

Contribuições da hipermídia nas Histórias em Quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem

Hypermedia contributions on comics for reading and learning experience

Alexandra Presser e Gilson Braviano

Histórias em Quadrinhos, Hipermídia, Objetos de Aprendizagem, Experiência de Leitura.

Existe um crescimento no mercado de publicação de Histórias em Quadrinhos – HQs – voltadas para públicos mais maduros nos últimos anos, bem como dos estudos acadêmicos a respeito do uso desta mídia para o ensino-aprendizagem de crianças. No entanto, pouco se percebe quanto ao uso de HQs para este mesmo fim com jovens e adultos. Há, também, uma popularização das HQs em ambientes hipermidiáticos, por sua facilidade de distribuição. Nesta perspectiva, o presente estudo procura identificar as contribuições da hipermídia na linguagem das Histórias em Quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem, por meio de uma pesquisa que utiliza um Objeto de Aprendizagem – OA – contendo HQs com elementos de hipermídia. Como resultado da pesquisa, que coletou dados por meio de questionários e grupo focal, percebeu-se uma receptividade muito positiva quanto ao uso de dois elementos hipermidiáticos nas HQs: textos complementares e gifs animados; e de forma global, observou-se uma contribuição significativa na experiência de leitura e aprendizado dos alunos.

Comics, Hypermedia, Learning Objects, Reading experience.

There is a growth in the Comic's publishing market aimed at more mature audiences in recent years, as well as in academic studies regarding the use of this media for children's teaching and learning. However, the use of comics for the same purpose with youth and adults is barely perceived. There is also a popularization of comic in hypermedia environments, for its ease distribution. In this perspective, this study aims to identify the contributions of hypermedia in the language of Comics for reading and learning experience through a survey that uses a learning object - LO - containing webcomics with hypermedia elements. As a result of the survey, which collected data through questionnaires and focus groups, a very good response on the use of two hypermedia elements in comics was noticed: supplementary texts and animated gifs; and globally, there was a significant contribution to reading and learning experience of students.

1 Introdução:

Existe um crescimento perceptível de estudos acadêmicos relacionados às áreas de educação e design que apontam para o uso das Histórias em Quadrinhos como uma maneira divertida de despertar interesse nos alunos (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Enquanto alguns professores do ensino fundamental ainda discutem sua validade como recurso de ensino-aprendizagem, ou uma equivocada interpretação de que quadrinhos servem apenas como um incentivo para a literatura, as HQs já são percebidas por outros autores como mais uma mídia disponível para este fim (VERGUEIRO, 2012).

De acordo com Presser (2015), publicações acadêmicas dos últimos dez anos sobre o uso de quadrinhos em educação com foco em jovens e adultos apontam um interesse tímido sobre este assunto, mas já com aplicações interessantes, tais como o uso de quadrinhos no ensino de gramática e línguas estrangeiras.

Percebe-se, então, que uma parcela do público leitor, originalmente infantil, amadureceu e ainda demonstra interesse na mídia, mas ela não o acompanha em seus estudos. Além disso, existe a tendência dos quadrinhos digitais, que se espalha pela internet apresentando elementos de hipermídia que acrescentam ao design de suas narrativas.

Deste modo, o presente estudo buscou responder a seguinte questão de pesquisa: de que forma a hipermídia na linguagem das Histórias em Quadrinhos pode contribuir para a experiência de leitura e aprendizagem?

2 Quadrinhos

Buscas por definições acadêmicas de aceitação global para as Histórias em Quadrinhos podem se tornar infrutíferas, como já percebido em estudos anteriores (PRESSER; SCHLÖGL, 2013). No entanto, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo” (EISNER, 2010, p. 7). Esta leitura abrange todo um novo aprendizado que não se limita ao alfabeto e à gramática. “Ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)” (RAMOS, 2012, p. 14).

Desta forma, pode-se enfatizar que a dinâmica da sequência de imagens justapostas aliadas aos textos nas Histórias em Quadrinhos tem um design diferenciado que conduz o leitor em diferentes direções na página, criando uma experiência singular de leitura. “Nas Histórias em Quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (EISNER, 2010, p. 10).

As Histórias em Quadrinhos também apresentam sintomas da crescente influência que a internet e os ambientes hipermidiáticos vêm impondo em todo o tipo de cultura. Conforme afirma Franco

(2013), novos elementos são encontrados nas HQs digitais tornando a experiência de leitura cada vez mais inovadora, tais como interatividade, as animações, a diagramação dinâmica, as trilhas sonoras, os efeitos sonoros, a tela infinita e a narrativa multilinear, descritas no próximo item deste estudo.

