

DOI: 10.47456/qkpvya06

História em quadrinho (HQ) e fanzine: Produção de signos de aprendizagem por meio da retextualização

Comic books and fanzines: The Production of learning signs of learning through retextualization

Simone Salvador De Nadai
Záira Bomfante dos Santos

Resumo: Este texto traz um recorte do trabalho realizado com o uso da retextualização como instrumento para produção de signos de aprendizagem no contexto escolar por meio dos gêneros multimodais histórias em quadrinhos (HQ) e fanzines. A proposta surgiu da necessidade de ampliar as práticas de letramento multimodal na escola, valorizando produções que articulem o texto verbal, imagem, diagramação e recursos gráficos diversos aos recursos semióticos. O objetivo principal foi pesquisar o gênero HQ como um conjunto multimodal e o trabalho de retextualização em fanzines para a construção de signo de aprendizagem. O quadro teórico-metodológico fundamenta-se nos conceitos de linguagem, mediação e signo conforme a Teoria Histórico-Cultural de Vigotski (2005, 2007) e de Bakhtin/Volochinov (2021). Dialoga, ainda, com os estudos da multimodalidade proposto por Kress e van Leeuwen (2006), com a discussão sobre retextualização apresentada por Dell'Isola (2007), bem como com os estudos sobre histórias em quadrinhos, de acordo com Vergueiro (2020). Por fim, mobilizou reflexões acerca dos fanzines, à luz das abordagens de Magalhães (2013) e Andraus (2013). A metodologia configurou-se na abordagem qualitativa, com procedimentos de análise de produções textuais dos alunos e registros de observação da oficina de leitura de HQs e de retextualização de fanzine em sala de aula. Os resultados esperados indicaram que a proposta contribuiu para ampliação do repertório semiótico dos estudantes, estimulando a leitura crítica de diferentes gêneros e promovendo a autoria, a criatividade e a produção de signos de aprendizagem.

Palavras chave: Signos de aprendizagem; Multimodalidade; Retextualização; História em Quadrinho; Fanzine.

Abstract: This text presents an excerpt from work carried out using retextualization as a tool for producing learning signs in the school context through the multimodal genres of comic books and fanzines. The proposal arose from the need to expand multimodal literacy practices in schools, valuing productions that articulate verbal text, image, layout, and diverse graphic resources with semiotic resources. The main objective was to research the comic book genre as a multimodal set and the work of retextualization in fanzines for the construction of learning signs. The theoretical-methodological framework is based on the concepts of language, mediation, and sign according to the Historical-Cultural Theory of Vygotsky (2005, 2007) and Bakhtin/Voloshinov (2021). This study also engages with the multimodality studies proposed by Kress and van Leeuwen (2006), the discussion on retextualization presented by Dell'Isola (2007), as well as studies on comic books, according to Vergueiro (2020). Finally, it mobilized reflections on fanzines, in light of the approaches of Magalhães (2013) and Andraus (2013). The methodology was configured as a qualitative approach, with procedures for analyzing students' textual productions and recording observations of the comic book reading workshop and fanzine retextualization in the classroom. The expected results indicated that the proposal contributed to expanding the students' semiotic repertoire, stimulating critical reading of

different genres and promoting authorship, creativity, and the production of learning signs.

Key-words: Learning signs; Multimodality; Retextualization; Comic book; Fanzine

Introdução

A dissertação “História em quadrinho (HQ) e fanzine: Produção de signos de aprendizagem por meio da retextualização” é fruto das reflexões e inquietações vividas ao longo da experiência profissional da pesquisadora, uma vez que o cotidiano das aulas da disciplina de Língua Portuguesa é marcado pelo desafio de engajar os adolescentes e jovens em práticas de leitura e de escrita que façam sentido em suas trajetórias de vida e de aprendizagens. A escola em que a pesquisa foi realizada possui especificidades que são reflexos dos contextos socioculturais e econômicos de sua localidade e tornou-se, um espaço privilegiado de observação e reflexão sobre as práticas de linguagem que circulam entre os discentes.

Nesse cenário percebe-se que o uso da HQ não é suficientemente explorado no chão da escola e são levantados os seguintes questionamentos: será que o gênero é visto muito além de uma tirinha para exemplificar um determinado assunto pelos docentes e discentes? HQs são lidas em sala de aula? Os elementos que compõem os quadrinhos são compreendidos e explorados pelos estudantes? Nesse intuito, cabe analisar se as práticas pedagógicas são, de fato, colocadas em prática, valorizando as várias culturas trazidas pelos estudantes, contribuindo assim para a formação integral humana.

Os questionamentos se ampliam quando outros gêneros multimodais, como os fanzines, são inseridos nessa esteira, provocando reflexões mais profundas sobre sua presença na sala de aula. Afinal, este gênero circula no processo de ensino-aprendizagem? Ou permanecem relegados à espaços marginais da escola? Quando aparecem, são tratados como objeto de produção de signos de aprendizagem? Nesse sentido, utilizar do gênero fanzine implica reconhecer a sua potência como espaço de expressão do pensamento e articulação das múltiplas linguagens.

