

Oficina de Quadrinhos UFC: relato de experiências (pós-pandêmicas) da turma de 2023¹

Antonio Davi Delfino Ferreira²
Ricardo Jorge de Lucena Lucas³
Lya Brasil Calvet⁴
Thainá Marques Moreira⁵
Thiago Henrique Gonçalves Alves⁶

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente trabalho tem por intenção relatar as experiências a partir de atividades propostas durante o ano de 2023 na Oficina de Quadrinhos UFC, projeto de extensão da Universidade Federal do Ceará dedicado ao ensino e à aprendizagem de quadrinhos. Levamos em conta o contexto da primeira turma presencial após o período pandêmico e também a execução do cronograma e da prática das aulas e apresentamos as projeções para o biênio 2024/2025, quando a Oficina completará 40 anos de existência.

PALAVRAS-CHAVE

Oficina de Quadrinhos; pandemia; projeto de extensão; ensino público; UFC.

Introdução

A Oficina de Quadrinhos UFC, projeto de extensão da Universidade Federal do Ceará (UFC), data do ano de 1985, com a fundação do professor Geraldo Jesuíno, quadrinista e pesquisador da área. Em 2004, após um intervalo de quatro anos, a Oficina foi reativada pelo professor Ricardo Jorge de Lucena Lucas, atual coordenador do projeto, cujo objetivo central é

‘recuperar a memória do quadrinho cearense; incentivar a criação e produção de histórias em quadrinhos cearenses; identificar os sistemas e técnicas de

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Doutorando em Comunicação e Técnico de Comunicação Visual na Universidade Federal do Ceará (UFC), e-mail: daviferreira@ufc.br

³ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); jornalista e professor do curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal do Ceará (UFC), e-mail: ricardojorge@ufc.br

⁴ Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Professora no Centro Universitário Christus (Unichristus), e-mail: lyabcalvet@gmail.com

⁵ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC), e-mail: thainamarquesufc@gmail.com

⁶ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), e-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br

criação e produção de quadrinhos no mundo com aqueles próprios da região; difundir a produção das histórias em quadrinhos experimentais e amadoras do Ceará; e integrar histórias em quadrinhos nos projetos de Extensão da UFC como suporte de divulgação e ensino/aprendizagem’ (Costa e Lucas, 2018, pp. 119-120).

Atualmente, a Oficina de Quadrinhos UFC apresenta vínculo com o Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM-UFC) da mesma IFES; são desenvolvidas, no âmbito daquele PPG, pesquisas cuja temática são os quadrinhos, os quais encontram espaço também em algumas disciplinas. Além disso, e como decorrência natural, foi oficializada em 2019 a criação do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisas (DGP) do CNPq.

A Oficina de Quadrinhos UFC teve diferentes formatos e periodicidades ao longo do tempo, mas sempre buscou manter sua base metodológico-extensionista baseada na proximidade física entre participantes, seja para o desenvolvimento de suas atividades, seja para a avaliação do material produzido e/ou dos exercícios realizados. Ou seja: havia um momento mais individual, de produção intelectual, e outro mais coletivo, de análise do material produzido. Porém, em março de 2020, a pandemia da Covid-19 fez com que todas as atividades de ensino, pesquisa e extensão tivessem de se adaptar a uma nova realidade; com a Oficina de Quadrinhos UFC, não foi diferente.

Atualmente, ela tem duração de um ano letivo, dividido nos seguintes módulos didáticos: Roteiro, Quadrinização, Desenho, e Produção & Publicação. O trabalho final do curso é a produção de histórias em quadrinhos originais destinadas à coletânea da *Pium*, a revista do projeto, cujas edições reúnem os trabalhos da turma de cada ano. O corpo docente da Oficina conta com professores da UFC e estudantes do PPGCOM-UFC, além de egressos da Universidade e da Oficina, e de profissionais que não participam do meio acadêmico, mas trabalham e têm experiência com quadrinhos. Como projeto extensionista, o curso é gratuito e seleciona sua turma a partir de uma prova que avalia as habilidades narrativas e a criatividade dos candidatos, que precisam ter mais de 15 anos para pleitear uma vaga. As aulas ocorrem nas dependências do curso de Jornalismo da UFC de forma presencial, formato o qual passou por reformulação durante os anos de pico da pandemia de Covid-19 (2020-2021).

