

## **Eureka!: o espaço da Oficina de Quadrinhos na Revista Universidade Pública da Universidade Federal do Ceará<sup>1</sup>**

Pedro José Arruda BRANDÃO<sup>2</sup>  
Ricardo Jorge de Lucena LUCAS<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

A revista Universidade Pública é um dos mais importantes produtos informacionais da Universidade Federal do Ceará (UFC). Nela podem ser lidas variadas matérias sobre o que se passa no interior da instituição de Ensino Superior e, sempre nas últimas páginas de cada edição, o projeto Oficina de Quadrinhos possui um espaço especial para a produção de histórias referentes ao cotidiano universitário: a sessão “Eureka!”.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em quadrinhos; Revista Universidade Pública; Eureka!

### **1 INTRODUÇÃO**

A Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará (UFC) é um projeto de Extensão que reúne fãs da nona arte desde a década de 1980. Idealizada e colocada em prática pelo professor Geraldo Jesuíno, hoje a Oficina é coordenada pelo professor doutor Ricardo Jorge. A cada semestre, novos alunos se inscrevem para fazer o teste de admissão, onde uma turma de, em média, 25 alunos adentra as salas da UFC para conhecer mais sobre o processo de criação de uma história em quadrinhos.

Realizados pelos monitores da Oficina, os encontros semanais se dividem em 12 aulas — totalizando um semestre de atividades — podendo haver mudanças nesse número, dependendo da necessidade, do conteúdo a ser abordado e do interesse dos alunos da turma. O conteúdo é dado em três módulos que procuram abordar todo o conteúdo relacionado ao processo criativo de uma história em quadrinhos: Roteiro, Ilustração e Quadrinização (também chamada de Arte Final).

No módulo de Roteiro, os monitores responsáveis desenvolvem o conteúdo referente à concepção narrativa, à criação de personagens e ao desenvolvimento de uma

---

<sup>1</sup>Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade História em Quadrinhos.

<sup>2</sup>Aluno líder e estudante do 8º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: pedrosfjose@gmail.com.

<sup>3</sup>Professor Doutor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará e coordenador do projeto de Extensão oficina de Quadrinhos. E-mail: ricardodj@yahoo.com.

história, desde a ideia até o roteiro final. No de Ilustração, aborda-se a história por trás da narrativa gráfica, os estilos de desenho e as técnicas em torno da concepção visual de uma narrativa, ponto importante por trás de uma história. Eisner, sobre a potencialidade de um desenho para narrativa gráfica afirma que a "maneira como uma faca é segurada é essencial para uma narrativa. A função de um revólver é clara, a maneira como ele é segurado é a narrativa" (EISNER, 2008). Percebe-se na teoria de Eisner, o primeiro grande teórico da nona arte, a importância que a linguagem verbo-visual possui. Essa união entre palavra e imagem se resolve no processo conhecido como Arte Finalização, apresentado na Oficina de Quadrinhos através do módulo intitulado Quadrinização. O Letreamento e o enquadramento, dentre outras técnicas que podem melhorar a história, são apresentados nesse módulo que finaliza uma HQ.

O projeto de Extensão cresce e cada vez conquista maior visibilidade. Alguns nomes conhecidos dos quadrinhos e do entretenimento nacional já fizeram parte da Oficina de Quadrinhos. JJ Marreiro, por exemplo, fez parte da primeira turma da Oficina de Quadrinhos, na década de 80 e é o quadrinista criador da personagem Mulher Estupenda, uma homenagem aos super heróis clássicos da chamada Era de Ouro. Outro nome integrante da época, que fazia tirinhas para jornais e hoje trabalha como um dos maiores nomes da música brega nacional, é Marcondes Falcão Maia, mais conhecido pelo nome artístico Falcão. Daniel Brandão, Julio Belo e Weaver Lima são outros nomes da nona arte cearense que vieram das salas da Oficina. Durante alguns anos, a Oficina de Quadrinhos passou por um processo de ociosidade, sendo o seu projeto retomado em 2004, através do professor Ricardo Jorge. Dessa nova, turma, outro nome se destaca. Fred Macedo é um ilustrador cearense que, logo após viver trabalhando como corretor de seguros e com quadrinhos nas horas vagas, decidiu seguir a carreira de ilustrador e hoje trabalha com publicações brasileiras e estrangeiras.

## **2 OBJETIVO**

A sessão *Eureka!* Da Revista Universidade Público é um espaço dedicado para a produção de trabalhos da Oficina de Quadrinhos. Durante os vários anos da Revista e da Oficina, inúmeras histórias de inúmeros quadrinistas passaram pelas penúltimas páginas das mais diversas edições. Para Eisner:

Um domínio fundamental do desenho e da escrita é indispensável. Esta é uma forma de arte relacionada ao realismo, porque se propõe a contar histórias. A arte sequencial lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e linguagem. Obviamente, um estudo sério de anatomia, perspectiva e composição, através de livros ou de cursos, constitui uma parte importante da formação. Cada uma dessas disciplinas é um estudo em si e deve fazer parte do treinamento do estudante. A leitura regular, particularmente de contos, é essencial para as habilidades de criação de enredo e narrativas. Ler ficção estimula a imaginação. Na prática, o artista "imagina" para o leitor. (EISNER, 1999)

A sessão *Eureka!* é um local de experimentação, em que os alunos e monitores da Oficina podem ter a possibilidade de ver seus trabalhos impressos, publicados e divulgados junto a um dos mais importantes veículos de comunicação da UFC. Com a *Eureka!*, temos a oportunidade de mostrar a Universidade de uma maneira bem humorada e com a linguagem de quadrinhos que tanto estudamos e exercitamos.

