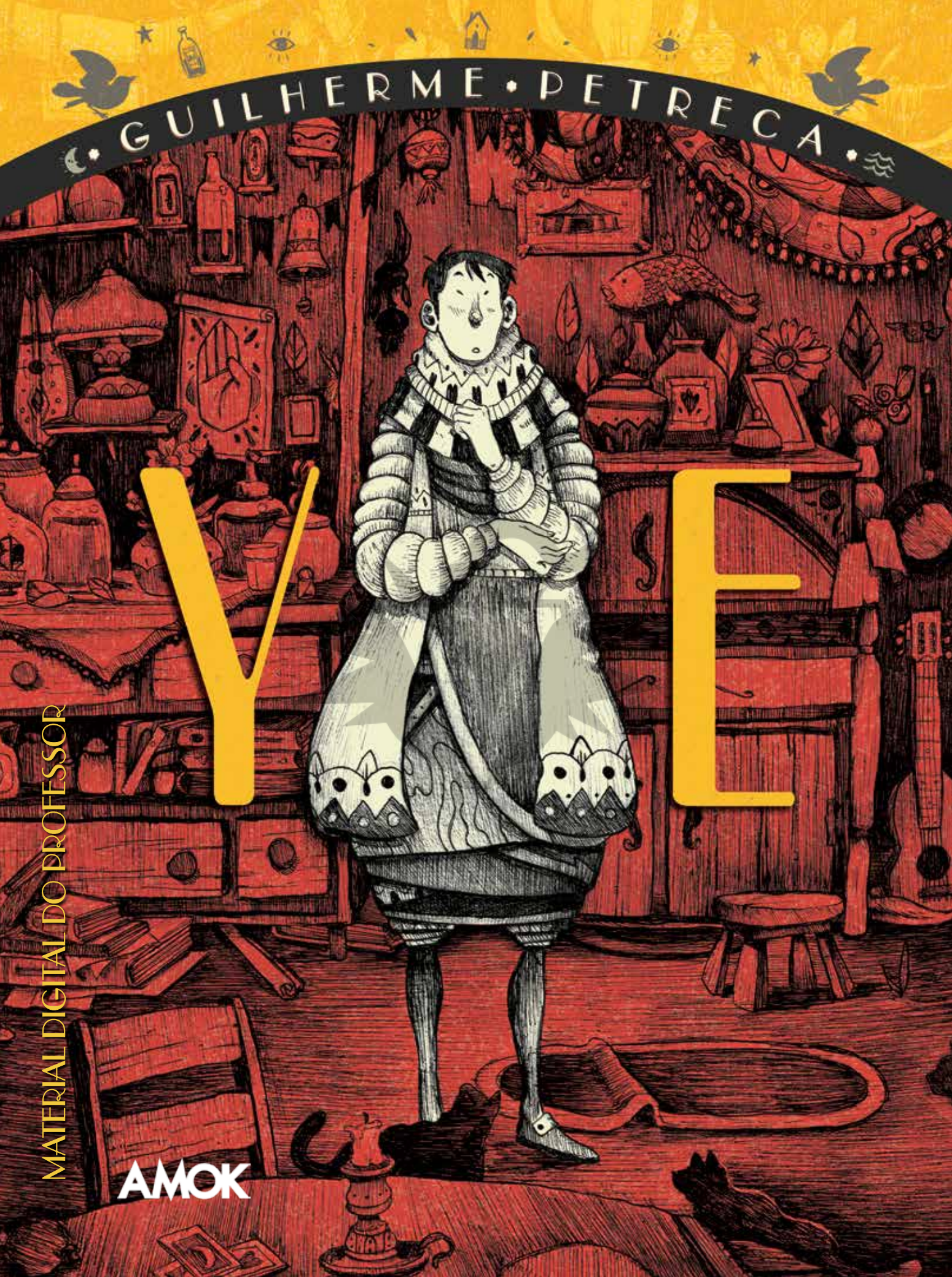


GUILHERME • PETRECA

W E

MATERIAL DIGITAL DO PROFESSOR

AMOK



**YE**

**de Guilherme Petreca**



**MATERIAL DIGITAL DO PROFESSOR**

1ª edição

**AMOK**

*Produção de conteúdo:*

Jorge de Barros



**Livro:** Ye

**Autor:** Guilherme Petreca

**Número de páginas:** 192

**Categoria:** Ensino Médio (Obras literárias voltadas para os estudantes do 1º ao 3º ano do Ensino Médio)

**Temas:** Projeto de vida

Ficção, mistério e fantasia

**Gênero:** História em quadrinhos

## SUMÁRIO

Carta ao professor	4
1. A contextualização do autor e da obra	5
1.1 O autor	6
1.2 A obra	6
2. <i>Ye</i> : aprofundamento e perspectivas de leitura	6
2.1 Aprofundamento: a jornada do herói	11
2.2 Aprofundamento: as referências	15
2.3 <i>Ye</i> e o gênero HQ	19
3. Propostas de Atividades	25
3.1. Propostas de Atividades 1: sugestões de trabalhos de Língua Portuguesa	26
3.1.1 Proposta de Atividade 1A	26
3.1.2 Proposta de Atividade 1B	30
3.2 Propostas de Atividades 2: sugestões de trabalhos intercomponentes curriculares	34
3.2.1 Proposta de Atividade 2A: Pelos caminhos de <i>Ye</i>	34
3.2.2 Proposta de Atividade 2B: <i>Ye</i> e as correntes de migração	37
4. Sugestões de referências complementares	40
5. Bibliografia comentada	41

## CARTA AO PROFESSOR

Caro(a) professor(a),

É com prazer que lhes apresentamos *Ye*, uma história em quadrinhos escrita e desenhada por um jovem artista brasileiro. O enredo trata de acontecimentos da vida do personagem *Ye*, um jovem rapaz mudo (a única sílaba que ele consegue falar é justamente a do seu nome) que enfrenta uma série de desafios em um mundo de fantasia, incluindo piratas, feiticeiros e artistas de circo, após ter sido amaldiçoado por uma força maligna chamada Rei Sem Cor.

Os desenhos de Guilherme Petreca possuem um estilo inspirado em tradições culturais diversas, dos quadrinhos europeus aos mangás japoneses, e referências visuais multiculturais, com destaque para uma ambientação que remete à América Latina e ao Leste Europeu. Além disso, a narrativa possui um ritmo dinâmico, repleto de reviravoltas e cenas de batalha, mas também momentos líricos, que exigem habilidades de leitura interpretativa, combinando linguagem verbal e visual no gênero dos quadrinhos.

E qual é o segredo de *Ye*? É exatamente isso que as atividades didáticas presentes neste caderno procurarão identificar, pois há uma aparente simplicidade nessa obra que é, na verdade, responsável por sua potência.

Mapear as referências de *Ye* também permitirá aos alunos ampliarem seus próprios repertórios culturais e compreenderem a importância do processo ativo de pesquisa e curadoria de referências, algo fundamental quando se busca exercer a criatividade em qualquer área de conhecimento.

Apesar de ser uma história de aventura situada em um mundo mágico, há em *Ye* uma série de metáforas sobre os desafios de crescer e de se tornar um indivíduo autônomo, conhecimento essencial para os alunos do Ensino Médio e em acordo com a 10<sup>a</sup> Competência Geral da Educação Básica, prevista pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>1</sup>. Por trás da narrativa de fantasia, há uma série de temas possíveis para debates e

---

<sup>1</sup> "Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos inclusivos, sustentáveis e solidários." Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 2 fev. 2021.

análises em sala de aula, como, por exemplo, o sentido simbólico de encontrar a própria voz e a importância de enfrentar o medo quando os desafios se apresentam. *Ye* convida a uma leitura reflexiva, na qual os estudantes podem se ver e se identificar, ao mesmo tempo que consegue ser uma obra lúdica e visualmente agradável. Esses elementos serão tratados nas Propostas de Atividades 1 para a área de Língua Portuguesa e Suas Tecnologias.