Questões preliminares

Antes de falarmos da Oficina, é importante delimitar brevemente algumas questões de caráter teórico-metodológico. É comum ouvirmos conceitos clássicos na área de Educação, como a concepção pedagógica libertadora, em oposição à concepção pedagógica “bancária” (Freire, 2011); o obstáculo epistemológico (Bachelard, 1996); ou o papel do mestre ignorante (Rancière, 2002). Porém, e ainda que concordando com tais noções, muitas vezes elas aparecem atreladas a uma forma particular de linguagem e de expressão (a palavra, seja ela escrita ou oral) e a uma forma particular de competência, o saber pensar (conceitos, definições). Porém, quando o objeto em questão são os quadrinhos, a perspectiva muda: é muito comum ouvirmos das pessoas interessadas na oficina que elas não têm aptidão para fazer suas próprias histórias em quadrinhos “por não saberem desenhar”⁷, o que podemos entender, muitas vezes, como “não saber *fazer* desenho”⁸: a pessoa pressupõe não dominar uma forma de expressão (o desenho) e nem dominar uma competência “técnica” (o saber desenhar).

Tal percepção individual é insólita, se consideramos que potencialmente qualquer pessoa, desde a infância, tem capacidade de pegar um lápis ou caneta e produzir quaisquer tipos de rabiscos, os quais podem ser feitos de modo deliberado e repetido, ainda que, em vários casos e culturas, haja situações em que a criança possa passar, de modo direto, do rabisco para desenhos de formas figurativas (Cox, 2007, pp. 15-21). Porém, outros fatores podem intervir na atividade do desenho, como o tédio, que pode levar a pessoa a produzir, por incrível que pareça, desenhos bastante rebuscados, ainda que a atividade de desenhar seja apenas um mero fazer em meio a um tempo aborrecido (Gombrich, 2003). O que parece certo é que o desenho é bem menos estudado do que a linguagem escrita, talvez, dentre outros motivos, pela dificuldade de ele não poder ser analisado nos próprios termos que o compõem, ou seja, numa linguagem gráfico-visual⁹. Em outras palavras: o desenho *per se* tende a não ser usado para explicar o próprio desenho e suas características e particularidades; não existe (até onde se saiba...) um metadesenho, pensado como metalinguagem, como código, para explicar sobre o próprio desenho. Assim, a realização de uma oficina de quadrinhos

⁷ Como professor de Jornalismo, e que ministra, dentre outros temas, aulas sobre Infografia, esse mesmo argumento também é bastante comum.

⁸ Não à toa, muitas vezes as aulas que despertam maior curiosidade dentro da Oficina de Quadrinhos são justamente as de estilos de desenhos para os quadrinhos.

⁹ Dificuldade bastante similar tende a ocorrer com os estudos relativos ao som: analisar o som é produzir signos verbais sobre o som, e não produzir novos sons.

impõe alguns desafios que extrapolam a capacidade de raciocínio lógico-verbal. Isso faz com que seja necessário, antes de tudo, trabalhar fortemente a ideia de que “todo mundo pode desenhar”, “qualquer pessoa pode contar uma história” e assim por diante. Felizmente, ao final da oficina, é possível perceber a alegria e/ou o espanto das pessoas quando conseguem avaliar *individualmente* o próprio material produzido.

Período de aulas remotas e retorno presencial gradual

Conforme dito anteriormente, a Oficina de Quadrinhos UFC teve suas atividades presenciais suspensas durante o período pandêmico. No momento dessa suspensão, no começo de 2020, a seleção anual já havia sido feita. Com o intuito de não deixar os estudantes aprovados sem aulas, estas foram adaptadas para o formato online, com transmissão no YouTube. O resultado: 3.987 visualizações e 604 likes¹⁰. As aulas continuam disponíveis no YouTube para consulta geral.

Em 2022, o coordenador e o grupo de monitores responsável pela organização das atividades da Oficina tomaram a decisão de não retomar o curso anual por completo, optando por oferecer oficinas presenciais esporádicas e de curta duração. Um questionário via Google Forms foi realizado e divulgado na página de Instagram da Oficina a fim de sondar os interesses temáticos do público que acompanha o projeto. Esses interesses definiram a oferta das oficinas, que passaram pelos temas de Colorização (Aquarela), Roteiro, Desenho (Figura Humana) e Publicação.

