raimundo Giarola

Divinópolis/ 2024

Diagramação, finalização, capa e
ilustrações: Marcelo Tumati
(Softwares utilizados: Adobe Illustrator,
Adobe Photoshop, Adobe Indesign e Adobe Firefly)

Ficha catalográfica

RICARDO, M.L; GIAROLA, F.R.

Manual para realização da Oficina de Fanzines: SINTAXE DOS QUADRINHOS, Uma abordagem temática para letramento visual no ensino e aprendizagem em Design/ Marcelo Lorentz Ricardo/ Flávio Raimundo Giarola- Divinópolis: Centro Federal de Educação tecnológica de Minas Gerais, 2024.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
CONTEXTO TEÓRICO	5
APRESENTAÇÃO DA OFICINA	15
PLANO DE TRABALHO	16
RECURSOS NECESSÁRIOS	21
REFLEXÃO E AVALIAÇÃO	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
APÊNDICE A - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL DO ESTUDANTE	26
APÊNDICE B - OBRA RESULTANTE DA OFICINA FANZINE	29
REFERÊNCIAS	30

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

Caro(a) leitor(a),

Este Manual para a realização da oficina “Sintaxe dos Quadrinhos” foi desenvolvido como produto educacional da dissertação intitulada: “Sintaxe dos Quadrinhos: Uma Abordagem Temática para o Letramento Visual no Ensino e Aprendizagem em Design”, apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), Campus Divinópolis, sob a orientação do Professor Dr. Flávio Raimundo Giarola.

O produto educacional aqui descrito foi implementado com participantes do curso Técnico Integrado de Produção de Moda do CEFET-MG, com o objetivo de promover o letramento visual por meio de uma oficina prática de criação de *fanzines*. A proposta é capacitar os estudantes a desenvolver uma compreensão crítica e técnica dos elementos visuais dos quadrinhos, possibilitando a criação de uma narrativa gráfica independente e autoral.

Embora voltado para participantes de *design*, o conteúdo e as atividades sugeridas podem servir como referência para oficinas em outras áreas que busquem o desenvolvimento da linguagem visual e narrativa. A aplicação em outros contextos deverá considerar a realidade do público, suas necessidades específicas e as habilidades dos participantes, respeitando a flexibilidade e a participação ativa dos envolvidos na construção desse aprendizado.

Boa oficina!

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

INTRODUÇÃO

Bem-vindos à oficina de *fanzines*! Aqui, vamos mergulhar no universo dos quadrinhos não só como leitores, mas como criadores, explorando tudo o que eles têm de especial para comunicar ideias e contar histórias. Nosso ponto de partida é a “*Sintaxe Visual e Quadrinhos*”, onde entenderemos como os quadrinhos podem ser uma ferramenta incrível de ensino e de criação, especialmente no campo do *design*.

Nos quadrinhos, a sintaxe visual é como um conjunto de regras e elementos visuais que organizam e dão vida à narrativa por meio das imagens. É o que transforma essa arte em uma forma única de expressão, onde texto e imagem trabalham juntos, de maneira interdependente e harmônica, para criar algo que é mais do que a soma das partes.

Aqui, vamos explorar elementos que são fundamentais para construir uma boa narrativa gráfica, como os balões de fala, as onomatopeias, os quadros e os enquadramentos. Esses componentes ajudam a estruturar a história em sequência, permitindo que o leitor acompanhe o enredo de maneira fluida e coerente. Ao contrário do texto escrito, que segue uma linha mais linear, os quadrinhos nos oferecem uma leitura dinâmica, onde os elementos visuais carregam tanto – ou até mais – significado quanto as palavras.

Compreender a sintaxe visual vai ser essencial para que vocês possam criar narrativas visuais impactantes e originais. E no *design*, essa habilidade permite desenvolver projetos que não apenas comunicam uma mensagem, mas fazem isso de forma estética, envolvente e coesa.

Então, vamos entender a sintaxe visual como um “código” das imagens: um conjunto de diretrizes que nos ajuda a interpretar e criar. Esses elementos são a base de uma linguagem visual forte, tornando possível uma comunicação

eficaz e atraente por meio das imagens. Nesta oficina, vamos explorar essa linguagem dos quadrinhos para descobrir como ela pode enriquecer ainda mais suas criações e projetos!



**BORA ENTENDER
MAIS, SOBRE
OS ELEMENTOS
QUE FORMAM OS
QUADRINHOS!**

SINTAXE VISUAL E OS QUADRINHOS

Na estrutura da oficina, os participantes serão apresentados a conceitos de sintaxe visual que influenciam diretamente a narrativa dos quadrinhos. Esses elementos ajudam a definir o ritmo, o tom e a emoção da história. Alguns dos principais aspectos da sintaxe visual a serem explorados incluem Elementos Morfológicos e Composições:

Ponto
Linha
Forma
Plano
Textura
Cores
Equibíbrio X Tensão
Aguçamento X Nivelamento

Esses elementos e composições participam da construção visual das páginas de um quadrinho, como veremos a seguir:



As páginas e trechos a seguir são criações dos participantes do 2º ano de Produção de Moda do CEFET-MG, desenvolvidas durante a 1ª edição da oficina de fanzines proposta nesse manual. Essas obras são exemplos da aplicação prática dos conceitos de sintaxe visual e narrativa gráfica, refletindo a criatividade e o estilo próprio dos participantes.