São essas as indagações que deram origem à pesquisa, cujo foco recai sobre os signos de aprendizagem produzidos por estudantes do ensino médio a partir de leituras de HQs e a retextualização para o gênero fanzine. O estudo parte do pressuposto de que essas práticas promovem e despertam o engajamento dos discentes com gêneros multimodais e permitem, além da apropriação de práticas sociais da linguagem, a constituição de sujeitos críticos e produtores de significados.

Nessa esteira, a presente pesquisa teve como objetivo pesquisar o gênero HQ como um conjunto multimodal e o trabalho de retextualização em fanzines para a construção de signo de aprendizagem. Os objetivos específicos desdobraram-se em: investigar pelas lentes da multimodalidade, as linguagens presentes no gênero HQs e as possibilidades de retextualização; pesquisar os processos de retextualização de fanzines dos alunos, a partir do gênero HQs, como signos de aprendizagem; analisar como as retextualizações dos alunos recontextualizam posições discursivas e revelam engajamento e aprendizagem.

O embasamento teórico se estruturou nos conceitos de linguagem, de mediação e de signos apresentados na teoria histórico-cultural de Vigotski (2005, 2007) e de Bakhtin/Volochinov (2021) que são essenciais para os processos de significação de aprendizagem, nos estudos de Linguística Aplicada e Semiótica Social, especialmente nas contribuições de Kress e van Leeuwen (2006), que aborda os modos de representação e recursos multimodais como forma de construção de sentido, nos estudos dos letramentos de Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020), e nas reflexões sobre retextualização de Dell’Isola (2007). Essas bases dialogam entre si na medida em que permitem compreender como o ser humano constrói sentidos em interações com os textos, com os outros e com o mundo, sendo a linguagem imprescindível para a mediação.

O percurso teórico

O caminho trilhado para compreender os conceitos e perspectivas que ancoram a pesquisa se iniciou pelas concepções de

linguagem

a partir dos conceitos desenvolvidos por Vigotski (2005, 2007) e, em seguida, as contribuições do Círculo de Bakhtin (2021). As duas abordagens elencadas forneceram bases importantes para refletirmos sobre os processos de constituição do sujeito por meio da linguagem e a atuação do signo na mediação das relações sociais e cognitivas.

Avaliar o que é considerado aprendido sempre foi algo muito caro para quem ensina e para quem está a aprender. No entanto, Kress (2011) e Bezemer e Kress (2016) levantam “a importância de se pensar em signos de aprendizagem e a necessidade de olhar para essa produção sónica com uma lente de generosidade de reconhecimento” (Paiva e Santos, 2022, p. 22). A ideia central é que a aprendizagem não pode ser limitada às formas convencionais avaliativas, como por exemplo nos testes, mas ao engajamento que o aprendiz apresenta ao produzir os signos de acordo com aquilo que ele assimilou, refletindo assim, seus interesses e suas escolhas diante das próprias experiências.

Os signos de aprendizagem podem se manifestar em diversas formas, como em textos, vídeos, imagens, áudios, gestos, layouts, mapas, entre outros recursos semióticos. São através desses recursos que serão revelados os registros autênticos das ações, interpretações e produções do aprendiz, dialogando assim com o contexto de vivências, experiências do indivíduo e possibilitando uma compreensão plural do que foi aprendido.

Logo, os signos de aprendizagem permitem ampliar o olhar sobre os modos de apropriação da linguagem nos diversos ambientes culturais como nos ambientes escolares, dando espaço para o estudo dos letramentos, entendendo que eles não se resumem apenas a aprender habilidade técnicas de leitura e de escrita, mas a aprender a partir de práticas sociais situadas que emergem na dimensão sociocultural e que envolvem diferentes modos de significação.

A Semiótica Social Multimodal se coloca a serviço nas atividades cotidianas escolares de produção de signo, como na leitura e na interpretação, para que o aprendiz compreenda os signos do outro a partir da sua própria percepção de mundo. Para tanto, analisar como

são produzidos significados pelos estudantes, com foco nas noções de interesse, de engajamento e em um ambiente multimodal, possibilita ao professor observar os recursos semióticos agenciados para a construção de sentido, rompendo com estruturas rígidas do currículo, possibilitando a produção de signos e processo de design para atender às demandas comunicativas, cumprindo seu papel social.

Kress (1997) afirma que a multimodalidade sempre existiu, porém só nas últimas décadas que os estudos sobre o tema emergiram, sobretudo no campo da linguística. Os textos mais tradicionais redigidos manualmente também são multimodais, pois ao serem produzidos são feitas escolhas as quais, na maioria das vezes, passam despercebidas para quem lê, como a escolha da caligrafia, quantidade de parágrafos, recursos gráficos (pontuações, aspas, símbolos e outros), margem, organização espacial e até mesmo a escolha dos materiais (papel, caneta, régua...). As escolhas se combinam de forma que o conteúdo verbal e os aspectos visuais produzam sentido.