Trata-se de uma obra na qual é possível combinar o prazer da leitura com a conscientização sobre temas importantes. O personagem *Ye* é um camponês imigrante forçado a sair de sua terra natal em busca de reorganizar sua vida. Dessa forma, sua trajetória também remete ao mundo dos refugiados e dos deslocamentos humanos forçados. Esses aspectos serão tratados nas Propostas de Atividades 2, para Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Enfim, *Ye* permitirá a abertura de diversas frentes de leitura e possibilidades de apropriação da experiência literária pelos alunos, com uma linguagem mais próxima ao jovem do século XXI, em consonância com as habilidades e competências necessárias ao Novo Ensino Médio.

## CONTEXTUALIZAÇÃO DO AUTOR E DA OBRA



*Juliana Adlyn/Acervo do autor*

*Guilherme Petreca*

## 1.1 O autor

**Guilherme Petreca** nasceu em 1990, na cidade de São Paulo. Além de desenhista de quadrinhos, também trabalha com ilustração e animação, sendo possível perceber, em seus trabalhos, o cultivo de um repertório artístico diversificado, porém com a consolidação de um estilo próprio, com muitas influências do mangá e do quadrinho europeu.

Recebeu, em 2017, o prêmio HQMIX como melhor desenhista nacional e publicou, além de *Ye*, *Galho seco* (2013), *Carnaval de meus demônios* (2015), *Superpunk* (2017) e *Ogiva* (2020).

## 1.2 A obra

Publicado originalmente em 2016, *Ye* rendeu a Guilherme Petreca o prêmio de Melhor Desenhista Nacional no HQMIX de 2017 e a medalha de prata no 13º Prêmio Internacional de Mangás, no Japão. A obra também seguiu carreira internacional, com publicações na Polônia, nos Estados Unidos e na França. Trata-se de uma HQ cujo estilo e narrativa vêm conquistando leitores mundo afora.

## 2. YE: APROFUNDAMENTO E PERSPECTIVAS DE LEITURA

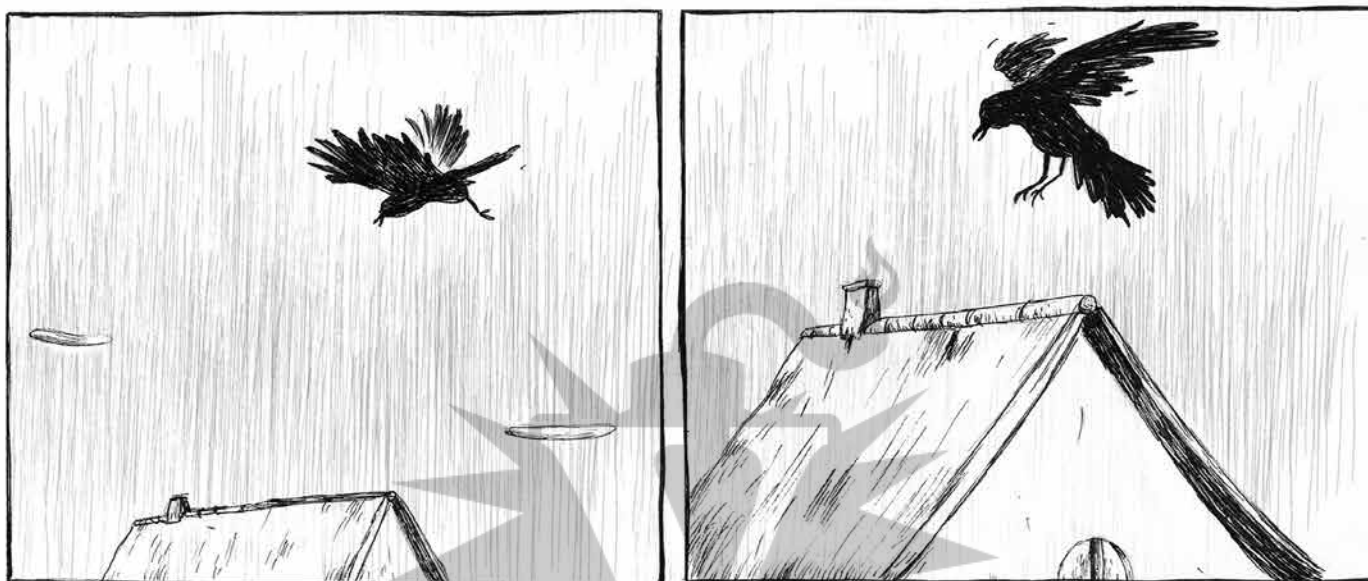
*Ye* é uma história em quadrinhos de aventura repleta de influências visuais e narrativas de diferentes origens: os filmes de Hayao Miyazaki, a arte do pintor romântico Gustave Doré, a estética do Cirque du Soleil e as músicas de Gogol Bordello e Manu Chao são algumas delas, conforme o próprio autor mencionou em entrevista para o jornalista Ramon Vitral<sup>2</sup>.

A obra conta a história de Ye, um jovem mudo que mora em uma aldeia de agricultores e que, após receber uma maldição, é obrigado a buscar a sua cura. Tudo na história é alegórico: a arquitetura, os elementos culturais da aldeia e as características étnico-raciais de seus habitantes não

---

<sup>2</sup> VITRAL, Ramon. Papo com Guilherme Petreca, o autor do recém-lançado *Ye*, de *Carnaval de Meus Demônios* e *Galho Seco*. *Vitralizado*, 13 maio 2016. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-guilherme-petreca-o-autor-do-recem-lancado-ye-de-carnaval-de-meus-demonios-e-galho-seco/>, Acesso em: 21 jan. 2021.

possuem correspondência com o mundo real. A plantação de arroz, por exemplo, remete à Ásia oriental, mas algumas indumentárias lembram trajes andinos. Trata-se, portanto, de um ambiente de fantasia, que é ainda mais reforçado quando um avião sobrevoa a aldeia e solta uma bomba. Entretanto, em vez de explodir, ela se transforma num corvo que pousa sobre a casa de Ye, que desmaia, pois acabou de receber a marca do Rei Sem Cor.



*Página 30: A bomba se transforma no corvo que pousa na casa de Ye*

As imagens da bomba e do corvo remetem a referências populares e literárias, como a ideia de “bomba” como novidade ou surpresa de conotação negativa (“Essa notícia vai cair como uma bomba”), e o corvo como ave agourenta que traz a má sorte. Há, por exemplo, a superstição de que certas aves, quando pousam sobre a casa de alguém, são sinal de morte ou doença na família e temos algumas dessas imagens na literatura, como no poema “Budismo Moderno”, de Augusto dos Anjos (“Ah! Um urubu pousou na minha sorte!”) ou no famoso poema “O corvo”, de Edgar Allan Poe:

Diante da ave feia e escura,  
Naquela rígida postura,  
Com o gesto severo, — o triste pensamento

Sorriu-me ali por um momento,  
E eu disse: “Ó tu que das noturnas plagas  
Vens, embora a cabeça nua tragas,  
Sem topete, não és ave medrosa,  
Dize os teus nomes senhoriais;  
Como te chamas tu na grande noite umbrosa?”  
E o corvo disse; “Nunca mais”<sup>3</sup>.