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

MORFOLOGIA DOS BALÕES

Cada tipo de balão (pensamento, fala, grito) traz uma forma específica de comunicação não-verbal, complementando o texto com contexto emocional. A escolha do formato do balão influencia a percepção que o leitor tem dos personagens e das situações.



Esta página de Noite dos Segredos, criada pelos participantes da oficina, usa bem os balões pra contar a história. Começa com balões suaves e arredondados, mostrando os pensamentos do personagem de forma tranquila. Mas, no final, o balão explode com bordas irregulares, dando aquela sensação de susto e autoridade da mãe, aumentando a tensão da cena. A escolha dos balões guia as emoções do leitor e realça o momento de impacto.



CONTEXTO TEÓRICO

Página do Quadrinho:
Noite dos Segredos.

Desenvolvido pelas participantes:

Ana Clara Siqueira (edição)
Isabela de Faria Gomes (roteiro)
Larissa Grasyela Aquino (desenhos)
Eduarda Botelho Nunes (cores)
Kamila Liberato Nascimento (letras)

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

ONOMATOPEIAS

Nos quadrinhos, os sons ganham forma visual através de textos estilizados, conhecidos como onomatopeias, que criam uma experiência auditiva para o leitor. Elas intensificam ações como explosões, tiros e passos, tornando a narrativa mais imersiva e dinâmica



CONTEXTO TEÓRICO

Página do Quadrinho:
Noite dos Segredos.

Desenvolvido pelas participantes:

Ana Clara Siqueira (edição)
Isabela de Faria Gomes (roteiro)
Larissa Grasyela Aquino (desenhos)
Eduarda Botelho Nunes (cores)
Kamila Liberato Nascimento (letras)



Nesta página sequência do quadrinho Noite dos Segredos, a onomatopeia “BANG!” destaca o clímax da cena. Com um balão explosivo e centralizado, ela intensifica o impacto do disparo e cria contraste com o cenário sombrio do corredor. Esse recurso visual aumenta o suspense e marca a transição entre o diálogo tenso e o silêncio do ambiente, reforçando o peso do momento.

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

SARJETAS E QUADROS

Nos quadrinhos, os quadros são os planos que contêm cada cena ou momento da história, funcionando como “janelas” para as ações dos personagens. Já as sarjetas são os espaços entre esses quadros, que convidam o leitor a participar da narrativa. A largura, o comprimento e o espaçamento entre os quadros influenciam diretamente a percepção de tempo e movimento, guiando o leitor entre uma ação e outra e dando fluidez à leitura.



CONTEXTO TEÓRICO

Página do Quadrinho:
No Mundo da Lua.

Desenvolvido pelas participantes:

Luísa Gontijo (edição)
Maria Eduarda Pereira (roteiro)
Letícia Rios (desenhos e letras)
Laura Carvalho (cores)

Nesta página dupla, do quadrinho No Mundo da Lua, o uso variado dos quadros e das sarjetas traz leveza e dinamismo à narrativa. Os quadros de diferentes tamanhos destacam momentos importantes, como o encontro das personagens, enquanto quadros menores capturam ações rápidas e divertidas. As sarjetas bem definidas mantêm uma leitura clara e pausada, dando a sensação de que cada quadro representa uma memória única. Esse layout equilibrado e espaçado cria uma atmosfera lúdica que combina perfeitamente com a temática de amizade e brincadeiras.



Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

CORES

As cores são fundamentais para estabelecer o clima e a atmosfera da narrativa. Cores quentes, como vermelho e amarelo, podem transmitir emoções intensas, enquanto cores frias, como azul e verde, são associadas a tranquilidade ou mistério. A paleta de cores também pode sugerir a temática e criar uma identidade para o quadrinho.



Na capa de Refúgio os tons de verde evocam esperança e conexão com a natureza em uma ficção científica distópica de tema ecológico. O fundo verde escuro sugere isolamento, enquanto o brilho amarelo nas mãos da personagem traz contraste e energia. Essa paleta prepara o leitor para uma história de sobrevivência e descoberta em um futuro afetado por crises climáticas



CONTEXTO TEÓRICO

Página do Quadrinho:
Refúgio.

Desenvolvido pelas participantes:

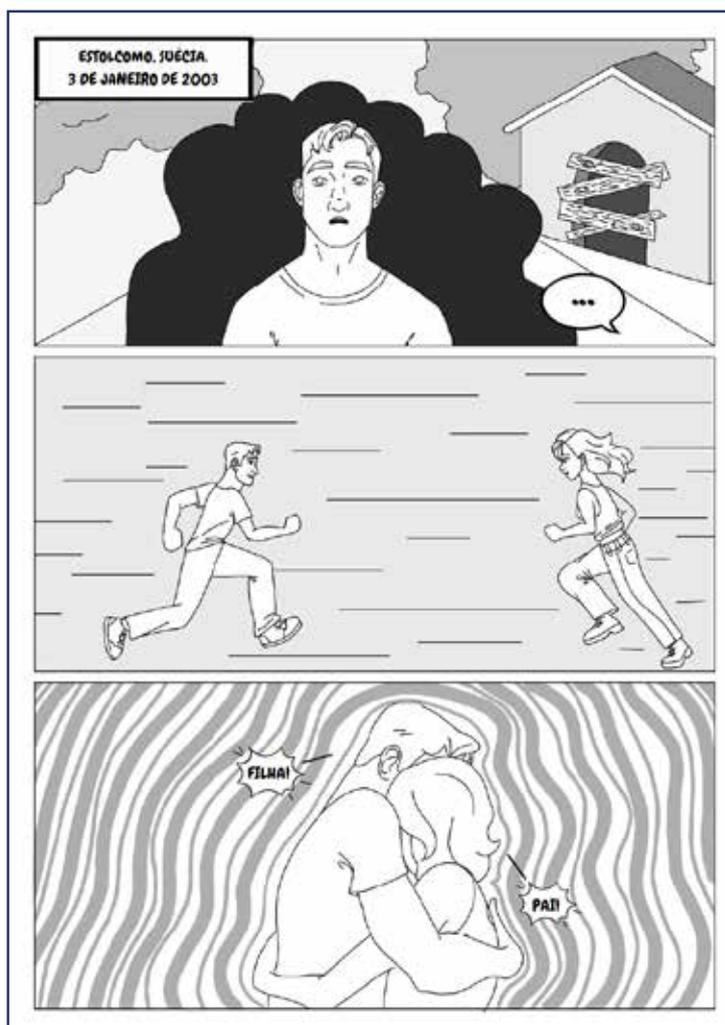
Melyssa Silva Vaz (edição)
Lívia Vitória Mendonça (roteiro)
Mariana Ferreira Manoel (desenhos)
Luíza Araújo Marques (cores)
Maria Eduarda da Silva Lima (letras)