2.1 Das HQtrônicas aos **Webcomics**

Em busca de um entendimento sobre um novo fenômeno das Histórias em Quadrinhos em ambientes digitais, em 1995 o pesquisador Edgar Franco (FRANCO, 2004; 2013) iniciou uma pesquisa exploratória mapeando centenas de *sites* e *CD-ROMs* que ofereciam esta mídia. Como resultado, encontrou sete elementos recorrentes de hipermídias utilizados nas obras (FRANCO, 2013):

- **Interatividade:** definida nas HQs hipermidiáticas em vários níveis, de acordo com as possibilidades oferecidas, de passivo, passando por reativo, até interativo.
- **Animações:** vão desde objetos se movendo dentro dos quadrinhos até a sequências animadas paralelas à narrativa principal.
- **Diagramação dinâmica:** descrita como a possibilidade de uma navegação entre uma página e outra – ou um quadrinho e outro – utilizando-se de efeitos de transição.
- **Trilhas e efeitos sonoros:** adicionados às HQs eletrônicas em busca de uma ambientação mais imersiva nas narrativas.
- **Tela infinita:** conceito proposto também por McCloud (2005), onde as Histórias em Quadrinhos não são mais amarradas às limitações das páginas impressas, podendo ser lidas continuamente, apenas justapondo os quadrinhos vertical ou horizontalmente.
- **Narrativa multilinear:** onde as narrativas se bifurcam oferecendo novos pontos de vista, ou com a presença de *links* externos que enriquecem a leitura.

Em tempos atuais, o termo HQtrônicas acabou sendo substituído pelo *webcomics*, importado da cultura norte-americana, muito forte tanto em quadrinhos impressos como em hipermidiáticos.

2.2 Quadrinhos e educação

Vincular as Histórias em Quadrinhos com a educação é um assunto recorrente há algumas décadas, com amplitude mundial, mas esta visão não foi sempre positiva. Os quadrinhos amargaram uma longa trajetória, tachados de má influência aos jovens leitores, ideia que permaneceu desde os anos 1950, a partir da visão equivocada do Dr. Wertham, publicada no livro “*Seduction of the Innocent*” (“Sedução dos inocentes”), até o final do século XX. Foi só a partir desta época,

quando os meios de comunicação foram redescobertos e reestudados, que os quadrinhos e seu *design* com características imagéticas ganharam uma nova atenção das elites intelectuais, sendo aceitos como forma legítima de manifestação artística (VERGUEIRO, 2012).

A partir desta quebra de paradigma, as HQs foram, aos poucos, sendo incluídas nos livros didáticos, primeiramente de forma tímida, até se ter o retorno favorável quanto à sua eficiência, tornando sua presença cada vez mais frequente e requisitada pelas editoras e escolas. No Brasil, percebe-se um grande aumento desta sinergia oferecida pelos quadrinhos na educação a partir dos anos 1990, quando o Ministério da Educação fez uma avaliação favorável a respeito da linguagem (VERGUEIRO, 2012).

Conforme supracitado, é perceptível que a produção acadêmica a respeito dos quadrinhos relacionados ao ensino-aprendizagem apresenta uma tendência majoritária vinculada diretamente apenas ao público infanto-juvenil. Os termos “lúdico” e “descontraído” são encontrados com frequência nestes estudos, o que pode ser compreendido como uma maneira superficial de se referir a uma expressão artística completa como são os quadrinhos.

3 Objetos de Aprendizagem e Tecnologias da Informação e da Comunicação

As Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs - estão, a cada dia, mais presentes no cotidiano das pessoas, no trabalho, no lazer e nas atividades educativas. No caso da presença dessas TICs em ambiente de estudos, cabe ao professor saber lidar com esta nova relação que os alunos têm com a informação (BEHAR et al, 2009). Em busca de uma harmonia entre o ambiente de ensino e as TICs, os Objetos de Aprendizagem “apresentam-se como uma possibilidade de disponibilizar conteúdos de forma mais dinâmica e atraente na Internet” (BEHAR et al, 2009, p. 2).

Os OAs são, de maneira geral, qualquer tipo de recurso digital que se destina ao apoio no processo de ensino/aprendizagem (BEHAR et al, 2009). Estes recursos podem ser desde textos e figuras em uma tela de computador até jogos, vídeos e Histórias em Quadrinhos.