Esse é apenas um exemplo da riqueza intertextual possível de perceber na obra de Petreca. Após a maldição, Ye deverá buscar a cura e seus pais o orientam a encontrar a bruxa Miranda, na cidade de Esperanza. Para chegar lá, seu pai lhe entrega uma passagem de trem. Entretanto, em sua jornada, o caminho não transcorre da forma esperada nem se mostra fácil: Ye é enganado e vendido para um navio pirata, passa por batalhas e encontros, até que, por caminhos tortuosos, acaba finalmente chegando a seu destino.

Sobre essa trajetória, trataremos mais adiante, mas também é importante ressaltar a simbologia da cura e do retorno. A bruxa Miranda, a guia para a cura de Ye, também passou pelas mesmas dificuldades: ela também possui a marca do Rei Sem Cor. Nesse caso, há dois importantes elementos a ressaltar: a importância da tradição, na figura de uma pessoa mais velha, que passou pelas mesmas tribulações e que, por isso, torna-se um mentor adequado, e, em segundo lugar, uma ideia comum nas sociedades tradicionais de que o curador é aquele que já esteve doente. Em diversas sociedades tradicionais, os indivíduos que passaram pela doença, pela maldição ou pela “quase morte” são os que se tornam aptos a agirem como curadores<sup>4</sup>.

As experiências do doente representam o aspecto menos importante do sistema, a não ser pelo fato de um doente tratado com sucesso por um xamã ficar especialmente situado para tornar-se ele mesmo xamã...<sup>5</sup>

<sup>3</sup> POE, Edgar Allan; DORÉ, Gustave. *O corvo*. Ilustrações de Gustave Doré. Tradução de Machado de Assis. São Paulo: Clepsidra, 2018.

<sup>4</sup> Mais detalhes em: LÉVI-STRAUSS, Claude. *O feiticeiro e sua magia*. In: *Antropologia estrutural*. Tradução Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Cosac&Naify, 2008.

<sup>5</sup> Idem, p. 256.



*Página 134: Miranda mostra a marca do Rei Sem Cor.*

Por fim, temos a simbologia mais importante da obra: a do inimigo, o confronto com o Rei Sem Cor. É interessante sugerir que os estudantes reflitam sobre a representação visual desse personagem, como ele parece mutável, como uma mancha, um borrão, portando longos e finos cornos. Os chifres remetem à iconografia do demônio, porém é a única parte reconhecível na mancha informe que representa o inimigo. Além disso, o personagem não tem uma personalidade ou uma história, não há um motivo para ele ter amaldiçoado especificamente Ye. O Rei Sem Cor é a representação de um mal praticamente abstrato e é quando Ye se encontra cara a cara com ele que ele toma uma forma: a do próprio Ye. Aqui há vários elementos para se discutir:

- Por que o “Rei” é “Sem Cor” e por que ele é rei?
- Por que ele toma a aparência de Ye?
- O que significa a pena que Ye devolve para o Rei Sem Cor?
- Por que nesse momento Ye abre os olhos e começa a falar?

A ideia aqui não é encerrar uma única interpretação, mas é interessante perceber como o autor utiliza a linguagem dos quadrinhos para propor essas questões: o medo como reflexo de nós mesmos, o medo como tendo o poder (e as cores) que nós mesmos lhe damos, o medo que fecha nossos olhos e sufoca a nossa voz.

Vale a pena também pensar nos outros elementos que circundam esse Rei Sem Cor e ameaçam os personagens: o medo que os moradores de Esperanza têm da bruxa Miranda (transformado em hostilidade), a ação violenta dos piratas, a guerra, enfim, aspectos da narrativa que suscitam variadas leituras e interpretações.



*Página 157: Ye encara o Rei Sem Cor*

## 2.1 Aprofundamento: a jornada do herói

O próprio Guilherme Petreca, em um *site* que elaborou para compartilhar o seu processo criativo, uma espécie de *making of*<sup>6</sup>, revelou que a base para a elaboração do roteiro de *Ye* foi a *jornada do herói*, ideia desenvolvida por Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces* e sistematizada por Christopher Vogler<sup>7</sup> na obra *A jornada do escritor*.

Para Campbell, as histórias de herói<sup>8</sup> seguem sempre o mesmo modelo: partida de seu lugar de origem, travessia por um mundo desconhecido, com o enfrentamento de um grande desafio, e o retorno vitorioso. Para essa estrutura narrativa repetida em tantas culturas, ele deu o nome de “monomito”.

Christopher Vogler, por sua vez, transformou o livro de Campbell, que é um tratado filosófico e antropológico, em um manual para roteiristas e contadores de histórias. Ele descreveu a jornada do herói em 12 passos, distribuído em três atos:

**1º ato:** São os eventos que indicam a apresentação do personagem e do mundo onde ele vive, até o momento em que ele abandona a normalidade para viver a aventura propriamente dita. Corresponde a  $\frac{1}{4}$  da narrativa e às etapas 1 a 4 da jornada:

**Etapa 1. Mundo Comum** – O mundo ordinário, comum, dentro dos padrões de normalidade em que a história deve começar. Geralmente são dadas as regras gerais sobre a vida regular no universo onde a história se passa.

**Etapa 2. Chamado à Aventura** – Algo extraordinário acontece, algo que chama ou empurra o herói para a aventura: um problema, um desafio, uma ameaça.

**Etapa 3. Recusa do Chamado** – O herói tem medo de aceitar o desafio, por insegurança, medo, por não querer deixar alguém ou algo para trás etc.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://makingofye.tumblr.com/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

<sup>7</sup> Mais detalhes sobre a história desse formato, veja no paratexto *As Jornadas de Ye*, presente ao final da HQ *Ye*.

<sup>8</sup> Como Vogler usa o termo masculino “herói”, vamos manter aqui a nomenclatura usada, embora existam muitas histórias com personagens femininas seguindo essa jornada.

**Etapa 4.** Encontro com o Mentor – Algo ou alguém surge para inspirar coragem no herói, pode ser uma mensagem, uma pessoa, uma ajuda sobrenatural ou até mesmo um objeto que lhe faça lembrar algum valor do passado.

**2º ato:** O segundo ato corresponde à metade das ações da aventura e às etapas 5 a 9. É a aventura propriamente dita, o momento em que o herói desafia os perigos em busca de sua grande vitória.

**Etapa 5.** Travessia do Primeiro Limiar – Finalmente o herói aceita a aventura e parte em direção ao desafio. Ele entra em uma nova realidade, que pode ser um universo mágico, mas também o submundo do crime. O fato é que ele dá um passo decisivo sem “olhar para trás”, e isso pode ser feito de forma rápida, mas também pode envolver um conflito com um “guardião de limiar”, ou seja, algo ou alguém que testa o herói para que ele possa fazer essa passagem.

**Etapa 6.** Testes, Aliados e Inimigos. O “mundo subterrâneo” ou a “barriga da baleia” onde o personagem ingressou possui regras diferentes do que havia no mundo comum, e ele precisa aprendê-las. Nesse momento, ele deverá encontrar aliados que o ajudarão, entenderá melhor como agem seus inimigos e passará por testes e preparações para a batalha final.

**Etapa 7.** Aproximação da Caverna Oculta. O herói começa a receber o reconhecimento por passar nos testes anteriores e vai se aproximando da batalha final. Ele se mostra realmente um herói, porém a dúvida se ele será capaz de vencer a grande provação ainda permanece.