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

ESTILO DE LINHA

As linhas e traçados contribuí para a expressividade da narrativa. Linhas suaves e fluídas podem sugerir serenidade e harmonia, enquanto traços mais agitados ou borrados indicam tensão e movimento. A espessura e a textura da linha também ajudam a definir o estilo visual e o tom da obra.



Nesta página do quadrinho Refúgio as linhas são usadas narrativamente para intensificar a emoção e o movimento da cena. No segundo quadro, as linhas horizontais de fundo sugerem velocidade e urgência, transmitindo a sensação de que os personagens correm em direção um ao outro. No terceiro quadro, as linhas onduladas ao fundo reforçam o impacto emocional do reencontro entre pai e filha, intensificando o sentimento de alívio e conexão.



CONTEXTO TEÓRICO

Página do Quadrinho:
Refúgio.

Desenvolvido pelas participantes:

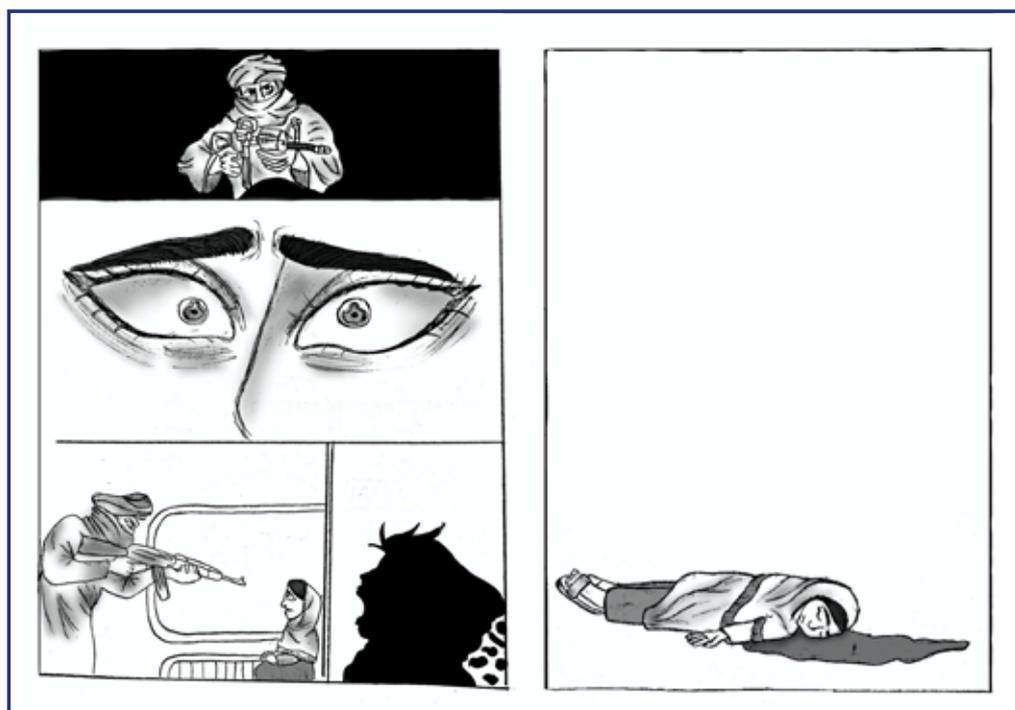
Melyssa Silva Vaz (edição)
Livia Vitória Mendonça (roteiro)
Mariana Ferreira Manoel (desenhos)
Luíza Araújo Marques (cores)
Maria Eduarda da Silva Lima (letras)

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

COMPOSIÇÃO DA PÁGINA

A composição da página é essencial para a organização visual e narrativa dos quadrinhos. Ela envolve a disposição dos quadros, balões e outros elementos gráficos, guiando o olhar do leitor e criando um fluxo de leitura. A maneira como os quadros são distribuídos pode acelerar ou desacelerar o ritmo da história, enfatizar momentos de suspense e construir uma experiência visual coesa e impactante.