Finalmente, em 2023, a Oficina retomou o curso anual convencional. Antes do retorno, o grupo organizador realizou algumas reflexões, a fim de propor inovações e melhorias para a nova turma. A primeira delas foi a inserção de cotas no edital de seleção, que, dentre as 40 vagas, reserva 25 para ampla concorrência e 15 para ações afirmativas, para pessoas pretas, pardas, indígenas e PCDs¹¹. A segunda decisão diz respeito à maior rotatividade de professores, buscando equilibrar a permanência de colaboradores de longa data e a inclusão de novos nomes, fomentando que ex-estudantes ou novas pessoas interessadas se unam ao projeto compartilhando seus conhecimentos e experiências na área quadrinística.

¹⁰ Dados retirados do YouTube Analytics e podem ser conferidos na playlist disponível no canal da Oficina de Quadrinhos. <https://www.youtube.com/@oficinadequadrinhosufc>

¹¹ Em 2024, o grupo optou por ampliar a cota de ações afirmativas para 20 vagas, ou seja 50% da oferta.

A reorganização das aulas e módulos, nesse sentido, não apenas fortalece a rede de profissionais da área como também possibilita a experimentação de técnicas e métodos não vistos em turmas anteriores. Um exemplo disso é o módulo de Desenho: na aula de Arte-Final, enquanto em 2019, a turma treinou a finalização de esboços a lápis, em 2023 foi trabalhado o uso de pincéis e potes de tinta. Em outra aula, de Colorização, a turma utilizou meios analógicos de pintura (óleo e aquarela) em 2018 e 2019, enquanto em 2023, o meio de demonstração e prática foi o digital. A variação de conteúdos, além de gerar resultados diferentes para as turmas, é benéfica para estudantes egressos da Oficina, que eventualmente retornam para assistir às aulas mesmo após a conclusão de seus cursos, ou para estudantes ouvintes, que se interessam por um tópico ou ferramenta específica, e optam por assistir apenas à aula em questão. Outro ponto, embora o curso fosse presencial, foi a organização de aulas online em determinados momentos, como na aula de uma professora residente em outra cidade ou no caso de aulas que sucediam pontos facultativos do calendário letivo da universidade.

A terceira inovação foi a inclusão de aulas de mentoria, nas quais os estudantes mostram os processos criativos e resultados parciais de suas histórias para a revista *Pium* a partir de projeções em datashow e recebem críticas e sugestões de professores, monitores e colegas. A turma de 2023 chegou ao final do curso com uma boa adesão, com 28 concludentes. Destes, cabe ressaltar que: 11 são oriundos das ações afirmativas adotadas nesta edição da Oficina; quatro são da turma de 2020 que optaram por fazer o curso presencial quando a pandemia passasse; e 13 são de pessoas que ingressaram pela ampla concorrência. O indicativo de boa adesão das ações afirmativas em 2023 é determinante para ampliação na próxima seleção, na qual serão destinadas 50% das vagas. Ressaltamos a criação de 17 histórias em quadrinhos, escritas e desenhadas pelos estudantes, individualmente ou em parceria, para a *Pium* da turma de 2023.

Considerações Finais

Ao colocarmos em perspectiva a turma do período pandêmico em comparação com a turma presencial de 2023, alguns dados surgem. O primeiro é referente à quantidade de alunos que concluíram o curso: entre 2020 e 2021, tivemos 33 concluintes das aulas *online*, em contraste com os 28 de 2023. Por outro lado, as interações durante o período presencial foram maiores, com atividades mais

direcionadas e exercícios que não poderiam ser efetivados de maneira remota. Além disso, o acompanhamento que a turma de 2023 teve com suas histórias e como isso resultará na futura publicação da *Pium* é algo positivo, quando comparado às turmas remotas.

Por fim, para o ano de 2024, que marca os 20 anos da retomada da Oficina de Quadrinhos, e iniciando os preparativos das comemorações de 40 anos do projeto, em 2025, a comissão organizadora prepara uma série de atividades que deverão ter início no segundo semestre de 2024, incluindo o lançamento da edição da *Pium* da turma de 2023 e o planejamento de uma exposição, provavelmente no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC).

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A Formação do Espírito científico**: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

COSTA, Geraldo Jesuíno da; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. Oficina de Quadrinhos da UFC: 34 anos de uma ópera em dois atos. In: NETTO, Raymundo (org.). **História das Histórias em Quadrinhos no Ceará**. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2018. p. 117-149.

COX, Maureen. **Desenho da Criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GOMBRICH, Ernst. “Los placeres del aburrimiento”. In: GOMBRICH, Ernst. **Los Usos de las Imágenes**: estudios sobre la función del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica, 2003, pp. 212-225.

RANCIÈRE, Jacques. **O Mestre Ignorante**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.