Essencialmente, estes OAs são materiais reutilizáveis, ou seja, que podem ser reapresentados a diferentes alunos em diferentes situações. Contemplam pequenas quantidades de informação que se organizam de diferentes formas, a fim de evitar o uso de complexos ambientes virtuais de aprendizagem, economizando tempo em produção de cursos *on-line* (BARROS, 2013). Não existe uma definição precisa para os OAs, tendo em vista que sinônimos são encontrados na literatura, mas, segundo Barros (2013), devem apresentar em geral as seguintes características:

- a. Ser úteis, sem a necessidades específicas de hardware ou software, com boa usabilidade;

- b. Ser independentes de plataformas, tais como softwares específicos;
- c. Ser criados em qualquer mídia ou formato, tais como vídeo, áudio, fotos, slides etc, podendo ser reutilizados em vários contextos.

Com apoio na ideia de que as HQs contemplam uma somatória da linguagem visual, do *design* e da linguagem textual em forma de narrativa, gerando uma linguagem única que amplia as possibilidades de comunicação (SANTOS; CRUZ; HORN, 2011), este estudo desenvolveu um Objeto de Aprendizagem baseado na leitura de Histórias em Quadrinhos com elementos hipermidiáticos, a fim de cumprir com o objetivo proposto.

4 Material e Método

Nesta seção, são descritos o desenvolvimento do material utilizado na pesquisa e os métodos utilizados para cumprir com o objetivo proposto por este estudo, bem como sua análise qualitativa.

4.1 Desenvolvimento e criação do objeto de aprendizagem

Visando cumprir com o objetivo proposto, optou-se pelo tema ‘entrevistas individuais’. Este foi selecionado por poder apresentar situações claras de diálogo entre personagens, bem como a importância da expressão facial e corporal em coleta de dados qualitativos. Estes elementos poderiam ser explorados didaticamente nas Histórias em Quadrinhos, trazendo vantagens para a exemplificação do conteúdo da disciplina de ‘Pesquisa’, presente na grade curricular da maior parte dos cursos de graduação e pós-graduação.

Como contexto, utilizou-se a empresa Netflix¹, inserida nas narrativas como cliente contratante de uma pesquisa, de modo que as histórias descrevessem as entrevistas com personagens jovens a respeito de seus hábitos de consumo de filmes e seriados de televisão, uma temática ampla e de fácil assimilação por diferentes públicos.

4.2 Processo de refinamento sucessivo do Objeto de Aprendizagem

A partir de situações fictícias de entrevistas individuais criadas especificamente para este OA, baseadas nos apontamentos feitos principalmente por Gaskell (2014), Duarte (2005) e Marconi e Lakatos (2010), e com aporte nos princípios de narrativa hipermidiática já

¹ O Netflix é um serviço de streaming que oferece aos seus assinantes filmes e seriados para serem assistidos a qualquer momento em qualquer dispositivo com acesso à internet.

levantados neste estudo, bem como em dois experimentos pilotos², seis Histórias em Quadrinhos digitais foram desenvolvidas.

Em cada uma das seis histórias criadas, o personagem entrevistador (Figura 1) se vê diante de situações onde precisa aplicar vários conhecimentos a respeito de entrevistas individuais, em busca de um esclarecimento sobre os hábitos dos jovens entrevistados, mantendo uma postura profissional. Nas HQs, foram inseridas situações onde o entrevistador comete erros quanto a sua postura ou *rapport*³, a fim de verificar se os alunos participantes da atividade estariam aptos a identificar tais erros ou potencialidades no processo.

² Os experimentos piloto aqui citados foram detalhados em artigos e publicados, respectivamente em PRESSER; BRAVIANO; GONÇALVES (2014) e PRESSER; BRAVIANO (2015).



Figura 1 O personagem entrevistador iniciando uma entrevista. Fonte: PRESSER, 2015, p. 68.

Os personagens criados para as seis entrevistas (Figura 2) foram: 1) Jonathan, um rapaz de 17 anos familiarizado com o *download* ilegal de filmes e seriados; 2) Fernanda, uma jovem gerente de loja que não se mostra muito receptiva à entrevista em um primeiro momento; 3) André, um fotógrafo *freelancer* que já conhece e utiliza os serviços

3 Rapport é um esforço em “deixar o entrevistado à vontade e estabelecer uma relação de confiança e segurança” (GASKELL, 2014, p. 74).

do cliente da pesquisa, o Netflix; 4) Ana, uma estudante que trabalha durante o dia e estuda à noite, com pouco dinheiro e tempo livre para assistir televisão; 5) Danilo, um técnico de TI de uma universidade que é um grande fã de seriados e da plataforma Netflix; e 6) Emilia, uma estudante tímida de uma família conservadora. Estes perfis foram desenvolvidos a fim de apresentar situações diversificadas, tais como entrevistados que se mostram receptivos à entrevista ou que não gostariam de participar dela.