Página do Quadrinho:
Malala, A Menina que Desafiou o
Mundo

Desenvolvido pelas participantes:

Isabella Nascimento (edição)
Clara Galvão Tanaka (roteiro e letras)
Laís Rachid Silva (desenhos)
Lana Vivas Silva (cores)

Na página da história Malala, a Menina que Desafiou o Mundo, a composição é estática, mas de grande impacto e carga dramática. O *layout* aguça e direciona o olhar do leitor para as extremidades, conduzindo-o pela trama até uma página com amplo espaço em branco. Esse uso do espaço negativo ao redor da personagem caindo ou deitada no chão transmite isolamento e enfatiza a gravidade da cena, criando um silêncio visual que convida à reflexão.



Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

Apoiados nos fundamentos teóricos que sustentam esta oficina, apresentamos os principais elementos que a caracterizam:

DIÁLOGO

A oficina de fanzines busca promover e incentivar o diálogo como uma reflexão crítica sobre a linguagem visual. Assume um caráter essencialmente interativo e comunicativo entre os participantes, valorizando o potencial criativo e participativo dos estudantes e evitando uma abordagem mecânica.

COLABORAÇÃO

A construção da oficina deve ocorrer de forma coletiva. Não se trata de uma oficina feita para os participantes, mas com eles, respeitando e priorizando suas opiniões e contribuições em cada etapa do processo. O conteúdo desenvolvido e o produto final devem refletir os interesses e estilos dos participantes, criando um ambiente de criação conjunta.

DIVERSIDADE

Tanto nos temas escolhidos quanto nas abordagens visuais, a oficina valoriza a diversidade de ideias e expressões. A produção dos fanzines deve respeitar as diferenças entre os participantes, promovendo um espaço inclusivo e plural que encoraja a expressão individual e coletiva.

PREOCUPAÇÃO COM A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL

Partindo de uma concepção de formação que integra diferentes dimensões do desenvolvimento humano, a oficina busca promover uma formação integral dos estudantes, trabalhando a linguagem visual como meio para a expressão de ideias, emoções e identidades.

FLEXIBILIDADE

Desde a fase inicial de levantamento de interesses e habilidades dos participantes, até a construção do fanzine, a oficina adapta-se às características e aos interesses do

grupo. O planejamento é flexível, podendo ser ajustado ao longo do processo para melhor atender às necessidades dos participantes.

CONEXÃO COM O CONTEXTO SOCIAL

A oficina visa à produção de fanzines que sejam intervenções culturais, com temas e estilos conectados à realidade dos participantes e às questões sociais que desejam explorar. A partir de uma “leitura de mundo”, a oficina incentiva os estudantes a refletirem sobre temas relevantes e a expressarem essas reflexões de forma visual.

Esses princípios fazem da oficina de fanzine um instrumento capaz de enriquecer a formação visual e crítica dos estudantes. Ao explorar a linguagem dos quadrinhos, os participantes desenvolvem habilidades que vão além da técnica, construindo um espaço de aprendizado e expressão pessoal e coletiva, que reforça a consciência crítica e a criatividade.

O QUE QUEREMOS?

Capacitar os participantes a entender e aplicar a sintaxe visual em projetos gráficos, desenvolvendo um fanzine de quadrinhos independente e autoral que une teoria e prática, misturando conceitos visuais com a criatividade e o estilo único de cada participante.

POR QUE?

A oficina de fanzines com foco nos quadrinhos parte da ideia de que a expressão visual é mais que uma habilidade técnica; é uma forma essencial de comunicação e criação, especialmente importante para quem quer atuar no *design*. Além disso, os quadrinhos têm um poder especial de engajamento, despertando interesse e criando conexões mais fortes com os temas abordados. Esta oficina foi criada para estimular o letramento visual dos participantes, aproveitando a estrutura narrativa rica dos quadrinhos e integrando métodos analógicos e digitais. Com práticas colaborativas e a criação de um fanzine, expande-se o repertório criativo, explorando temas e estilos visuais que refletem suas perspectivas enquanto mergulham no processo de criação.

OBJETIVOS DA JORNADA

1. Estimular a criatividade e a percepção crítica através da linguagem visual dos quadrinhos.
2. Desenvolver habilidades de trabalho em equipe e organização no processo de criação editorial.
3. Criar uma obra gráfica autoral que combine conceitos visuais e a expressão pessoal dos participantes.

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

CARGA HORÁRIA

9 horas, divididas em 7 encontros ao longo de 2 meses. Cada encontro terá entre 1 e 1,5 horas de duração, de acordo com a necessidade das atividades e do ritmo de cada grupo.

FORMATO SUGERIDO PARA O FANZINE

Tamanho: A5 (14,8 cm x 21 cm), um formato prático e acessível, ideal para distribuição e manuseio.

Miolo: Impressão em preto e branco, com número de páginas múltiplo de 4 (por exemplo, 8, 12, 16 páginas, etc.), para facilitar o processo de montagem e impressão. .

Capa: A capa será elaborada no formato de um pôster colorido em tamanho A2 (42 cm x 59,4 cm), dobrado de forma a se ajustar ao A5, o que permite uma apresentação visual impactante e diferenciada.

ESTRUTURA DOS ENCONTROS

Encontro 1: Introdução e Ambientação Visual

Objetivo: Apresentar os objetivos da oficina e realizar a análise de obras de quadrinhos para inspirar e ambientar os participantes.

Atividades:

- Discussão sobre o formato dos fanzines e o propósito da oficina.
- Análise de quadrinhos (acervo pessoal ou da biblioteca) para observação dos elementos de sintaxe visual, como balões, onomatopeias e enquadramentos.
- Início da definição das equipes editoriais, baseada nos interesses e habilidades dos participantes.