Nessa teia de construção, tornou necessário lançar mão da Gramática do Design Visual (GDV), elaborada por Kress e van Leeuwen em 1996, revisada e expandida em 2006, que propõe estudar a linguagem através das imagens que fortemente são usadas na atualidade para se comunicar. Nela Kress mantém a perspectiva de que a linguagem não é um conjunto de regras, ela é um sistema de escolhas, uma vez que o usuário precisa se comunicar e em cada situação comunicativa há um propósito/objetivo. É a partir da necessidade para alcançar os objetivos comunicacionais, que o indivíduo acessa o sistema linguístico e realiza as escolhas.

Kress e van Leeuwen expandiram os estudos da multimodalidade e propuseram as metafunções para compreender as estruturas visuais, uma vez que as análises de uma imagem não se limitam apenas aos seus aspectos visuais (enquadramento, tamanho, cor...), mas principalmente ao que ela comunica. Na GDV, o trabalho se realiza em torno das representações, aquilo que está no nível das ideias, das concepções. E para os termos foram intitulados para as metafunções Representacional, Interativa e Composicional.

Para este trabalho, nos detivemos à metafunção composicional, uma vez que a observação se voltou para os elementos verbais e visuais, ou seja, ao layout que o estudante lançou mão para produzir sentido, uma vez que, os arranjos composicionais possibilitam a estruturação do texto, isto é, a disposição espacial dos elementos que constituem o layout orienta a leitura e a interpretação da imagem. No entanto, modificar a posição de um elemento provoca alteração do significado que ele assume no texto. Na GDV, a função composicional se desempenha por meio de três sistemas inter-relacionados: o valor informativo, a moldura e a saliência.

A função composicional tem um espaço privilegiado para realizar análises multimodais de texto em sala de aula, uma vez que além do diálogo entre o verbal e o visual, as imagens por si só expressam muito além. Nesse contexto, o trabalho apresenta os gêneros multimodais histórias em quadrinho e fanzines

A história em quadrinho é um gênero muito popular entre crianças, jovens e adolescentes. Para Vergueiro (2020a, p. 31), as HQs “constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal”. A junção dos dois códigos garante que a mensagem seja entendida de forma integral, mesmo cada um possuindo uma função diferente.

São diversas as formas e estilos narrativos que estruturam as HQs, como tirinhas de sequência curta ou seriadas, quadrinhos de aventura, terror, super-heróis, autobiográficos, adaptações de obras literárias, charges, cartuns e publicações veiculadas em jornais, revistas e plataformas digitais. Essa multiplicidade de formatos, linguagens e finalidades dificulta uma categorização precisa do que são as HQs. Diante disso, a teoria dos gêneros textuais se mostra um instrumento pertinente para refletir sobre a complexidade dessa linguagem, permitindo discutir se as histórias em quadrinhos configuram um gênero específico ou um hipergênero.

As histórias em quadrinhos constituem um gênero multimodal cuja construção narrativa se apoia em uma lógica própria, fundamentada na articulação de diferentes recursos semióticos. Inspirados na multimodalidade de Kress (1997), compreendemos que

cada modo de representação — visual, verbal, espacial — oferece possibilidades específicas para a construção de sentido. Nos quadrinhos, elementos como os quadros, os balões, a sarjeta (espaço em branco) e a disposição das imagens na página são explorados pelos quadrinistas como estratégias narrativas para organizar o tempo, o espaço e as ações das personagens.

Outros recursos como vinhetas, legendas, onomatopeias, planos, ângulos de visão, figuras cinéticas, metáforas visuais, tempo, espaço, linhas de movimento, expressões faciais e corporais dos personagens, cores e tipografia são requeridos na composição de HQs. Longe de representar um sistema rígido, a linguagem dos quadrinhos se reinventa constantemente, como observa Ramos (2007, p. 212), ao afirmar que ela “está longe de ser uma ‘camisa de força’”. Em seguida, propomos refletir sobre alguns dos recursos expressivos que estruturam as HQs: os balões, as legendas, o tempo, o espaço, os personagens e outros recursos semióticos.

No que se refere aos Fanzines, historicamente, o surgimento dos fanzines está diretamente ligado aos movimentos de contracultura e à necessidade de comunicar ideias fora dos canais tradicionais de mídia. Fanzine, palavra cuja formação se dá pela junção de fan (advindo de Fanatic, que quer dizer fanático ou fã) e Zine (redução de Magazine, que significa revista), tem como significação “magazine do fã” (Magalhães, 1993, p. 09).

Por serem publicações não profissional e não oficial, são criações consideradas amadoras, e que acabam sendo produzidas, geralmente, de forma artesanal, em pequenas tiragens, sem fins lucrativos e que retratam a liberdade de expressão dos produtores. Como aponta Magalhães (2013), as produções têm como propósito garantir a livre manifestação de ideias por parte de seus criadores, além de promover o compartilhamento de conteúdo entre integrantes do grupo e de estimular a experimentação artística, bem como incentivar reflexões críticas e dar visibilidade a novos talentos.