Figura 2 Os personagens das HQs. Fonte: PRESSER, 2015, p. 69.

A escolha do público jovem para a pesquisa fictícia criada como contexto para as HQs, foi planejada a fim de gerar uma identificação entre os personagens e os leitores participantes da pesquisa deste estudo. No entanto, alguns alunos, principalmente da turma de pós-graduação, fogem desta faixa etária, o que faz com que este estudo se apoie em suas bagagens culturais para gerar empatia.

4.3 O Objeto de Aprendizagem

A partir dos dados coletados na fundamentação teórica e nos experimentos pilotos, as seis Histórias em Quadrinhos com elementos de hipermídia desenvolvidas para esta pesquisa foram disponibilizadas no endereço <http://quadrinh.us>, conforme descrito no Quadro 1.

| “Entrevista com”: | Vídeos compl. | Textos Compl. | Gifs animados | Efeitos e trilha | Rolagem infinita | Interatividade |
|-------------------|---------------|---------------|---------------|------------------|------------------|----------------|
| André | X | | | | X | X |
| Emilia | | X | | | X | X |
| Jonathan | | | X | | X | |
| Fernanda | | | | X | X | |
| Danilo | X | X | X | X | X | X |
| Ana | | | | | X | |

Quadro 1 Inserção de elementos de hipermídia nas HQs. Fonte: PRESSER, 2015, p. 80.

A seguir, detalham-se algumas características relativas a estes elementos:

1. Na HQ “Entrevista com André”, *links* para vídeos complementares foram espalhados pelos quadrinhos, com conteúdos referentes ao assunto da narrativa em cada momento específico.
2. Na HQ “Entrevista com Jonathan”, alguns quadros da narrativa foram animados, com movimentações em *looping* dos personagens, possibilitadas pelo uso de *gifs* animados.
3. Na HQ “Entrevista com Emilia”, alguns quadros demarcados com um ícone apresentavam um conteúdo complementar ao passar do mouse. Nestes quadros, recados que imitavam uma escrita manual, supostamente feita pelo próprio personagem entrevistador, explicam sobre procedimentos das entrevistas individuais, e sobre percepções do personagem durante a entrevista, dando um aspecto não-linear à narrativa.
4. Na HQ “Entrevista com Fernanda”, uma trilha sonora foi adicionada à página que disponibiliza a HQ *on-line*, bem como efeitos sonoros em determinados quadrinhos, ativados pela rolagem da página.
5. Na HQ “Entrevista com Danilo”, um pouco de cada um dos elementos aplicados às outras HQs foi adicionado: *Gifs* animados, vídeos e textos complementares, trilha e efeitos sonoros.
6. Finalmente, a HQ “Entrevista com Ana”, para fins de comparação, foi mantida apenas com rolagem infinita, sem a adição de mais nenhum elemento extra de hipermídia.
7. Na próxima seção, descreve-se a coleta de dados realizada com o objeto de aprendizagem.

5 Coleta e análise de dados

5.1 Coleta de Dados

A coleta de dados se deu em três fases: **fase 1**, aplicação de questionário com 14 alunos de pós-graduação do curso de Design da UFSC, matriculados na disciplina de *Métodos de Pesquisa*; **fase 2**, aplicação de questionário para a turma de graduação em Design da UFSC, da disciplina de 'Pesquisa em Design', com um total de 20 alunos; e **fase 3**, grupo focal com 8 alunos desta mesma turma de graduação.

No questionário, o primeiro bloco de perguntas referia-se à compreensão do participante quanto ao que acontecia nas narrativas, conforme se segue:

1. Em um texto de pelo menos dez linhas, elenque os principais aspectos que emergiram a partir das seis entrevistas a respeito do serviço Netflix relacionado ao público jovem entre 17 a 25 anos.
2. Identifique 3 fragilidades na postura do personagem entrevistador ao realizar a pesquisa para o cliente Netflix, apontando em que momento e em que história ocorreu.
3. Identifique 3 situações onde o entrevistador utilizou-se do *rapport* com sucesso.
4. Com base nas respostas dos entrevistados, cite 3 assuntos abordados que poderiam ser investigados com maior profundidade para enriquecer os resultados da pesquisa.
5. Já o segundo bloco de perguntas dizia respeito a experiência de leitura e de aprendizado dos alunos, conforme se segue:
6. Para cada história, como foi a experiência de leitura, considerando os elementos de hipermídia? (Marque com um X) (As opções disponibilizadas para cada HQ eram *Muito ruim*, *Ruim*, *Mediana*, *Boa* e *Muito boa*).
7. Para cada história, qual foi a relevância dos elementos de hipermídia na aprendizagem? (Marque com um X) (As opções disponibilizadas para cada HQ eram *Totalmente irrelevante*, *Irrelevante*, *Relevância moderada*, *Relevante* e *Essencial*).
8. Justifique suas respostas quanto a experiência de leitura e aprendizado a partir de cada HQ com elementos de hipermídia.
9. Se tiver mais alguma observação quanto às Histórias em Quadrinhos desta pesquisa, por favor, compartilhe conosco.