Ação do Mediador: Apresente o propósito da oficina, destacando o valor da linguagem visual dos quadrinhos. Durante a análise, incentive comentários livres sobre os elementos visuais e identifique afinidades e habilidades dos alunos para formar as equipes.



Encontro 2: Definição de Temática e Estilo Visual

Objetivo: Definir o tema central e o estilo visual do fanzine

Atividades:

- Discussão coletiva para escolha da temática (ex. aventura, ficção científica, super-heróis).
- Escolha do estilo visual (ex. mangá, comics, cartoon) de acordo com as preferências do grupo.
- Finalização da formação das equipes, com definição de funções: editor, roteirista, desenhista, colorista/artefinalista e letrista.



Ação do Mediador: Facilite a escolha do tema e do estilo visual, estimulando o diálogo e propondo perguntas que ajudem os grupos a explorar ideias. Reforce o trabalho em equipe e auxilie na definição das funções, conforme os talentos e interesses de cada participante.

Encontro 3: Sintaxe dos Quadrinhos e Planejamento Visual

Objetivo: Introduzir a sintaxe visual dos quadrinhos e planejar o layout das páginas.

Atividades:

- Discussão sobre elementos visuais (balões, onomatopeias, quadros).
- Apresentação de técnicas para estruturar o layout de uma página de quadrinhos.
- Exercício prático de esboço das primeiras páginas, aplicando os conceitos discutidos.



Ação do Mediador: Apresente os conceitos de sintaxe visual de forma prática, mostrando como cada elemento influencia a leitura e o impacto da página. Incentive esboços experimentais e crie um ambiente de exploração, onde os alunos se sintam confortáveis para compartilhar suas ideias.

Manual para realização da Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

Encontro 4: Desenvolvimento do Roteiro e Storyboard

Objetivo: Estruturar o roteiro e o storyboard da narrativa.

Atividades:

- Criação de um roteiro com início, meio e fim, incluindo falas e instruções visuais para cada cena.
- Desenvolvimento do storyboard, organizando a sequência de quadros e cenas, garantindo a coesão da narrativa.
- Revisão e ajustes para alinhar a narrativa ao tema e estilo visual definido.



Ação do Mediador: Oriente os participantes na construção de uma narrativa coerente e envolvente, sugerindo ideias e exemplos conforme necessário. Revise os *storyboards* junto com o grupo, garantindo que todos estejam alinhados com o tema e o estilo definidos.

Encontro 5: Técnicas de Desenho e Criação das Páginas

Objetivo: Aplicar técnicas de desenho e composição para criar as páginas principais do fanzine.

Atividades:

- Experimentação com técnicas de colagem digital e desenho manual.
- Criação dos enquadramentos, ilustrações e balões de fala.
- Desenvolvimento das páginas, seguindo o storyboard e incorporando o estilo visual definido.



Ação do Mediador: Apoie os participantes na aplicação das técnicas de desenho, oferecendo sugestões sobre composições, enquadramentos e estilo. Incentive a personalização dos traços de cada participante e mantenha o foco no *storyboard*.

Manual para realização da Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS QUADRINHOS

Encontro 6: Diagramação e Finalização da Capa

Objetivo: Integrar os elementos gráficos e finalizar a capa em formato A5.

Atividades:

- Uso de software gráfico (CorelDraw, Illustrator, Canva) para organizar e diagramar o layout das páginas, ajustando quadros, balões e onomatopeias.
- Criação da capa, destacando o título “CEFETEEN” e os principais elementos visuais da história.
- Revisão geral para garantir que a capa e o miolo estejam visualmente coesos e atraentes.



Ação do Mediador: Auxilie na diagramação, especialmente para os participantes menos experientes com softwares de edição gráfica. Ofereça apoio na criação de uma capa impactante e harmoniosa em relação ao miolo do fanzine.

Encontro 7: Revisão, Ajustes e Preparação para Impressão

Objetivo: Realizar a revisão final e preparar o fanzine para impressão.

Atividades:

- Revisão das páginas, verificando a clareza do texto, a qualidade das ilustrações e a harmonia visual.
- Ajustes de última hora nos elementos gráficos e texto, conforme necessário.
- Preparação do arquivo final em PDF, incluindo o miolo em preto e branco e a capa colorida em formato pôster.



Ação do Mediador: Oriente os alunos na revisão final, certificando-se de que todos os detalhes foram verificados. Auxilie na exportação do arquivo com a qualidade adequada para impressão. Encoraje os alunos a refletirem sobre o processo criativo e a se orgulharem do trabalho realizado.

O QUE VAMOS CRIAR?

- **Fanzine Completo:** Um arquivo em PDF no formato A5, finalizado e pronto para impressão, com o miolo em preto e branco e uma capa-pôster colorida em A2 dobrada, que expressa toda a criatividade e narrativa visual dos participantes.
- **Relatório de Processo:** Cada equipe poderá criar um breve relato ou reflexão sobre a experiência de desenvolvimento do fanzine, compartilhando o processo de aplicação da sintaxe visual e os desafios superados ao longo do caminho.



Este plano de trabalho foi criado para oferecer uma experiência prática e colaborativa, onde todo mundo pode colocar a mão na massa! A ideia é que os participantes usem o que entenderam sobre linguagem visual dos quadrinhos para criar algo totalmente autoral. Vamos mergulhar na análise, produção e reflexão sobre as possibilidades narrativas e estéticas dessa mídia, explorando juntos cada etapa do processo.