**Etapa 8.** Provação. E chega o grande desafio, o momento em que o herói deverá mostrar a que veio e enfrentar uma grande provação. Ele deve derrotar um grande oponente, mesmo que tenha que fazer sacrifícios.

**Etapa 9.** Recompensa. O herói coleta os despojos de guerra. Um tesouro? O resgate de alguém? A derrota de um monstro aterrorizante? Simbolicamente, Campbell chama essa vitória de “apanhando a espada”, pois traz a ideia de conquista de um recurso para que o herói possa salvar o seu mundo.

**3º ato:** É o último ato da história, no qual encontramos o resultado dos esforços do herói, momento em que ele reencontra o mundo que deixou pra trás, mas com um novo status, pois ele foi transformado pela jornada que cumpriu. Entretanto, há ainda um último desafio antes que a vida encontre uma nova normalidade.

**Etapa 10.** Caminho de Volta. Após a grande vitória, o herói deve retornar; pode ser um retorno rápido e fácil, mas também pode ser custoso – vamos lembrar da *Odisseia*, de Homero. Pode ser difícil largar a vida construída naquele outro mundo, romper os laços construídos na adversidade, porém há outras pessoas esperando o retorno do herói. Também pode ser necessário fugir, pois o inimigo às vezes se reergue e busca retaliação, e pode ser que haja uma grande prova nesse retorno, já que de certos lugares, como, por exemplo, o mundo dos mortos, pode ser mais difícil sair do que entrar.

**Etapa 11.** Ressurreição. Assim que retorna para o mundo ordinário, o herói deve enfrentar a provação final. Tudo o que o personagem construiu e buscou na sua jornada agora deve ser empenhado na grande batalha. A espada, simbólica ou real, conquistada na etapa 9, agora deve ser utilizada para vencer o maior de todos os desafios. Trata-se do clímax da história e o herói deve fazer o maior dos sacrifícios para vencer, talvez até entregar sua própria vida.

**Etapa 12.** Retorno com o Elixir. Trata-se do epílogo da jornada. Aqui o personagem, tendo ressuscitado, traz a paz e a cura para os seus. Talvez ele tenha sido ferido de morte e agora se despede de todos enquanto traz a salvação, ou talvez ele consolide a sua posição e agora se torne o rei ou o grande líder daquele povo. A nova ordem é firmada no seu mundo<sup>9</sup>.

Para a elaboração de *Ye*, Petreca fez adaptações nessa estrutura e, em seu *making of*, explicou detalhadamente a maneira como fez isso. Vejamos:

---

<sup>9</sup> Há inúmeras representações da jornada do herói na internet, algumas usando filmes como exemplos, além de diagramas circulares mostrando as etapas da jornada.

Apesar de ter me baseado nessa estrutura, acho importante não ficarmos extremamente presos a ela, e sim a usarmos como guia.

Tendo isso em mente, os estágios se aplicam dessa maneira em Ye:

1. Mundo Comum – Ye em sua vila, em seu trabalho.
2. O Chamado da Aventura – Quando Ye recebe sua chaga.
3. Reticência do Herói ou Recusa do Chamado – Isso não acontece. A minha ideia era apresentar o Ye no início da HQ como alguém passivo, que não se impõe, não reluta.
4. Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural – Acredito que o Ye tem vários mentores durante sua jornada. O pirata que o sequestra funciona como um mentor, pois mesmo o prejudicando faz com que o Ye perca um pouco da sua inocência. A partir daí Ye entende que nem todos são confiáveis. O Cozinheiro, que é o único personagem que tem um objetivo claro na história, que mesmo em desvantagem luta pelo que quer, e de certa forma atinge seu objetivo. O palhaço e a bruxa Miranda, que seguem um arquétipo mais clássico de mentor.
5. Cruzamento do Primeiro Portal – Exploro esse cruzamento de forma simbólica na história. Ye de fato adentra o mundo mágico quando tem o encontro com os mágicos de rua. É quando acontece o primeiro embate com o Rei Sem Cor. A partir desse momento, a Jornada realmente começa.
6. Provações, Aliados e Inimigos ou A Barriga da Baleia – As provações se dão quando Ye, mesmo de forma passiva, [enfrenta] os piratas, os mercenários. Quando sonha com o Rei e quando de fato o enfrenta. Seus aliados durante a jornada são o Cozinheiro, o Palhaço e a Miranda.
7. Aproximação – Quando Ye consegue fugir dos Piratas e dos mercenários e se encontra com a Miranda.
8. Provação Difícil ou Traumática – Quando Ye enfrenta o Rei, quando ele finalmente se impõe. O momento onde “evolui”, derrota seu grande medo. Esse estágio, no caso de Ye, também se encaixa com o 11º estágio.
9. Recompensa – Ye derrota o Rei, vence seu medo.
10. O Caminho de Volta – Ye volta para a casa.
11. Ressurreição do Herói – Isso se encaixa na parte “8”.
12. Regresso com o Elixir – Ye volta para a casa curado, mas dessa vez ele fala, tem os olhos abertos, amadurecido por conta das experiências que viveu.

Com essa explanação do próprio autor ficamos conhecendo os caminhos que ele percorreu para o desenvolvimento do roteiro de Ye. É também um bom exemplo de que fórmulas e estruturas são mais úteis quando

adotadas de maneira criativa, como Petreca fez ao modificar a jornada para suas finalidades narrativas.

## 2.2 Aprofundamento: as referências

Para desenvolver o projeto da HQ, Guilherme Petreca relata que foi misturando as referências de seu repertório em *sketchbooks*, ou seja, em cadernos de rascunho que são de uso comum entre artistas visuais em geral. No site do *making of*, ele apresenta uns desses desenhos iniciais:



*Rascunho de Guilherme Petreca feito em seu sketchbook*<sup>10</sup>

Alguns elementos desse desenho são facilmente identificáveis na obra final, como as garrafas do “Mar das Ilusões Perdidas”, a indumentária do personagem e as bandeirinhas presentes na cidade de Esperanza.

Nesses cadernos de rascunho que o autor foi preenchendo, como ele relata, em trens e metrô em seus percursos pela cidade, o seu repertório de imagens foi tomando forma. Ainda sobre esse processo criativo, Petreca relata:

---

<sup>10</sup> Disponível em <https://makingofye.tumblr.com/1-a-ideia>. Acesso em: 21 jan. 2021

Ye é uma mistura de filmes, quadrinhos, livros, músicas e vivências que tive e consumi ao longo da vida. É como se em um caldeirão eu jogasse Miyazaki, Miguelanxo Prado, Doré, Bosch, Cirque du Soleil, Gogol Bordello e Manu Chao<sup>11</sup>.

Vamos então analisar essas referências mais de perto:

**Hayao Miyazaki** (1941) é um famoso diretor japonês de cinema de animação (também conhecido como “anime”) e um dos fundadores do Studio Ghibli<sup>12</sup>, mas também trabalhou como artista de mangá e escritor no início de sua carreira. Já foi chamado de Walt Disney japonês e alguns de seus trabalhos fizeram bastante sucesso internacional, principalmente a partir do longa *A viagem de Chihiro*, vencedor do Oscar de Melhor Animação em 2001. Há algumas semelhanças interessantes entre as narrativas de Miyazaki e *Ye*, como a presença de um protagonista jovem em uma história de aventura e fantasia, além de elementos entre os quais estão cidades em estilo europeu vitoriano atravessadas por bondes e trens, além de aviões, bruxas e histórias com magia. Há uma cidade muito parecida com Esperanza no início de *O Castelo Animado* e o protagonista de *Princesa Mononoke* recebe uma maldição logo no início da história, assim como *Ye*, e também parte em busca de uma cura.