A exploração do hipergênero fanzine ainda ocorre de forma tímida nas salas de aula, pois não é conhecido pela maioria dos professores, contudo os que o conhecem “apostam neste veículo para

trabalhar o desenvolvimento cognitivo dos alunos” (Magalhães, 2013, p. 64). Proporcionar o contato dos estudantes com os fanzines na sala de aula é uma prática importante para impulsionar a criatividade dos discentes e dos próprios docentes, conforme destaca Andraus (2013). Ao criar textos, imagens e estruturas, ainda que simples, em um formato de revista personalizada, os alunos percebem que são autores em potencial. Esse processo de produção desperta um prazer criativo que vai além do conteúdo escolar, promovendo o autodesenvolvimento e o autoconhecimento das próprias capacidades. Assim, trabalhar com fanzines favorece a expressão pessoal, o compartilhamento de ideias e amplia a relação dos sujeitos com a linguagem de forma significativa e motivadora.

O fanzine abre um espaço privilegiado para a expressão criativa, o uso de diferentes linguagens e a produção de signos a partir da combinação de elementos verbais, visuais e gráficos. Nesse contexto, a proposta de retextualização ganha sentido como um importante processo pedagógico e semiótico quando desenvolvido com estudantes.

Em termos de linguagem, a conceituação de texto, gênero textual e retextualização se torna viável para compreender a transformação de um gênero textual em outro. Para a professora Dell’Isola (2007, p. 17) os gêneros textuais são “formas verbais de ação social relativamente estáveis realizadas em textos situados em comunidades de práticas sócias típicas e em domínios discursivos específicos.” Nesse interim, o texto, seria o “fenômeno linguístico empírico” (Dell’Isola, 2007, p. 23) e a retextualização é um “processo de transformação de uma modalidade textual em outra, ou seja, trata-se de uma refacção e reescrita de um texto para outro, processo que envolve operações que evidenciam o funcionamento social da linguagem” (Dell’Isola, 2007, p.10).

Dell’Isola (apud Venturim e Lins, 2013), amplia a visão de retextualização diante das transformações entre modalidades textuais, como por exemplo, de um texto oral para um escrito, ou de um verbal para um multimodal. Em todos os casos, é fundamental compreender que a manutenção do sentido é uma condição, embora o

formato e a estrutura possam ser alterados profundamente. Como aponta Ribeiro (2021, p. 137), em uma realidade marcada por múltiplas combinações textuais, cabe os docentes estarem atentos a materiais e práticas que provoquem o debate e inspirem novas produções. Isso implica entender o texto como um evento histórico e social, considerando que sua forma nunca é neutra, mas responde a condições específicas de produção, circulação e recepção.

A partir dessas reflexões, propomos a retextualização como um instrumento de produção de sentido, permitindo que os estudantes realizem um trabalho ativo, em que possa se posicionar como autor, designer se sentidos e produtos de signos que refletem suas compreensões e interpretações pelas visões de mundo que possui.

Nos caminhos da investigação: um percurso metodológico

A pesquisa¹ a qual se refere esse resumo expandido foi realizada em uma escola da rede pública, localizada no município de São Gabriel da Palha, do estado do Espírito Santo, com 18 (dezoito) estudantes da 1ª série do Ensino Médio de situação econômica mista. Esta configurou-se em uma abordagem qualitativa participante, pois envolveu uma interação com pessoas no ambiente educativo para interpretar os significados que elas criam. A pesquisa foi aplicada de forma colaborativa, com a participação da professora de língua portuguesa e dos estudantes.

A produção dos dados foi dividida em duas etapas, sendo a primeira pela aplicação de um questionário semiaberto que teve como objetivo compreender o contato prévio e que os estudantes possuem em relação ao gênero HQ. Em seguida foi realizada uma oficina pedagógica constituída pela leitura de histórias em quadrinhos e a produção textual, através da retextualização, do gênero fanzine.

A oficina pedagógica teve início com a leitura de diversas obras em HQ na sala de aula. Foram dispostos 27 títulos diferentes para os alunos apreciarem, escolherem e lerem. Durante as leituras, alguns estudantes teciam comentários

¹ Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética com o número CAAE (Certificado de Apresentação de Apreciação Ética) nº 85320724.7.0000.5063

do fato que estava ocorrendo na obra que ele escolhera. A troca de informações gerava curiosidade e engajamento de outros colegas da sala para também fazer a leitura daquele título comentado. A dinâmica de leitura de HQ durou 3 aulas de 50 minutos cada.

A proposta de leitura em um formato diferente da obra física foi apresentada: os estudantes foram convidados a realizar buscas e fazer leituras de HQs em endereços eletrônicos. Para essa atividade, os estudantes foram convidados a usar o espaço externo da escola, onde se dividiriam em 3 ou 4 integrantes por grupo. A divisão dos grupos se configurou pela adequação ao uso do espaço físico. Assim que começaram a pesquisa por meio de Chromebook, eles sugeriam uns aos outros o nome de sites ou plataformas que encontravam. Foi nesse ambiente colaborativo que as leituras foram realizadas pelos estudantes por mais duas aulas.