PLANO DE TRABALHO

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

Para garantir que a oficina ocorra de maneira organizada e eficaz, é fundamental contar com os recursos adequados. Abaixo estão listados os materiais e equipamentos essenciais, organizados por categoria, para atender às necessidades de cada etapa da criação do fanzine.

1. MATERIAIS ARTÍSTICOS E DE DESENHO

Estes materiais serão utilizados pelos participantes durante as etapas de desenvolvimento de esboços, ilustrações e finalização das páginas:

- **Papel:** Folhas de papel A4 e A5 para esboços, testes e produção das páginas.
- **Lápis e Borrachas:** Diferentes tipos de lápis (HB, 2B, 4B) para desenho e sombreamento; borrachas macias para correções.
- **Canetas:** Canetas nanquim, marcadores finos e grossos para contornos e detalhes.
- **Lápis de Cor e Marcadores:** Para colorir e dar destaque a certas áreas, especialmente na capa.
- **Réguas e Compasso:** Para criação de linhas precisas e formas geométricas, fundamentais na diagramação dos quadros.
- **Estiletes e Tesouras:** Para cortes precisos em montagens e colagens.

2. EQUIPAMENTOS DIGITAIS E SOFTWARES

Estes recursos serão utilizados nas fases de diagramação digital e finalização das páginas do fanzine:

- **Computadores:** Equipamentos com capacidade de rodar softwares gráficos para edição e montagem das páginas.
- **Softwares de Edição Gráfica:** Programas como CorelDraw, Illustrator, Photoshop ou outras ferramentas de design gráfico para montagem, diagramação e ajuste das páginas.
- **Scanner:** Para digitalizar desenhos feitos manualmente

e integrá-los ao fanzine digital.

- Impressoras: Impressora de boa qualidade para impressão do fanzine em preto e branco (miolo) e colorido (capa).

3. MATERIAIS PARA A CAPA

A capa do fanzine será produzida em formato pôster, o que requer materiais específicos para destacar a apresentação visual:

- Papel A2: Papel de gramatura mais alta para a impressão da capa, em formato A2 (42 cm x 59,4 cm), para um acabamento mais resistente e visualmente impactante.
- Impressão Colorida: A capa será impressa em colorido para atrair a atenção do leitor e destacar o título e os elementos principais da narrativa.

4. Materiais de Acabamento

Para garantir que o fanzine seja finalizado com qualidade, são necessários materiais de acabamento que facilitem a montagem:

- Grampeador de Longo Alcance: Para possibilitar o encadernamento de páginas em formato A5.
- Fita Adesiva e Cola: Para montagem e fixação de páginas e elementos decorativos, quando necessário.
- Dobradeira de Papel: Ferramenta para dobrar as páginas e a capa, garantindo um acabamento limpo e preciso.

5. Recursos de Referência e Inspiração

A oficina também se beneficia de materiais de referência, que ajudam a inspirar e orientar os participantes:

- Acervo de Quadrinhos e Fanzines: Livros, revistas e fanzines com diferentes estilos de quadrinhos, como mangá, comics e cartoons, disponíveis para consulta na biblioteca ou trazidos pelo mediador.
- Catálogos e Revistas de Arte: Materiais adicionais que

ilustram técnicas e estilos visuais variados.

- Acesso à Internet: Para pesquisa de referências visuais e de estilo, além de consulta a tutoriais de técnicas de desenho e diagramação.

6. Recursos Audiovisuais para Apresentação

Recursos audiovisuais ajudam na explicação de conceitos teóricos e práticos:

- Projetor e Tela de Projeção: Para exibir referências visuais, tutoriais e exemplos de layouts de páginas de quadrinhos.
- Caixas de Som: Para reprodução de vídeos ou tutoriais, quando necessário.
- Quadro Branco e Marcadores: Para anotações e desenhos rápidos durante as explicações e demonstrações.

7. Ambiente e Espaço de Trabalho

Por fim, o ambiente em que a oficina ocorrerá também deve estar preparado para as atividades práticas:

- Espaço de Trabalho com Mesas Amplas: Mesas grandes para que os participantes possam espalhar seus materiais e trabalhar confortavelmente.
- Iluminação Adequada: Uma boa iluminação é essencial para as atividades de desenho e diagramação, especialmente para observar detalhes.
- Cadeiras Confortáveis: Para manter o conforto durante as longas sessões de criação.

Esses recursos foram selecionados para a oficina de fanzine, oferecendo aos participantes as ferramentas para explorar sua criatividade e aplicar a sintaxe visual dos quadrinhos em uma obra autoral. Em uma produção de baixo custo, é possível adaptar materiais, como papel reciclado, canetas comuns e softwares gratuitos – ou realizar todo o processo manualmente, mantendo a qualidade e incentivando a inventividade com recursos acessíveis.



Na última etapa da oficina, deve ser realizada uma socialização das conclusões de cada equipe após as apresentações dos fanzines, promovendo uma avaliação coletiva tanto do processo quanto do recurso final. Cada aluno terá a oportunidade de expressar oralmente suas impressões sobre a oficina, refletindo sobre a importância do tema, o aprendizado adquirido, os desafios superados, os pontos positivos, aspectos a serem melhorados e sugestões para futuras edições.

Os participantes poderão também compartilhar um relato sobre o percurso de criação do fanzine, considerando como sua participação colaborou para o desenvolvimento de habilidades criativas e colaborativas, além de possibilitar uma autoavaliação sobre seu papel na equipe e a responsabilidade em cada etapa do processo.