**Miguelanxo Prado** (1958) é um autor de histórias em quadrinhos de origem espanhola, especificamente da região da Galiza. Ganhador de alguns dos principais prêmios de quadrinhos do mundo, também se dedica a diversas outras atividades artísticas visuais, como ilustração e *design*, e é também bastante conhecido pela versatilidade de estilos. Estudou arquitetura, mas não chegou a se formar, tendo algumas obras em que homenageia cidades, por exemplo um livro dedicado a Lisboa (*Cartas desde Lisboa*, 1995) e outro a Belo Horizonte (*Nostalgias de Belo Horizonte*, 2003). Seu trabalho impressiona tanto pela beleza artística quanto pela sensibilidade dos temas. As paisagens marítimas são uma semelhança marcante com alguns

---

<sup>11</sup> VITRAL, Ramon. Papo com Guilherme Petreca, o autor do recém-lançado *Ye*, de Carnaval de Meus Demônios e Galho Seco, cit

<sup>12</sup> O Studio Ghibli é um estúdio de cinema de animação japonês. Para conhecer mais: <https://www.ghibli.jp/works/howl/#&-gid=1&pid=6>

trechos de Ye. No seu site [www.miguelanxoprado.com](http://www.miguelanxoprado.com) (acesso em: 27 fev. 2021) é possível conhecer o seu processo criativo e a beleza do seu trabalho.

**Gustave Doré** (1832-1883) foi um pintor, desenhista e ilustrador francês. São notáveis as ilustrações que ele fez para grandes obras da literatura mundial, como *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, *D. Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, e *O corvo*, de Edgar Allan Poe, além de narrativas góticas e contos de fada. Tinha grande apreço por temáticas fantasiosas e espetaculares. Foi um mestre da gravura e podemos notar a influência dele em Petreca nas cenas mais dramáticas e no trabalho de luz e sombra com as hachuras<sup>13</sup>.

A obra de Gustave Doré é de domínio público e muitas de suas gravuras e desenhos podem ser acessados em alta resolução no seguinte endereço: <https://www.wikiart.org/pt/gustave-dore> (acesso em: 27 fev. 2021).

**Hieronymus Bosch** (1450-1516), cujo nome de batismo era Jeroen van Aken, foi um pintor e gravador que nasceu em uma região entre o sul da Holanda e norte da Bélgica e que antes pertencia a um ducado. Seu trabalho chama atenção por retratar cenas de tentações e pecados de maneira bastante simbólica e caricatural, o que chegou a provocar escândalo em sua época. Considera-se que ele é precursor do surrealismo pelas figuras espetaculares e inquietantes que pintava. A cena em que Ye é distraído por um mágico de rua e entra em uma espécie de mundo de sonhos e absurdos lembra a proposta estética de Bosch.

A obra de Bosch também é de domínio público e pode ser vista aqui: <https://www.wikiart.org/pt/hieronymus-bosch>. (acesso em: 27 fev. 2021).

**Cirque du Soleil** é uma companhia circense fundada em 1984 no Canadá para comemorar os 460 anos da descoberta daquele país. Os espetáculos do Cirque du Soleil ficaram conhecidos no mundo todo pela inovação estética e pela montagem grandiosa. Cada espetáculo possui um enredo, um cenário e um figurino próprios, sempre recriando apresentações

---

<sup>13</sup> Técnica artística utilizada principalmente no desenho que origina efeitos sombreados e de tons em uma imagem, produzida com pequenos rabiscos utilizando linhas paralelas próximas.

circenses clássicas com novos formatos de encenação. Hoje ele é uma companhia multinacional e emprega centenas de artistas de diversas áreas. As cenas circenses em *Ye* remetem à estética do circo tradicional e o espetáculo *Corteo*, do Cirque du Soleil, também faz uma homenagem ao circo antigo, trazendo como protagonista um velho palhaço que está prestes a morrer.

**Gogol Bordello** é uma banda fundada em 1999 que se define como multiétnica e de estilo “*gypsy punk*”, uma mistura de música cigana com o punk. A banda também investe em performance com artistas variados, envolvendo dança e arte urbana. Além da estética e da música inspiradas no Leste Europeu, também há canções críticas que falam do preconceito que sofrem os povos romanis e sobre a vida dos imigrantes. Em *Ye* está presente também uma estética que remete ao povo cigano e ao Leste Europeu, principalmente na figura de Miranda, que utiliza métodos divinatórios como a quiromancia (leitura de mãos) e o tarot (cartas).

Site oficial da banda: <http://www.gogolbordello.com> (acesso em: 27 fev. 2021).

**Manu Chao** é o pseudônimo de José-Manuel Thomas Arthur Chao (1961), nascido na França, de pais espanhóis. O músico desenvolve um trabalho multicultural, que mistura rock com ritmos latinos e hip-hop, utilizando diversas línguas diferentes. Participou de algumas bandas até que, em 1988, lançou carreira solo com o álbum *Clandestino* com boa repercussão internacional e canções em espanhol, francês e inglês. Muitas de suas canções e clipes remetem à cultura latino-americana e, como o próprio título do seu mais importante álbum indica, há músicas que refletem sobre a situação dos imigrantes irregulares. O personagem *Ye* também é um imigrante e as indumentárias do povo de sua aldeia de agricultores também remetem a uma estética da América Latina. Um dos álbuns de Manu Chao é referenciado diretamente em *Ye*: *Próxima Estación: Esperanza*.

E, por último, embora não tenha sido citada pelo autor, a obra audiovisual *Hoje é Dia de Maria* possui vários elementos que se relacionam com *Ye*.

Trata-se de uma minissérie brasileira de 2005, dirigida por Luiz Fernando Carvalho em colaboração com Luis Alberto de Abreu e baseada na obra de Carlos Alberto Soffredini. A história narra a jornada de “Maria”, uma menina simples do interior que viaja à procura de seu tesouro. Saindo do sertão, ela procura encontrar as “Franjas do Mar”. A estética circense e a estilização de elementos da cultura popular e dos contos de fada também são fortes nessa obra. Assim como Ye, a menina Maria viaja sozinha pelo mundo e seu grande inimigo também é um diabo, “Asmodeus”, que usa de muitas mentiras para roubar a sombra da menina e o seu tesouro. A carga simbólica e poética é outro elemento que aproxima bastante as duas obras.

### 2.3 Ye e o gênero HQ

A inclusão das histórias em quadrinhos como obra literária no PNL D é um sinal do reconhecimento da importância desse gênero na formação do leitor no Brasil. Outro sinal é a recente inclusão da categoria Quadrinhos em um dos principais prêmios literários da Língua Portuguesa, o Jabuti. Também é inegável a influência dessa mídia na cultura jovem e contemporânea, vide a presença massiva de personagens de quadrinhos e mangás na cultura pop, do cinema aos jogos eletrônicos, passando pela linguagem das redes sociais com os memes e “figurinhas” inspirados nesse universo.

Entretanto, é importante indicar alguns elementos básicos de linguagem dos quadrinhos, a fim de enriquecer a experiência da leitura e fornecer um vocabulário de referências para possíveis análises<sup>14</sup>.

**Quadrinho ou Vinheta:** é a unidade do quadrinho, a representação de um instante específico dentro de uma sequência interligada. Pode ter tamanhos variados e conter ou não linhas demarcatórias. Tanto o tamanho, a posição e as demarcações da vinheta produzem significados em uma HQ.