Na aula seguinte foi requerido aos estudantes que entre as obras lidas, escolhessem apenas uma para uma leitura coletiva. Entre as obras físicas e digitais, a sugestão de 4 (quatro) estudantes foi o livro físico *O diário de Anne Frank em quadrinho*, que no mesmo instante foi aceito pelos demais.

A disposição das carteiras na sala foi organizada em formato de U, para haver uma maior interação e visibilidade entre os participantes. A professora/pesquisadora iniciou apresentando o título, autoria e sinopse do exemplar, e aproveitou para explicar a disposição gráfica dos balões, para se orientarem na ordem da narrativa. Em seguida, a leitura pelos discentes, e em voz alta, deu início de forma aleatória. Por vários instantes foi possível observar os olhos atentos nas páginas do livro e o quanto mergulharam na história. 15 (quinze) minutos antes de terminar a aula, foi solicitado que parassem a leitura para dialogar sobre o que estavam entendendo do texto, o que imaginavam que poderia acontecer nas próximas páginas, se estavam gostando e se queriam continuar.

Logo se abriu uma enxurrada de perguntas como: A Anne morre na história? O que é um holocausto? Os judeus sofreram isso na vida real? Por que tinham que ficar em silêncio no Anexo Secreto (lugar que a protagonista estava escondida)? O diário “Kitty” foi escrito de

verdade? Qual o significado da estrela amarela nas roupas dos judeus? Por que os nazistas odiavam os judeus? Diversas perguntas foram desencadeando e aos poucos foram sendo respondidas pela professora/pesquisadora e pelos próprios colegas da sala de aula.

No dia seguinte, adentraram à sala empolgados para terminar a leitura da HQ. Antes de iniciar a leitura, foi apresentado os aspectos composicionais, bem como a escolha de modos e recursos presentes no texto, tais como: tipos de balões, função das legendas, uso das onomatopeias, enquadramento das imagens pelos planos e ângulos de visão. Todos os itens foram exemplificados na obra que estava sendo lida pela turma.

O retorno à apreciação da obra estava sendo muito aguardado. Todos respeitaram o tempo de leitura dos demais estudantes, se mantiveram nas mesmas páginas e concentrados no desenrolar da história. A leitura foi concluída dentro de mais 2 (duas) aulas. Ao final, alguns estudantes sentiram-se à vontade para compartilhar suas impressões sobre a história lida:

Meus colegas e eu nos imergimos na história. Ficamos em um silêncio inexplicável enquanto a leitura era feita. Mergulhamos na história e nos comovemos com ela. (Estudante 3, 10/09/2025, grifo nosso)

O diário de Anne Frank é uma história muito incrível. Descobrimos que nessa história em quadrinhos tem muito mais que um relato, tem um pouquinho de cada um de nós nela. (Estudante 15, 10/09/2025, grifo nosso)

A partir da leitura da HQ, foi proposto aos estudantes que levantassem temas e escolhessem um para ser o fio condutor dos fanzines. Os estudantes, entusiasmados, foram sugerindo abertamente entre os colegas os temas ou assuntos que consideravam pertinentes. Estes foram anotados por um dos estudantes e que disponibilizou através de uma enquete no grupo de WhatsApp da turma para ser realizada a escolha. A professora pediu que cada estudante refletisse a história lida e que escolhessem o tema que gostaria de trabalhar. Essa ação foi destinada como tarefa de casa, para evitar o uso do celular em sala de aula e em contrapartida para que eles tivessem tempo para pensar nas suas escolhas. Ao todo, oito títulos foram sugeridos, sendo eles:

1. Sonhos interrompidos;
2. Escrever como refúgio;
3. Refugiados e deslocados hoje;
4. Liberdade de expressão e censura;
5. Zine para Anne Frank;
6. O invisível em Anne;
7. E se fosse hoje?
8. Anne, sua voz não se calou. Somos todos seus amigos hoje.

A enquete teve como resultado o tema Sonhos Interrompidos com dezessete votos. O tema tem relação com as aspirações idealizadas pela protagonista do Diário de Anne Frank e, possivelmente, pelos adolescentes se identificarem com a circunstância de terem seus sonhos adiados ou cessados por algum motivo.

Ainda que o tema tenha sido escolhido pela maioria, um diálogo foi feito com os estudantes para que aqueles que desejassem escolher outro tema para trabalhar, poderiam escolhê-lo. A ideia não foi limitar a produção, mas sim permitir que o estudante explorasse aquilo que faz sentido para sua vivência.

Para dar sequência à oficina pedagógica, foi apresentado aos estudantes o gênero fanzine, apresentamos exemplos, explicando sua estrutura de caráter livre, onde ele circula, para qual público se destina a produção entre outros diálogos que se fizeram necessários para tratar do gênero. Assim sendo, os alunos foram convidados a produzir seus próprios fanzines.

Nesse contexto, a professora pesquisadora teve a possibilidade de criar um ambiente multimodal, no qual os alunos puderam colocar suas agências e expressaram sua criatividade. Essas mobilizações representaram, dentro do seu contexto cultural, quais recursos, modos que eles tiveram à disposição naquele momento, revelando como representaram e construíram suas ideias por meio da produção textual.