Finalmente, as respostas dos 34 alunos participantes (somados de graduação e pós-graduação) foram comparadas em busca de pontos de vista recorrentes e, a partir disto, um tópico guia foi desenvolvido para a fase 3 da pesquisa: o grupo focal, que foi realizado no dia 22 de junho de 2015, durante o horário de aula da disciplina de 'Pesquisa em Design', com 8 alunos que participaram do questionário e se

ofereceram como voluntários. A atividade foi mediada pela autora deste estudo, enquanto o restante da turma assistia. Ao final, o professor da disciplina, coautor e orientador deste estudo, efetuou algumas colocações complementares sobre este método de pesquisa, esclarecendo e tirando dúvidas.

5.2 Análise

Na sequência, serão explicitadas as percepções obtidas por meio do questionário e do grupo focal, conforme supracitado. Para tanto, elas serão divididas em cinco tópicos: graduação e pós-graduação; leitores e não leitores de quadrinhos; hipermídia nas HQs para experiência de leitura e aprendizagem; e Identificação com os Personagens.

5.2.1 Graduação e Pós-graduação

Conforme descrito na seção 5, a coleta de dados desta pesquisa foi realizada em turmas de graduação e pós-graduação em Design na UFSC. Buscou-se inferir se ocorreu diferença significativa entre as respostas fornecidas por estas duas turmas, o que poderia ser devido à variável *grau de instrução*.

O presente estudo não buscou avaliar a eficácia do OA proposto enquanto elemento de apoio didático, mas sim identificar as contribuições da hipermídia na linguagem das Histórias em Quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem, com foco em leitores jovens e adultos. Por este motivo, apenas as respostas relacionadas a este propósito foram consideradas ao comparar-se as duas turmas.

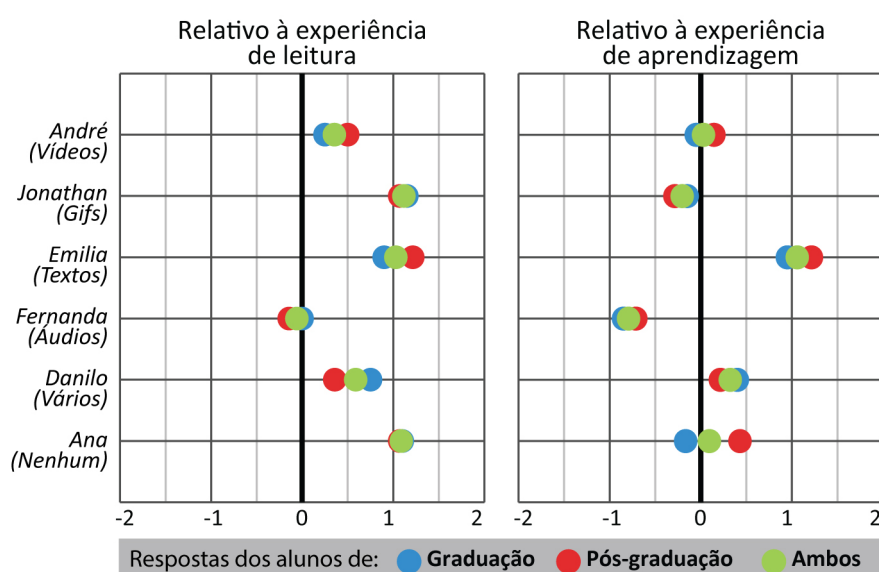


Figura 3 Médias das respostas das turmas. Fonte: PRESSER, 2015, p. 88.

A aplicação do teste de Mann-Whitney⁴ para as respostas às questões 5 e 6 do questionário, ilustradas na Figura 3, indicou que “não houve diferença significativa entre as turmas” (PRESSER, 2015, p. 87). Deste modo, os dois grupos foram considerados como procedentes de uma mesma população, permitindo que as informações pudessem ser tratadas em conjunto. Da mesma forma, os oito participantes do grupo focal representam esta população como um todo.

5.2.2 *Leitores e não leitores de quadrinhos*

Uma preocupação presente durante o desenvolvimento deste Objeto de Aprendizagem era quanto à receptividade das Histórias em Quadrinhos em públicos não leitores usuais desta mídia. Mesmo que seja considerado o crescimento do público mais maduro de consumo de HQs, ele ainda não abrange quantidades que possam ser generalizadas para toda uma faixa etária.