**Sarjeta:** o espaço em branco entre dois quadrinhos, através do qual imaginamos uma continuidade. Scott McCloud<sup>15</sup> chama essa contribuição do leitor de “Conclusão” e é a essência da linguagem dos quadrinhos.

---

<sup>14</sup> Para aprofundamento ver BARBOSA, Alexandre et al. (orgs). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2014; MC CLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2004.

<sup>15</sup> *Desvendando os quadrinhos*, cit.

## - PLANOS E ÂNGULOS DE VISÃO:

**Plano Geral:** plano que mostra o contexto espacial, o personagem em um determinado local, como uma sala, um campo, uma rua, um navio etc.

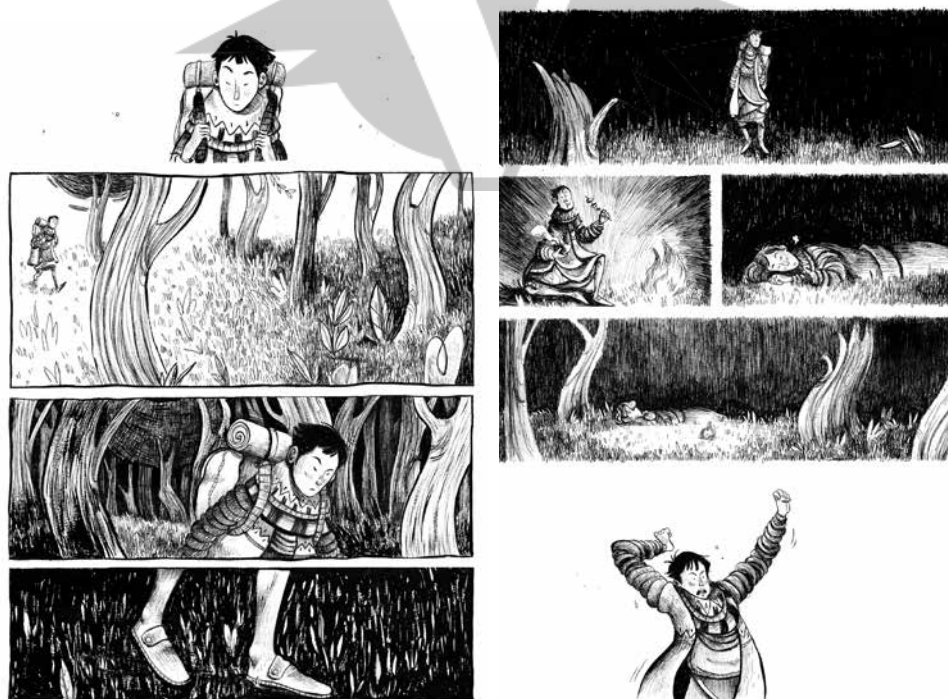
**Plano Total ou de Conjunto:** mostra o personagem ou um grupo de corpo inteiro, geralmente enfatizando uma ação em que mostrar todo o corpo seja importante, por exemplo uma dança ou uma briga.

**Plano Médio ou Aproximado:** plano da cintura para cima, mais comum em cenas de diálogos, pois favorece a representação da fisionomia e gestos sutis.

**Plano Americano:** intermediário entre o total e o médio, mostra os personagens do joelho pra cima. Há quem diga que é o plano mais próximo da nossa percepção sobre o outro quando estamos face a face. Sua origem remete aos filmes americanos de faroeste, nos quais era importante mostrar os personagens abaixo da cintura para que o espectador visse as armas.

**Primeiro Plano:** corte na altura do ombro, enfatizando fortemente a expressão do personagem.

**Plano Detalhe, Pormenor ou *Close-up*:** foco em um detalhe mínimo, como uma parte do rosto, um objeto, um gesto. Ressalta elementos importantes para a história e cria tensão.



*Páginas 40 e 41: Guilherme Petreca explora diferentes planos e ângulos de visão para contar a história de Ye*

Observe como esses elementos são usados na sequência acima. Primeiramente é interessante observar que nem todas as vinhetas possuem linhas demarcatórias. No segundo quadrinho, temos um Plano Geral que contextualiza o ambiente da floresta. Nos quadrinhos 1 e 3, observamos a expressão do personagem com o plano aproximado: ele começa calmo e, depois de entrar na floresta, parece determinado. No final da página, o Plano Detalhe dos pés enfatiza a persistência e a continuidade da jornada.

Na página seguinte, o quadro escuro indica que anoiteceu. Assim, a sarjeta entre as duas páginas sugere que ele andou o dia todo na floresta. Entre o primeiro e o segundo quadro, por meio da “Conclusão”, entendemos que ele procurou lenha, acendeu o fogo e preparou a comida; tudo isso deve ser subentendido pelo leitor. A quarta vinheta mostra Ye dormindo e a quinta, com o Plano Geral, enfatiza a solidão dessa noite na floresta. Por último, com o Plano Médio novamente, vemos a expressão e o gesto de quem está acordando.

Aqui é interessante fazer um exercício: experimente mostrar apenas o último quadro dessa página para os alunos e pedir para que eles descrevam o que está acontecendo. O quadro não tem o plano de fundo e está sem contexto; pode parecer que o personagem está brigando ou se debatendo. Isso mostra o poder da Conclusão em uma história em quadrinhos: a gente só entende que ele está se espreguiçando, após uma noite de sono em uma floresta, por conta de todo o contexto de leitura e a relação que fazemos com os quadros anteriores.

### - ÂNGULOS DE VISÃO

**Médio:** altura dos olhos, ângulo da maioria das cenas de uma história.

**Superior, Plongée ou Picado:** vista “de cima pra baixo”, mostra o personagem dentro de um contexto maior ou pode servir pra indicar sensações de intimidação, solidão ou fraqueza.

**Inferior, Contra-plongée ou Contrapicado:** vista “de baixo pra cima”, dá a impressão de que o objeto ou o personagem é grandioso, imponente, ameaçador.



*Pág. 43: O camponês Ye caminha pela cidade*

Na chegada à primeira cidade, podemos notar o efeito causado pelos diferentes ângulos: na primeira vinheta, com o ângulo médio, Ye está misturado aos outros passantes, enquanto o olhar do leitor também está “no meio da multidão”. Na segunda vinheta, com ângulo superior, percebemos Ye como um indivíduo solitário, impressão/sugestão enfatizada ainda mais pelo espaço vazio na frente dele, graças à composição planejada pelo artista.

Na batalha final entre Ye e o Rei Sem Cor, também percebemos o uso criativo e a forte carga semântica que os ângulos de visão fornecem à narrativa pictórica. Observando a sequência de vinhetas abaixo, notamos a inversão das relações entre os personagens: inicialmente o Rei Sem Cor está em destaque com o ângulo inferior denotando a sua grande ameaça em frente ao pequeno Ye; na sequência vemos o momento de enfrentamento e ambos, frente a frente, são mostrados em ângulo médio; porém,

após a derrota do vilão, Ye passa a ser mostrado como grandioso por meio do Ângulo Inferior novamente, tomando a posição que era do seu inimigo após derrotá-lo.



*Páginas 148, 152 e 158: Respectivamente: a ameaça do Rei Sem Cor, o confronto, a vitória de Ye*

**Figuras cinéticas:** as figuras cinéticas são as linhas que indicam a velocidade ou outros movimentos e sensações nas imagens paradas. Guilherme Petreca usa bastante esse recurso, pois seus desenhos são fluidos e parecem dançar na página. Basta ver, por exemplo, as cenas de batalha e a queda da bomba no início da história e perceber como as linhas de movimento do avião indicam a velocidade.