Feito isto, os alunos se organizaram para confeccionar os fanzines. O primeiro passo foi o planejamento, que se resume às escolhas que os estudantes fizeram para compor a produção, desde a

definição dos textos, o esboço da estrutura até o levantamento do material necessário. Em seguida, ocorreu a busca pelo material, os recortes, impressões, produções manuais, entre outros itens. E por fim, a construção do fanzine.

Todas as ações previstas para o desenvolvimento da pesquisa junto aos estudantes passaram pela mediação. Essa mediação ocorreu tanto pela solicitação direta do estudante, que buscou esclarecimento ou orientação, quanto pela intervenção da professora que, ao notar alguma dificuldade ou desmotivação, utilizou de estratégias para encaminhar o discente à produção.

Foi nesse fazer pedagógico que os dados produzidos passaram a ser analisados e interpretados. As análises foram realizadas a partir da leitura sob a perspectiva da multimodalidade e os movimentos de retextualização para o gênero fanzines com foco nos signos de aprendizagem que se revelaram nas tipologias textuais, nos gêneros e nas metafunções composicionais.

Resultados e discussões

A observação e transcrição dos dados encontrados, bem como a discussão dos resultados se tornou fundamental, pois permitiu compreender de forma mais precisa como os estudantes interpretaram, ressignificaram e transformaram os textos nas mais diferentes linguagens. Para Martins (2008, p. 13) “a observação direta do comportamento dos fenômenos e dos fatos também é uma fonte inspiradora de ideias. Para fazer ciência, não basta deixar que os fatos falem por si mesmo. É preciso observá-los, interpretá-los”. Esse olhar atento para o processo evidenciou possíveis dificuldades, estratégias criativas e avanços, que ofereceu subsídios para intervenções pedagógicas mais direcionadas e coerentes com as necessidades dos aprendizes.

Ao investigar a experiência e o contato com a leitura de HQ com os 18 estudantes da 1ª série do ensino médio, os participantes indicaram, no que se refere ao contato prévio com o gênero, diferentes formas de aproximação e níveis de familiaridade. Essa etapa foi fundamental, pois permitiu mapear o repertório de leitura dos

discentes e situar em que medida o gênero HQ fez parte de suas práticas sociais, oferecendo subsídios para analisar os caminhos de aprendizagem que surgiram dessa experiência. Posteriormente, foram apresentados os resultados obtidos, organizados de forma a contemplar tantos os aspectos quantitativos quanto qualitativos, evidenciando as tendências e singularidades reveladas pelas respostas dos participantes.

Os dados iniciais revelaram que a maior parte dos estudantes da turma tiveram contato prévio com HQ: 89% responderam “Sim” (que corresponde 16 estudantes), ao passo que 11% informaram que “Não” realizaram leitura de HQs (que corresponde a 2 estudantes).

Com o intuito de identificar se os participantes realizaram leitura em outros espaços da escola, fora da sala de aula, 17 participantes responderam alegando que 64,7% não leem em outro espaço a não ser na sala de aula e 35,3% leem em outro lugar da escola. Isso indicou que a maioria dos estudantes limita a leitura de HQ ao espaço formal da sala de aula, sinalizando que a escola precisa e deve evidenciar ou criar espaços de leitura para engajar a aprendizagem dentro da própria estrutura da escola.

Ao serem questionados se acreditam que as HQs podem ajudar no aprendizado, 17 participantes responderam à indagação, sendo que 15 participantes (88,24%) responderam de forma afirmativa ou parcial (com ressalvas), em contrapartida, 2 participantes (11,76%) responderam que “não” sem justificar o motivo. O item que predominou foi o uso das cores, indicando que essas detêm de um papel importante na construção de sentido e na relação entre texto e imagem, se alinhando à perspectiva dos letramentos multimodais.

Esses dados confirmaram que os estudantes tendem a se concentrar principalmente nos elementos visuais que mais despertam a atenção como as cores, os balões e o movimento das imagens, como também reconheceram que os recursos textuais e expressivos contribuem para a construção de significados. Essa percepção está alinhada à visão de Vergueiro (2020a) que para o autor o sistema narrativo das HQs é

composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude (Vergueiro, 2020a, p. 31).

O panorama apresentado evidencia que a leitura de HQs mobiliza múltiplos recursos semióticos e que tal constatação reforça que o gênero se constitui em um gênero multimodal que quando articulado às práticas de leitura crítica e de produção textual, torna-se um potencializador de signos de aprendizagem.

A intencionalidade na leitura de HQ decorreu da investigação que a professora/pesquisadora possuía para compreender se os estudantes revelam signos de aprendizagem a partir um texto multimodal como a HQ, se esses signos são transportados para outro gênero e se apresentam posições discursivas a partir da leitura realizada. Por isso, a intencionalidade se estendeu a outros âmbitos: partindo da escolha do gênero, da organização da leitura, dos recursos disponibilizados aos estudantes e as possibilidades de leitura.