### 3 JUSTIFICATIVA

McCloud define quadrinhos como "imagens pictóricas ou de outros tipos justapostas em sequência deliberada, com a intenção de transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no espectador" (McCLOUD, 1993). Através dos conceitos desenvolvidos por ele e outros teóricos, os integrantes da Oficina desenvolvem as histórias.

A Oficina possui um compromisso com a Revista Universitária, que possui periodicidade bimestral. Por isso, a cada edição somos contatados e trabalhamos com prazos, procurando sempre levar as melhores histórias às páginas. No final do processo, a Oficina de Quadrinhos tem em mãos o resultado prático de trabalhos e esforços anteriores. Sem contar o conhecimento de que o trabalho dos integrantes da Oficina irá ser distribuído em território nacional, para inúmeras universidades do país.

### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O método aplicado à feitura da história em quadrinhos da *Eureka!* se deu através de processos diversos, ora similar à produção de uma HQ comercial, típica de empresas de quadrinhos, ora similar a um processo mais experimental. Para algumas histórias, um roteiro foi elaborado e repassado ao ilustrador, que teve a liberdade de trabalhar em cima do documento. Para outras, os integrantes da Oficina de Quadrinhos

tiveram a oportunidade de fazer todos os processos da produção quadrinesca, tendo mais liberdade, no entanto, mais trabalho a fazer, tomando por base que quanto por mais mãos trabalham em um projeto, menos trabalho sobra para cada integrante. Como a temática da seção é relacionada ao cotidiano universitário, nós, às vezes, transformamos momentos importantes ou engraçados cotidianos dos estudantes da Universidade Federal do Ceará e condensamos essas narrativas em uma página. Sobre o ato de se aumentar ou diminuir uma história, Eisner discorre:

Se as histórias podem ser extendidas, elas também podem ser encurtadas. O sucesso de um 'encurtamento' consiste na preservação da essência. O tema principal ou enredo deve ser preservado, e a dramatização paralela é explorada ao extremo. Aqui, o leitor fornece a ação intermediária, seja através de dedução reflexiva ou de experiência de vida. (EISNER, 2008)

Algumas histórias, por exemplo, são construídas no formato de *splash page*, ou seja, a história é toda produzida em apenas um quadro tomando conta de toda a página. Às vezes, a história é construída em vários quadros. Ora as histórias contam momentos específicos do cotidiano da UFC, ora uma página é o suficiente para contar um semestre inteiro de atividades.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Cada uma das páginas possui um caráter próprio. A *Eureka!* da edição de Janeiro-Fevereiro de 2011 é construída em um único quadro, ou seja, uma *splash page*. A história, em preto e branco, possui apenas um personagem falando. Os personagens coadjuvantes são desfocados para dar ênfase aos outros que participam da ação. O roteiro e a colorização da HQ foram feitos por Felipe Lim, monitor do módulo de Roteiro da Oficina. O desenho é de Fred Macedo.

A segunda HQ do ano de 2011, na edição de Março-Abril, possui roteiro, desenho e arte final de Felipe Lima. A página é dividida em quatro quadros que possuem um elemento quadrinístico chamado recordatório. Ele funciona para dar a ideia de um narrador externo à cena retratada.

A terceira história novamente tem desenhos de Fred Macedo e roteiros de Felipe Lima. A *splash page* possui uma única ação retratada e a passagem do tempo e da

narrativa se dá através dos balões de fala que representam o diálogo entre os personagens na cena.

A quarta história possui desenho, roteiro e arte final de Felipe Lima. Ela possui um número bem maior de quadros em relação às outras HQs mostradas até então, e acaba por deter por mais tempo a atenção do leitor. Por possuir mais quadros e um grande número de balões de fala, a narrativa possui um ritmo de leitura mais demorado do que as anteriores, com mais necessidade de atenção.

A quinta HQ possui roteiro e desenho do professor Ricardo Jorge, com arte final feita por Fred Macedo. Diferente das HQs anteriores, a missão dessa HQ é brincar com a simplicidade dos traços e possui um caráter metalingüístico com o intuito de provocar o humor.

A sexta e última história publicada no ano de 2011 teve roteiro de Pedro Brandão, desenhos de Samuel Marques e arte final de Fred Macedo. A HQ colorida tem o intuito de resumir um semestre inteiro de atividades da faculdade.

## 6 CONSIDERAÇÕES

Tanto os processos quanto os produtos finais foram satisfatórios para o grupo, incentivando ainda mais a produção de histórias através de processos experimentais que auxiliam a diversidade de resultados e a qualidade deles. A Oficina de Quadrinhos cresce cada a cada semestre. No primeiro semestre do ano de 2012, foram selecionados 32 alunos graças ao grande número de inscrições e ao alto nível dos selecionados. Além dessa nova turma, a Oficina de Quadrinhos continuou as atividades com parte dos alunos que estudaram no projeto no ano de 2011. A turma, considerada um núcleo de produção, se reúne no mesmo horário que a turma iniciante e, diferente do primeiro semestre de Oficina, o intuito dessas reuniões é produzir e discutir histórias dos mais diversos tipos. Esse projeto de Extensão da Universidade Federal do Ceará, que favorece estudantes e amantes da nona arte, só tende a aumentar, e as histórias produzidas por seus alunos são feitas para provar isso.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas**. 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Devir, 2008.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Ed. Makron Books. 1995.