**Metáforas visuais:** são convenções visuais típicas da linguagem dos quadrinhos que indicam certas ideias ou situações, como cobras, raios e caveiras para indicar palavrões, estrelas para indicar dor, bolinhas flutuando para sono ou atordoamento etc. *Ye* também usa bastante esse recurso ao longo da história e é interessante notar seu funcionamento.

**Onomatopeia:** imitação sonora por meio de signos convencionais, muito característico das histórias em quadrinhos. Em *Ye*, vale a pena observar como esses signos são desenhados de forma expressiva, integrando-se aos cenários e aos desenhos. Trata-se de uma técnica desenvolvida pelos mangás japoneses e que Petreca utiliza muito bem.

**Legenda:** indica a voz do narrador, contextualizando a história com relação à passagem do tempo, mudanças de espaço ou mesmo ações concomitantes. A legenda fica geralmente em um pequeno quadro na parte superior da vinheta. *Ye* não usa esse recurso; o autor prefere mostrar as mudanças de tempo e espaço dentro das próprias vinhetas, sem indicações em legendas.

**Balão:** convenção visual que serve para indicar o discurso direto de um personagem em quadrinhos. A forma mais comum é um círculo contornando o texto verbal, no qual se acrescenta uma ponta, chamada de “rabicho”, para indicar o personagem que estaria produzindo a fala. Além dessa indicação de fala, o balão em si, seu formato geral e até a fonte das letras também possuem uma carga semântica e obedecem a convenções linguísticas, como o balão de pensamento, grito, sussurro, voz eletrônica etc., cada um com um formato específico. Além disso, os autores podem

usar os balões de forma criativa e isso acontece bastante em *Ye*. Por exemplo, no momento decisivo, quando Ye confronta o Rei Sem Cor, esse confronto também acontece entre os balões, é uma “batalha de vozes”, vencida por Ye.



Página 151: Os balões de fala na representação do confronto

### 3. PROPOSTAS DE ATIVIDADES

A seguir serão apresentadas propostas de atividades para a mediação da leitura de *Ye* e para a apropriação de suas referências, assim como algumas provocações criativas.

Diante de uma obra de fantasia, não devemos esquecer que o escritor Daniel Pennac, no livro *Como um romance*, um ensaio a favor da leitura, reivindica o que chamou de direito do leitor ao “bovarismo”, que é o direito puro e simples de fantasiar, de se deixar imergir no fluxo da imaginação e do esquecimento<sup>16</sup>.

Dito isso, em um segundo momento - uma releitura talvez, já que a obra não é das mais volumosas -, o mediador deve buscar os estranhamentos e entranhamentos. As propostas procuram justamente esse movimento de leitura a contrapelo, buscando relações e apontando detalhes que podem ter

16 PENNAC, Daniel. *Como um romance*. Tradução de Leny Werneck. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

passado em branco, assim como cotejando as diferentes leituras que os estudantes provavelmente fizeram, sem hierarquizar as experiências, mas, ao contrário, apontando para o fato de que a possibilidade de diferentes leituras é que dá força à obra artística.

Sobre a potência e a importância da arte, informa-nos a BNCC:

A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito sobre si, o outro e o mundo compartilhado. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam e se interconectam, em uma perspectiva crítica, sensível e poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas<sup>17</sup>.

Evidentemente que as atividades sugeridas a seguir devem ser adaptadas às condições sociais e materiais da escola e da comunidade. Os docentes das áreas implicadas no processo de leitura podem e devem alterar a ordem, ampliar, suprimir, complexificar ou simplificar as atividades conforme desejarem, sempre buscando o melhor aproveitamento possível da experiência de leitura por parte dos estudantes.

### **3.1. Propostas de Atividades 1: sugestões de trabalhos de Língua Portuguesa**

#### **3.1.1 Proposta de Atividade 1A**

**Título:** “Ye, solta a tua voz!”

**Competências (Linguagem e Suas Tecnologias):** 1, 2, 3, 6 e 7

**Materiais:** computadores e/ou smartphones (ou material de desenho e escrita); livro de HQ *Ye*; microfones e equipamentos de som para apresentação final.

---

17 BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF, 2018. p. 482. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 16 fev. 2021.

### **Habilidades de Linguagem desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13LGG601)** Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.
- **(EM13LGG602)** Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

### **Habilidades de Língua Portuguesa desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13LP01)** Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.
- **(EM13LP11)** Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.
- **(EM13LP46)** Compartilhar sentidos construídos na leitura/escuta de textos literários, percebendo diferenças e eventuais tensões entre as formas pessoais e as coletivas de apreensão desses textos, para exercitar o diálogo cultural e aguçar a perspectiva crítica.
- **(EM13LP47)** Participar de eventos (saraus, competições orais, audições, mostras, festivais, feiras culturais e literárias, rodas e clubes de leitura, cooperativas culturais, jograis, repentes, *slams* etc.), inclusive para socializar obras da própria autoria (poemas, contos e suas variedades, roteiros e microrroteiros, videominutos, *playlists* comentadas de música etc.) e/ou interpretar obras de outros, inserindo-se nas diferentes práticas culturais de seu tempo.

## Pré-leitura:

**Pergunte** aos alunos sobre quem eles consideram um “herói” e sobre o que faz alguém ser considerado um “herói”, deixando claro que pode ser um personagem histórico ou ficcional. É importante deixá-los se expressar livremente, havendo a possibilidade de que um debate espontâneo surja entre eles

**Anotar** os dados preliminares sobre o que eles acham importante na construção e trajetória de um herói, indicando o que é consenso e o que não é. Esse início é importante para se fazer uma avaliação diagnóstica da habilidade EM13LGG601.

**Proponha** então a criação de um infográfico, que pode ser produzido individualmente ou em grupos, no qual eles indicarão as características de herói utilizando as imagens das pessoas ou personagens que escolherem e o resultado do debate. Caso haja recursos disponíveis, computadores e/ou smartphones, é possível utilizar plataformas gratuitas para essa atividade. A seguir temos um exemplo de infográfico para essa atividade:

# O QUE FAZ UM HERÓI / UMA HEROÍNA?



## DISPOSIÇÃO PARA AGIR

### O herói/heroína aceita o desafio

Quando uma grande dificuldade se impõe, o herói/heroína é aquele(a) que se dispõe a fazer algo a respeito, ou a ajudar no processo.

## LIDERANÇA

### O herói/heroína toma decisões importantes

No meio do enfrentamento de um problema, cabe ao herói ou à heroína tomar as decisões importantes e difíceis, e isso deve ser feito com energia, para que as demais pessoas confiem nessas escolhas e decisões.



## PODER

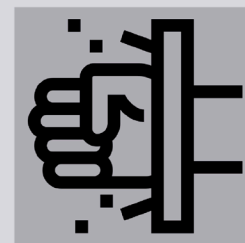
### O herói/heroína possui um poder especial

O herói ou a heroína podem já ter nascido com um poder, podem ter recebido um objeto especial, um item mágico, ou pode ser uma habilidade desenvolvida com esforço, dedicação e muito treino.

## VITÓRIA

### Para ser herói/heroína, é essencial vencer um desafio

No final das contas, a essência do herói e da heroína é o seu grande feito, a vitória sobre um grande desafio, a derrota do monstro, o gol que ganha um campeonato, uma grande conquista.



## INSPIRAÇÃO

### O herói/heroína são exemplos

Após a conquista vencida, o herói ou a heroína se tornam modelos para as pessoas de uma sociedade, principalmente para os mais jovens, pois inspiram respeito e orgulho por terem conseguido vencer um desafio.