A organização dos locais de leitura teve a intenção de integrar, de instigar o engajamento, e que pelo contato com o colega, pudessem tirar suas dúvidas, dialogar sobre a ação e trocar informações sobre as obras que estavam sendo lidas. Os recursos usados, físicos e digitais permitiram que os discentes transitassem entre os multimodos de leitura.

Nas impressões relatadas ao final da leitura da obra, percebeu-se o engajamento na leitura e a percepção de conhecimentos que os estudantes apresentaram sobre o contexto histórico, os sonhos, as aspirações para o futuro, as crenças e o dia a dia durante a perseguição nazista. Há nessa ação o indício de que a leitura mediou a produção de signos culturais e históricos, oportunizando aos discentes que compreendessem ou ampliassem a visão sobre o assunto abordado.

Para realização da análise dos textos produzidos no fanzines, adotaram-se como critério os aspectos que apareceram em maior recorrência: a tipologia e gênero textual, bem como a relação entre o verbal e o visual presente nas produções dos fanzines.

A análise mostra que nas produções houve uma tendência de narrar e descrever, ou seja, uma tipologia articulando-se com outra e

complementando com outras modalidades (modo, verbal, visual, cor, tipografia). Essa mudança de plano corresponde à tipologia textual presente no texto base. O Diário de Anne Frank insere-se predominantemente no gênero diário pessoal, no qual combina elementos de narração e descrição para contar as condições da personagem.

Entre os diversos textos verbais produzidos pelos estudantes para compor os fanzines, se fizeram presentes gêneros que se apresentaram em maior recorrência, entre eles, o relato pessoal e o poema. 7 (sete) dos participantes lançaram mão do relato pessoal para falar dos seus próprios sonhos, sonhos estes que foram interrompidos já na adolescência. 9 (nove) poemas se fizeram presentes, sendo 7 de autoria própria dos estudantes, tecendo em seu corpus as dores e o sofrimento da não realização dos sonhos.

Retomando à visão histórica, social e cognitiva da linguagem, tornou-se necessário considerar nesta análise que quando os gêneros são colocados em uso, estes “se constituem como ações sociodiscursivas” (Marcuschi, 2010, p. 23) justamente para auxiliar na tarefa comunicativa do dia-a-dia. Nesse viés os estudantes recorreram a gêneros que possibilitaram constituir os signos de aprendizagem a partir da leitura e inferências sobre o tema nos fanzines. E quanto aos tipos textuais, vale ressaltar que “é evidente que em todos estes gêneros também se está realizando tipo textuais, podendo ocorrer que o mesmo gênero realize dois ou mais tipos. Assim, um texto é em geral tipologicamente variado (heterogêneo)” (Marcuschi, 2010, p. 26).

As propostas escritas pelos estudantes permitiram levantar as palavras que mais apareceram nos 7 (sete) relatos, evidenciando as principais preocupações e expectativas vividas por eles. Entre as palavras recorrentes, levantamos: sonhos, carreira e futuro.

Na atividade pedagógica proposta, além dos participantes da pesquisa buscarem recursos imagéticos na HQ lida, eles também se apropriaram da compreensão da história, de imagens, cores, entre outros elementos. Alguns dos estudantes trouxeram elementos formais próprios das histórias em quadrinho indicativos de fala ou pensamento como por exemplo o balão de fala, de pensamento, em

nuvem e a legenda. Além da produção em quadrantes e as imagens de autoria dos próprios estudantes.

Os textos imagéticos foram analisados pela ótica da multimodalidade, no que se refere à metafunção composicional da Gramática do Design Visual. As imagens dos fanzines presentes na dissertação foram analisadas de acordo com o valor informativo, a moldura e a saliência.

Os elementos selecionados pelos estudantes funcionaram como recursos semióticos que ampliaram a significação da narrativa, evidenciando o uso consciente desses recursos na produção do fanzine, a articulação de diferentes linguagens de forma integrada, o uso elementos de um gênero em outro gênero que desenvolveu a competência crítica e multimodal dos discentes.

As escolhas de narrar e descrever se articularam com as gravuras recortadas, as ilustrações manuais, as cores, os símbolos, as dimensões entre outros elementos onde permitiu os estudantes a expressarem suas ideias a partir das leituras realizadas e dos conhecimentos que carregam consigo em redesigns multimodais e significativos.

As imagens, as cores, os símbolos, os gestos, a organização do espaço, entre tantos outros elementos presentes nas produções dos estudantes, sinalizam que os modos semióticos criam sentidos, sendo eles parte importante da construção do gênero fanzine.

Os recursos semióticos, como layout, imagens, cores, símbolos e organização espacial) foram mobilizados para atuar na internalização dos signos de aprendizagem, proporcionando a ressignificação da obra a partir das próprias experiências. Assim sendo, os multimodos empregados comprovam que os estudantes desempenharam a função de designer de sentidos, articulando a leitura, mediação e os multiletramentos ao utilizar de recursos para concretizar os signos de aprendizagem adquiridos.