Mesmo assim, percebeu-se nesta pesquisa que houve uma receptividade positiva tanto do grupo de participantes que se identificou como sendo leitores de Histórias em Quadrinhos quanto do grupo de não leitores.

O grupo mais familiarizado com a leitura das HQs ofereceu vários comentários quanto à narrativa, ao uso da hipermídia e à criação dos personagens: foram os que mais contribuíram espontaneamente com a pesquisa. Porém, os participantes que confessaram pouco envolvimento com HQs indicaram uma receptividade também muito interessante com o OA. Outro ponto positivo que foi citado nesta pesquisa final, que já havia aparecido nas pesquisas piloto, é que a leitura de quadrinhos oferece um ritmo favorável aos estudos: diferentemente de vídeos explicativos, por exemplo, os quadrinhos podem ser lidos entre pausas ou retrocessos na narrativa, a fim de uma melhor compreensão ou de reflexão.

5.2.3 *Hipermídia nas HQs para experiência de leitura e aprendizagem*

Os elementos de hipermídia inseridos nas HQs que tiveram menor aceitação entre os participantes foram os vídeos e os efeitos/trilhas sonoras.

No caso dos vídeos complementares, a principal reclamação dos participantes é que o fluxo de leitura era quebrado. Um deles confessou que não assistiu nenhum dos vídeos até o final. Vários comentaram que, caso os vídeos tivessem sido produzidos com o mesmo visual apresentado no resto do Objeto de Aprendizagem, talvez tivessem achado mais interessante, mas os conteúdos escolhidos do site Youtube não foram bem aceitos.

⁴ No teste, que foi realizado a partir da compilação das respostas dos 34 participantes no Software SPSS, v.17, quando a probabilidade de significância é menor que 0,05, há confiabilidade para assumir que a diferença entre as médias é suficientemente grande, indicando que os grupos são provenientes de populações distintas.

Já quanto a inserção de efeitos e trilha sonora, as opiniões foram bem divergentes. Alguns participantes afirmaram que acharam divertida a substituição das onomatopeias por sons de verdade. Um deles colocou que foi *um pouco desnecessária a música de fundo, mas durante as reações, achei sensacional, prendeu minha atenção*. O efeito melhor comentado de todos foi na HQ da entrevista com o personagem Danilo, onde ele abre o zíper do casaco que está vestindo para revelar uma camiseta com a estampa da logo do seriado *Marvels' Agents of S.H.I.E.L.D.*, e neste momento um trecho da abertura do programa toca ao fundo (Figura 4). No grupo focal, uma das participantes comentou que riu, mas que a comicidade se fazia pelo efeito estar inserido de forma pontual na narrativa, acrescentando à emoção. Em outros momentos nas HQs a maioria dos participantes achou este elemento desnecessário e irritante.



Figura 4 Cena em que o personagem Danilo abre o casaco com um efeito sonoro. Fonte: PRESSER, 2015, p. 92.

De maneira geral, os efeitos sonoros dividiram opiniões quanto a experiência de leitura, mas foram apontados como irrelevantes na experiência de aprendizagem. Já a trilha sonora foi considerada desnecessária pela maioria dos participantes, que confessou preferir ouvir suas próprias músicas durante a leitura.

Partindo para os elementos melhores avaliados, estes foram a inserção de *gifs* animados durante a narrativas e textos complementares.

Os *gifs* animados receberam a maior aprovação dos participantes referentes a experiência de leitura, mas foram considerados pouco relevantes na experiência de aprendizagem. No grupo focal, entrou-se em uma discussão a respeito da quantidade ideal de *gifs* animados nas

HQs - o debate foi a respeito de se o que foi apresentado era pouco, o bastante ou muito. Um dos participantes afirmou *que a escolha de somente alguns quadrinhos para possuir gifs animados foi sábia e acrescentaram dramaturgia na história. Ao todo, a experiência foi boa e impactante.* Já uma outra afirmação reflete a percepção da maioria dos alunos, dizendo *que para mim, os GIFs auxiliaram no aspecto narrativo, mas não no educacional.*

Os textos complementares ofereceram a maior aprovação no quesito experiência de aprendizagem, julgado como positivo por 33 dos 34 participantes da pesquisa (Figura 5). Um deles afirmou achar *que incentiva bastante na absorção do conteúdo, pois tem comentários adicionais, sem precisar forçar a pessoa a visualizar. Ela pode olhar no momento que quiser. Essa liberdade é confortável e deixa a pessoa entender no tempo dela, sem interferir na leitura do conteúdo principal.*



Figura 5 A esquerda, o quadrinho normal, e a direita como os textos complementares aparecem ao mover o cursor do mouse sobre a imagem. Fonte: PRESSER, 2015, p. 93.