A oficina será finalizada com as considerações do mediador, que fará uma avaliação das atividades realizadas e refletirá sobre o valor do projeto para a formação dos estudantes. Ressaltará a importância de compreender que, além das habilidades técnicas, é fundamental que os participantes reflitam sobre como podem utilizar a linguagem visual dos quadrinhos para expressar suas visões de mundo, contribuindo para um desenvolvimento pessoal que inclui criatividade, responsabilidade e engajamento com o contexto social.

Após o encerramento, um questionário anônimo poderá ser oferecido como complemento ao processo de autoavaliação, permitindo aos participantes uma liberdade maior para registrar suas impressões. Esse *feedback* também auxiliará o mediador na avaliação da oficina e no aprimoramento de futuras atividades.

A oficina de fanzine foi pensada para dar aos alunos uma experiência prática e envolvente com a linguagem visual dos quadrinhos, indo além das habilidades técnicas e incentivando uma expressão visual crítica e criativa. Ao longo dos encontros, nossa meta foi ajudar os estudantes a entenderem a importância do letramento visual, convidando-os a trazerem seus próprios valores e ideias para construir uma narrativa gráfica que fosse única e pessoal.

A primeira vez que aplicamos essa proposta com a turma do curso técnico de Produção de Moda mostrou que estávamos certos em investir nos quadrinhos como uma abordagem de ensino e aprendizado. Criamos um ambiente onde o diálogo e a participação foram essenciais, respeitando o ritmo de cada um e valorizando o que eles já traziam de vivência. As atividades foram planejadas para que os participantes pudessem investigar, refletir e experimentar, descobrindo novas formas de se expressar visualmente.

Vimos que essa oficina pode fortalecer o senso crítico e estético dos participantes, ajudando-os a encontrar seu próprio estilo visual. No fim das contas, não só cumprimos os objetivos de ensinar técnicas, mas também mostramos como a linguagem visual pode ser uma ferramenta poderosa para se comunicar e se expressar. Espero que este manual ajude outros professores a trazerem essa experiência para suas salas de aula, mesmo em ambientes com recursos limitados. A ideia é que qualquer aluno possa aprender a ver o mundo de um jeito novo e expressar isso de forma autêntica.

Prezado(a) estudante,

Após a sua participação na Oficina Pedagógica “Sintaxe dos Quadrinhos: Fanzine Autoral” e com base nos objetivos da oficina, descritos abaixo, por favor, assinale para cada item a opção que melhor corresponda à sua opinião.

Marque uma das opções a seguir para cada questão:

1. Diante dos objetivos propostos, considero que a escolha da oficina de fanzine como método de trabalho foi apropriada para abordar a linguagem visual dos quadrinhos.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. O tema e o formato da oficina foram interessantes e contextualizados, sendo esse diálogo relevante para os estudantes.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Os assuntos e temas trabalhados foram atuais, representando situações e interesses relacionados ao contexto no qual estou inserido(a).

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Foram utilizados recursos (quadrinhos, fanzines, livros e imagens) relacionados ao tema, que contribuíram para uma melhor compreensão dos assuntos trabalhados e para o diálogo.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. O tempo dedicado ao diálogo, desenvolvimento do roteiro e storyboard, criação do fanzine e socialização das conclusões foi satisfatório.

CORCORDO TOTALMENTE CORCORDO PARCIALMENTE NÃO CONCORDO NEM DISCORDO DISCORDO PARCIALMENTE DISCORDO TOTALMENTE

6. As atividades propostas foram esclarecidas adequadamente pelo mediador/professor.

CORCORDO TOTALMENTE CORCORDO PARCIALMENTE NÃO CONCORDO NEM DISCORDO DISCORDO PARCIALMENTE DISCORDO TOTALMENTE

7. O mediador/ professor acompanhou todas as etapas da oficina, dando esclarecimentos e colaborando na construção do fanzine.

CORCORDO TOTALMENTE CORCORDO PARCIALMENTE NÃO CONCORDO NEM DISCORDO DISCORDO PARCIALMENTE DISCORDO TOTALMENTE

8. Participei ativamente da oficina e da construção do fanzine com minha equipe, de forma interessada e comprometida.

CORCORDO TOTALMENTE CORCORDO PARCIALMENTE NÃO CONCORDO NEM DISCORDO DISCORDO PARCIALMENTE DISCORDO TOTALMENTE

9. Considero que minha participação na oficina contribuiu para possibilitar uma compreensão mais profunda da sintaxe visual e dos elementos dos quadrinhos.

CORCORDO TOTALMENTE CORCORDO PARCIALMENTE NÃO CONCORDO NEM DISCORDO DISCORDO PARCIALMENTE DISCORDO TOTALMENTE

10. Considero que minha participação na oficina contribuiu para o desenvolvimento da minha criatividade e percepção crítica na linguagem visual.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Considero que minha participação na oficina incentivou a troca de ideias e o trabalho colaborativo com meus colegas, fortalecendo o ambiente de diálogo e criação conjunta.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Considero que minha participação na oficina proporcionou um momento de reflexão sobre o uso da linguagem visual como meio de comunicação e expressão pessoal.

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Gostaria de deixar algum elogio ou comentário positivo sobre sua experiência com a oficina?

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Gostaria de deixar alguma reclamação, crítica ou sugestão sobre a oficina?