Em linhas gerais, a retextualização é um exercício significativo para o trabalho de produção textual, sendo ele complexo e autoral, uma vez que os participantes da pesquisa transformaram o gênero HQ em fanzine por meio de seleção, transformação, condensação, integração de linguagens. Portanto, os dados revelam que o processo

de retextualização em sala de aula desenvolveu a criatividade, a criticidade, o engajamento e possibilitou o estudante a assumir posições discursivas enquanto autor.

Considerações finais

A investigação revelou que elementos provenientes das diversas linguagens foram transportados para os fanzines como recursos de significação dos pensamentos dos participantes da pesquisa, configurando assim, os signos de aprendizagem. Estes foram evidenciados, conforme a análise dos dados, pela apropriação de saberes, pela construção de sentidos, pelo desenvolvimento autoral e pela participação ativa na prática experienciada.

Levar o fanzine para a sala de aula foi uma proposta instigante pois, além de ser um gênero que veicula a expressão subjetiva e/ou o mundo externo do estudante, ele é um locus de criatividade autoral e de percepção da própria potencialidade ao produzir significados com recursos diversos e inimagináveis. Observamos que a o processo de retextualização contribuiu para o êxito da prática.

Ressaltamos que o ato de retextualizar não se tratou apenas de transpor conteúdos/assuntos, mas de um processo de escolhas, de transformação, de mobilização de recursos verbo-visuais, de criação de novos signos, de desing e, sobre tudo, de desenvolver a habilidade de significar aquilo que se quer dizer, revelando posições discursivas no processo criativo e autoral.

Com base no questionário aplicado, nos depoimentos coletados e nas interações observadas, identificou-se uma lacuna na prática pedagógica da professora/pesquisadora no que se refere à criação de ambientes de leitura dentro do espaço escolar. Os momentos de leitura de HQs desenvolvidos em ambientes multimodais de aprendizagem revelaram que houve engajamento dos participantes no ato de ler, bem como na compreensão da literatura selecionada, além de favorecerem a discussão de temas que se fazem emergentes a partir das experiências sociais, históricas e culturais vivenciadas pelos estudantes.

As análises revelam para além dos conceitos, mostram que há muito o que ser pesquisado com o trabalho de gêneros multimodais em sala de aula. Há muitos frutos que podem ser colhidos após um trabalho de retextualização como o que foi desenvolvido neste estudo.

Referências

- ANDRAUS, G. Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos e outros temas. In: NETO, E. S.; SILVA, M. R. P. (org.). **História em quadrinhos e práticas educativas**. São Paulo: Criativo, 2013.
- BEZEMER, J.; KRESS, G. **Multimodality, learning and communication: a social semiotic frame**. London: Routledge, 2016.
- DELL'ISOLA, R. L. P. **Retextualização de gêneros escritos**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. **Letramentos**. Campinas, São Paulo: Editora Unicamp, 2020.
- KRESS, G. **Before writing: rethinking the paths to literacy**. London: Routledge, 1997.
- KRESS, G. **Discourse Analysis and Education: A Multimodal Social Semiotic Approach**. In: ROGERS, R. (Ed.) *Na Introduction to Critical Discourse Analysis in Education*, 2ª ed. Routledge, 2011.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the Grammar of Visual Design**. London; New York: Routledge, 1996/2006.
- MAGALHÃES, H. Fanzines de história em quadrinhos: conceito e contribuições a educação. In: NETO, E. S.; SILVA, M. R. P. (org.). **História em quadrinhos e práticas educativas**. São Paulo: Criativo, 2013.
- MAGALHÃES, H. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A.(org.). **Gêneros Textuais e Ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003/2010.
- MARTINS, G. A. **Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa**. 2ª. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- PAIVA, F. A., SANTOS, Z. B. A multimodalidade nos ambientes escolares e os seus signos de aprendizagem: *designs* transformadores de estudantes e professores. In: PAIVA, F. A. [Orgs.]. **Professores transformadores de ambientes multimodais de aprendizagem: projetos de ensino de linguagens**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022.

RAMOS, P. E. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. Tese (Doutor em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

RIBEIRO, A. E. **Multimodalidade, Textos e Tecnologias**: provocações para a sala de aula. 1ª ed. São Paulo: Parábola, 2021.

VENTURIM, S. S.; LINS, M. P. P. A Retextualização como estratégia de leitura e produção textual no ensino fundamental. **Cadernos do CNLF**, Rio de Janeiro: CiFEFiL, v. 17, n. 5, p. 31-47, 2013. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/xvii_cnlf/cnlf/05/02.pdf>. Acesso em: 29 de abril de 2025.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª. ed., 5ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2020a.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed., 5ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2020b.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

VOLÓCHINOV. V. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução de Sheila Grillo. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2021.

Sobre os Autores

Simone Salvador De Nadai

simonesalvadorle@gmail.com

Mestre em Ensino na Educação Básica pela UFES.

Záira Bomfante dos Santos

zbomfante@gmail.com

Doutora em Estudos Linguísticos pela UFMG e professora do Programa de Pós Graduação em Educação Básica - PPGEED da UFES.