Ao oferecer informações ocultas da narrativa – anotações pessoais do personagem entrevistador – os textos complementares oferecem mais conteúdo sobre a disciplina.

A respeito especificamente da HQ com o personagem Danilo, contendo todos os elementos de hipermídia, as opiniões se dividiram, da mesma forma que as preferências por cada um destes elementos. Dentre os diversos participantes que deram retorno positivo quanto a esta HQ, um afirmou *que foi o melhor! A interação do áudio com os gifs fizeram eu imergir no HQ, muito bom,* enquanto outro disse *que a história ficou interativa, e o perfil do personagem colaborou muito para que desse vontade de ler o quadrinho.* De modo oposto, um participante descreveu *que achou um pouco confuso muitos elementos ao mesmo*

tempo, esclarecendo que o som me deixa um pouco nervosa, me fez querer terminar logo a leitura, e na verdade teve partes que nem prestei muita atenção.

Finalmente, a HQ com a personagem Ana, que não oferecia elementos de hipermídia, não teve avaliações negativas. Os alunos afirmaram que a leitura era fácil, que sentiam vontade de ler até o final e de saber mais sobre a história. Alguns alunos chegaram a comentar que esta foi a melhor HQ de todas, pois não haviam elemento que os distraísse da narrativa principal. O ponto positivo mais levantado é que a leitura de uma história em quadrinho é muito mais agradável do que a de um texto corrido, e que isto fica evidente nesta em especial.

Um dos participantes afirmou que achava *preferível não ter outros elementos fora o textual, do que ter elementos que atrapalhem como um áudio não condizente, ou muitos gifs chamando a atenção.* Com percepção oposta, outra participante afirmou que *não sou adepta a HQ on-lines, mas o HQ do Danilo teve meu respeito e admiração. Gostei muito. Achei muito legal todas a interações criadas.*

Percebe-se, desta forma, que a inserção dos elementos de hipermídia, para alguns, influenciou na atenção desprendida na leitura das HQs de forma positiva, tornando todo o exercício do OA mais divertido do que apenas leituras ou vídeos. No entanto, para outros, estes elementos tornaram a experiência confusa, dificultando a leitura e quebrando o foco na narrativa.

5.2.4 Identificação com os personagens

Os participantes da pesquisa, de maneira geral, se mostraram muito satisfeitos com a leitura das HQs, apresentando uma identificação com suas narrativas e personagens. Um deles afirmou em seu questionário que *achou que os personagens entrevistados foram bem verdadeiros, bem autênticos. Gostei como cada um deles se comunicou de um jeito único, dando várias personas ao estudo.* O personagem mais citado pelos participantes foi o Danilo, por sua empolgação e pela identificação que alguns alunos tiveram com ele em suas preferências por seriados e filmes.

Em um caso específico, um dos participantes simpatizou com o personagem a ponto de se incomodar com a narrativa. Quando foi pedido para que apontasse erros no desempenho do personagem entrevistador, ele respondeu: *Durante a entrevista da Fernanda, onde no fim do quadrinho ele ainda mantém a explicação sobre o que significa a palavra streaming. Num primeiro momento me incomodei que ele não fosse responde-la, que bom que o último quadrinho salvou isso.*

Durante o grupo focal, os participantes confessaram se identificar muito também com a situação da personagem Ana, que preferia não assistir seus programas na televisão da sala para não incomodar as outras pessoas da casa. Segundo os relatos, cada um dos integrantes da casa – pais, irmãos, familiares em geral ou até colegas de quarto

– costuma ter seus dispositivos próprios – como computadores, smartphones ou tablets – e preferem, em geral, consumir suas mídias de forma individual. Os alunos parecem concordar que a programação de TV aberta é cada vez menos consumida, e que conteúdos sob demanda (internet, Netflix) são os preferidos.

Nenhum dos participantes fez qualquer comentário negativo quanto a linguagem dos quadrinhos utilizada, ou de não ter entendido o que acontecia em algum momento das narrativas.

6 Considerações finais

Este estudo se propôs a identificar as contribuições da hipermídia na linguagem das Histórias em Quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem, com foco em leitores jovens e adultos. Para tanto, uma série de elementos foram identificados e analisados.

Com este objetivo, uma fundamentação teórica foi feita, levantando informações a respeito das narrativas das Histórias em Quadrinhos, suas aplicações em ambientes digitais com a inserção de elementos de hipermídia, bem como Tecnologias de Informação e Comunicação e Objetos de aprendizagem.