CORCORDO TOTALMENTE	CORCORDO PARCIALMENTE	NÃO CONCORDO NEM DISCORDO	DISCORDO PARCIALMENTE	DISCORDO TOTALMENTE
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

CONVITE PARA LEITURA

Quer conferir o resultado final da nossa oficina de fanzine? Escaneie o QR Code abaixo e explore o fanzine autoral criado pelos participantes! Nele, você encontrará histórias únicas, ilustrações criativas e a expressão visual dos participantes, que aplicaram tudo o que aprenderam sobre a sintaxe dos quadrinhos. Não perca a oportunidade de conhecer esse trabalho feito com tanto empenho e criatividade!



Leia-me!

APÊNDICE B OBRA RESULTANTE DA OFICINA FANZINE

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

**SINTAXE DOS
QUADRINHOS**

AKEMI, Denise. Como Fazer Fanzines. Revista Anime EX. São Paulo: Trama, Vol: 08, p. 10-13, Abril de 2001.

BAGNARIOL, Piero et al. Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos. Belo Horizonte: Lei de Incentivo à Cultura, 2004.

BELMIRO, Celia. Letramento Visual. In: Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para alfabetizadores. Belo Horizonte: UFMG/Ceale, 2023, s/p. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/apresentacao>. Acesso em: 30 Nov. 2023.

BERGSTRÖM, Bo. Fundamentos da Comunicação Visual. São Paulo: Edições Rosário, 2009.

BRASIL. MEC. Regulamento do Mestrado Profissional e Tecnológica em rede nacional. 2018. Disponível em: https://profept.ifes.edu.br/images/stories/ProfEPT/Turma_2018/Regulamento/Res_CS_22_2018_-_Regulamento.pdf . Acesso em: 06 Jun. 2023.

BRASIL, LDB. Lei 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em < www.planalto.gov.br >. Acesso em: 25 Out. 2022.

BRASIL, LGPD. Lei nº 13.709/2018 - Lei Geral de Proteção de Dados. Disponível em < www.planalto.gov.br >. Acesso em: 18 Set. 2023.

BUGLER, Caroline. O Livro da Arte. 1ª ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

COUPERIE, Pierre e outros. História em Quadrinhos & Comunicação de Massa. São Paulo: MASP, 1970.

DONDIS, A. Dondis. Sintaxe da Linguagem Visual. 3ª ed. São Paulo: Martins Editora, 2015.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 3º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FERREIRA, R. M. A inclusão das Histórias em Quadrinhos na educação brasileira. *Traduzir-se*, v. 1, n. 1, 2015.

FILHO, J. Gomes. *Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma*. São Paulo: Escrituras, 2003.

IBGE, Agência de Notícias. Em 2022, streaming estava presente em 43,4% dos domicílios com TV. 2023. Disponível em:

<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38306-em-2022-streaming-estava-presente-em-43-4-dos-domicilios-com-tv>. Acesso em: 05 Maio. 2024.

JARDÍ, Enric. *Pensar com imagens*. Tradução Priscila Farias. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

KAPLÚN, Gabriel. *Material Educativo: A experiência de Aprendizado*. *Comunicação & Educação*, São Paulo, (27) 46 a 60, maio/ago. 2003

LACERDA, Gustavo Biscaia de. Augusto Comte e o “Positivismo” Redescobertos. *Revista de Sociologia e Política* V. 17, Nº 34 : 319-343 Out. 2009.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2008.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. Porto Alegre: L & PM, 1986.

MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. São Paulo:

Martins Editora, 2001.

NETO, Elydio dos Santos. Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: Os gibis estão na escola, e agora? / Elydio dos Santos Neto, Marta Regina Paulo da Silva. São Paulo: Criativo, 2015.

OMELETE, Com Avatar no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história. 2023. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia>> Acesso: 03 de Mar. de 2023.

PEREIRA, Stephany Lins. Meu Cosplay, Minhas Regras: uma análise sobre o cosplay feminino e do espaço da mulher no universo nerd e geek. Orientadora: Flora Daemon. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense: Departamento de Arte, 2017.

SOARES, Magda. Letramento. In: Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para alfabetizadores. Belo Horizonte: UFMG/Ceale, 2023, s/p. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/apresentacao>. Acesso em: 30 Nov. 2023.

SOUSA, Rodrigo Farias. National Review: O moderno conservadorismo americano e a luta para “salvar” os EUA do comunismo, do liberalismo e da integração racial (1955-1959). São Paulo: Revista de História da USP, 2021. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/167096/176848>> Acesso: 09 de Out. de 2023.

SOUZA, Lislely Lourrany Nascimento. Guia para a realização da oficina pedagógica, Planejamento participativo: como implementá-lo na educação profissional e tecnológica. Montes Claros: Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, 2020.

Manual para
realização da
Oficina de Fanzines:

SINTAXE DOS
QUADRINHOS

TAVARES, M. B. O uso das Histórias em Quadrinhos no contexto escolar: contribuições para o ensino/aprendizado crítico-reflexivo. Revista Linguasagem, n. 16, 2011. p.1-17.

TUCKER, Reed. Pancadaria: por Dentro do Épico Conflito Marvel Vs Dc. São Paulo: Rocco LV, 2018.

TRIGGS, Teal, Escola de Arte; tradução Marina Della Valle; ilustrado Daniel Frost. São Paulo: Publifolhinha, 2015.

VAZ, Adriana. Fundamentos da Linguagem Visual. Curitiba: InterSaberes, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.



MANUAL PARA REALIZAÇÃO DA OFICINA DE FANZINES:
SINTAXE DOS QUADRINHOS