A partir destas informações, foram desenvolvidas Histórias em Quadrinhos próprias, com a inserção de elementos de hipermídia, a fim de descobrir de que forma estes elementos poderia influenciar na experiência de leitura e aprendizagem de leitores jovens e adultos, em forma de um Objeto de Aprendizagem. Com isso, uma pesquisa foi aplicada em turmas de graduação e pós-graduação em Design na Universidade Federal de Santa Catarina, no primeiro semestre de 2015.

Como resultado, concluiu-se que o uso de elementos de hipermídia na linguagem das Histórias em Quadrinhos, sobretudo gifs animados e textos complementares, pode tornar estas experiências mais interessantes para estes públicos, desde que utilizadas principalmente para destacar momentos marcantes da narrativa e informar mais sobre a disciplina, a partir de ações interativas provenientes do leitor. Por outro lado, alguns elementos, tais como inserção de vídeos ou trilha e efeitos sonoros durante a narrativa, podem quebrar o ritmo de leitura, influenciando negativamente na experiência como um todo.

Destaca-se também o uso das Histórias em Quadrinhos em geral como elemento de apoio didático de nível superior. O retorno positivo recebido neste estudo para a HQ sem elementos de hipermídia foi unânime, demonstrando uma potencialidade pouco explorada.

Sugere-se, finalmente, que em futuros estudos, outros elementos de hipermídia sejam testados, bem como a aplicação destes mesmos elementos com turmas de outros cursos, que não do Design, ou de outras universidades.

Referências

- FRANCO, Edgar Silveira. 2004. **HQtrônicas: do suporte de papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume.
- MCCLOUD, Scott. 2005. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books.
- DUARTE, Jorge. 2005. Entrevista em profundidade. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas em pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas. Cap. 4. p. 62-83.
- BEHAR, Patricia A. et al. 2009. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. **Renote: Novas Tecnologias para a Educação**, Porto Alegre, v. 7, p.1-10, jul. Semestral.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. 2009. **Muito Além dos Quadrinhos: Análises e Reflexões sobre a 9ª Arte**. São Paulo: Devir Livraria.
- EISNER, Will. 2010. **Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. 2010. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas S.a., 310 p.
- SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; CRUZ, Tiago André da; HORN, Milton Luiz Vieira. 2011. UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 15, n. 03, p.44-64, out. 2011. Disponível em: < <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/uma-breve-historia-das-historias-em-quadrinhos> >. Acesso em: 13 ago. 2014.
- RAMOS, Paulo. 2012. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto.
- VERGUEIRO, Waldomiro. 2012. O Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org), **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula: da rejeição à Prática**. São Paulo: Contexto, p. 7-29.
- FRANCO, Edgar Silveira. 2013. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: L. LUIZ (Org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, *webcomics* e a cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial.
- BARROS, Vanessa Tavares de Oliveira. 2013. **REDEC - LOOK: MODELO DE REPOSITÓRIO DO CONHECIMENTO PARA GESTÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM**. 2013. 234 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Ppegc, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- PRESSER, A. T. R.; SCHLOGL, L. 2013. Histórias em Quadrinhos Enquanto Meio De Comunicação Eficaz. **Razón y Palabra**, v. 1, p. 1-18.
- GASKELL, George. 2014. Entrevistas Individuais e Grupais. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. 12. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis. Cap. 3. p. 64-89.
- PRESSER, A. T. R. ; BRAVIANO, G. ; GONCALVES, M. M. 2014. Histórias em Quadrinhos Em Nível Superior Como Ferramenta De Ensino/Aprendizagem: Um Levantamento Bibliográfico. **Razón y Palabra**, v. 88, p. 17.
- PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. 2015. **CONTRIBUIÇÕES DA HIPERMÍDIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A EXPERIÊNCIA DE LEITURA E APRENDIZAGEM**. 2015. 148 f. Dissertação (Mestrado) -

Curso de Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson. 2015. Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino -aprendizagem na educação superior. In: CONAHPA - CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES DE HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM, 7., 2015, São Luiz. *Anais...* . São Luiz: Conahpa, p. 1 - 11. Disponível em: < http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID43_Presser-Braviano.pdf >. Acesso em: 18 jul. 2015.

Sobre os autores

Gilson Braviano

gilson@cce.ufsc.br

Universidade Federal de Santa Catarina

Departamento de Expressão Gráfica - Centro de Comunicação e Expressão

Trindade - Florianópolis - SC

Artigo recebido em 11/05/17

Artigo aceito em 27/06/18