*Exemplo de um infográfico*

Por fim, **apresente** a obra *Ye* para a turma, enfatizando que se trata de uma história sobre um herói e que eles deverão verificar se o personagem se encaixa nos padrões que a turma estabeleceu.

### **Leitura:**

**Peça** para que eles, ao longo da leitura, anotem as semelhanças e as diferenças entre o tipo de heroísmo que determinaram na atividade de pré-leitura e aquele apresentado na trajetória de *Ye*. **Pergunte** se eles conhecem outras histórias parecidas e se eventualmente os próprios heróis apontados por eles na atividade anterior não se assemelham a *Ye* em algum momento. Se considerar adequado, eles podem fazer rodas de leitura nas quais comentam características do herói traçadas por eles em comparação com as características de *Ye*. Habilidade implicada: EM13LP46.

**Apresente** para os alunos a estrutura da jornada do herói e como ela foi desenvolvida por Guilherme Petreca em *Ye* (texto do *making of*).

**Peça** para que eles comparem a jornada do herói com o infográfico feito na atividade de pré-leitura. Quais as diferenças e semelhanças? **Reforce** a ideia de que a jornada do herói é apenas uma estrutura feita para contar histórias ficcionais. **Promova** esse debate sobre as semelhanças e diferenças entre o heroísmo da ficção e o da realidade. É possível que nesse momento apareçam experiências de pessoas próximas, inclusive familiares, como exemplos de heroísmo. É importante cuidar para que todas as manifestações dos estudantes sejam respeitadas.

### **Pós-leitura:**

**Leia ou peça** para algum aluno ler em voz alta o seguinte parágrafo extraído do paratexto de *Ye*:

[...] na concepção de Campbell, o monomito seria uma representação de fatos que também nos acompanham durante a nossa vida, em especial o chamado para a vida adulta. Basta nos perguntarmos: “o que é se tornar adulto na nossa sociedade?”. No estágio da infância, a maioria de nós não tem muita preocupação com nada sério (claro que há exceções); é quando subitamente

recebemos um chamado, como em *Ye*, e uma “bomba” cai em nossa cabeça: a puberdade. Então temos que passar por diversas provações para sermos reconhecidos como adultos, enfrentar diversos monstros: as cobranças da família, do ensino médio, da sociedade, dos próprios amigos e colegas; enfrentar diversos medos e desafios: medo de ficar sozinho ou sozinha, o primeiro emprego, tirar carta de motorista, fazer vestibular e Enem, medo da rejeição por não se encaixar em padrões sociais e de gênero, e muitos outros. Não são poucas as manifestações do “Rei Sem Cor” na transição para a fase adulta. Entretanto, não há o que fazer além de enfrentar esses desafios e, no próprio processo de luta, reinventar-se como um indivíduo autônomo e autoconsciente. É o processo de “abrir os olhos” e “encontrar a própria voz” a que cada um de nós é chamado. Enfim, trata-se de crescer.

Finalmente, focando na habilidade EM13LP47, **proponha** a montagem de um *slam* ou sarau, no qual os alunos possam se apresentar e, assim como *Ye*, “soltar a sua própria voz contra o Rei Sem Cor”. A ideia é permitir que eles mesmos pensem no formato do evento e, por meio dele, possam expressar sua visão crítica sobre o mundo e sobre os desafios de crescer e se desenvolver no contexto em que vivem.

#### Sugestão de referência complementar

O filme musical *Black is King* (2020), escrito, dirigido e produzido por Beyoncé é uma releitura da obra *O rei leão*, inspirada no clássico *Hamlet*, de Shakespeare, e cujo roteiro foi elaborado com base na Jornada do Herói. Lançado em 1994 como um longa de animação, *O rei leão* teve uma nova versão em 2019, em uma produção com efeitos visuais realistas. Um bom exercício de aprofundamento é identificar tanto no livro quanto nos filmes cada etapa da Jornada do Herói:

BLACK IS KING. Direção: Beyoncé et al. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 2020 (85 min).

### 3.1.2 Proposta de Atividade 1B

**Título:** “*Ye* e a linguagem dos quadrinhos”

**Competências (Linguagem e Suas Tecnologias):** 1, 2, 3, 6 e 7

**Materiais:** computadores e/ou smartphones (ou material de desenho e escrita); livro de HQ *Ye*; outros livros ou revistas de histórias em quadrinhos.

**Habilidades de Linguagem desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13LGG601)** Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.
- **(EM13LGG602)** Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

**Habilidades de Língua Portuguesa desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13LP01)** Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.
- **(EM13LP06)** Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.
- **(EM13LP11)** Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.
- **(EM13LP46)** Compartilhar sentidos construídos na leitura/escuta de textos literários, percebendo diferenças e eventuais tensões

entre as formas pessoais e as coletivas de apreensão desses textos, para exercitar o diálogo cultural e aguçar a perspectiva crítica.

- **(EM13LP18)** Utilizar *softwares* de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas de escrita, de construção coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.

### **Pré-leitura:**

**Proponha** uma conversa sobre Histórias em Quadrinhos com os alunos. **Pergunte** se eles leem ou já leram HQs e o que acham dessa forma narrativa, quais obras e autores eles conhecem e se conhecem autores nacionais.

Com o auxílio de um projetor de imagens ou exemplares de HQs e tiras de jornal, **apresente** para eles alguns dos elementos básicos da linguagem dos quadrinhos. **Utilize** como base os elementos expostos neste material, na sessão de aprofundamento 2.3 “Ye e o Gênero HQ”, sempre buscando relacionar a técnica ou o recurso utilizado com o efeito que se tentou atingir.

As habilidades envolvidas nessa etapa são, principalmente, EM13LP01 e EM13LP46.

### **Leitura:**

**Proponha** uma dinâmica de leitura com a busca por referências dentro da obra. **Peça** que eles procurem, dentro de suas próprias referências culturais, imagens de filmes, ilustrações, trechos de livros, cenas de histórias em quadrinhos, fotografias em geral, qualquer coisa que lembre os desenhos e as cenas em Ye. Essas referências podem ser trazidas para a sala de aula e mostradas, mas, caso seja possível, **crie** um ambiente virtual, como um grupo em uma rede social, para os alunos postarem essas referências e, juntos, façam inferências sobre essas relações. Aqui estamos focando a habilidade EM13LP11.

Um exemplo:

Nessa imagem, vemos um personagem coadjuvante em *Ye*, um dos aldeões da terra natal do protagonista. Ele está usando uma touca típica dos países andinos<sup>18</sup>.

A partir dessa referência, seria importante perguntar: de onde vem essa touca e o que ela representa? Quais povos a usam e em que contexto?

Essa busca por referências pode ser feita em dois momentos:

1 – Logo na primeira leitura, desde que estabelecendo uma data para iniciar as postagens a fim de evitar os chamados *spoilers*.

2 – Após os alunos apresentarem suas referências, **forneça** a lista de referências do próprio Guilherme Petreca e, a partir daí, **discuta** o repertório do autor em comparação com o dos leitores, **reforçando** que a leitura tem seu aspecto pessoal e de apropriação, e que eles não são obrigados a aderir ou concordar com as referências do autor. Esse passo é importante para o desenvolvimento da habilidade EM13LP46.

### **Pós-leitura:**

**Peça** que os alunos se dividam em grupos e **proponha** a criação de uma história em quadrinhos. **Oriente-os** a começar com uma pesquisa de referências de imagens, a partir de seus próprios gostos e interesses e, com base nessas imagens, planejar um rascunho ou roteiro para então desenvolver a HQ. Caso tenham alguma dificuldade, **oriente-os** a utilizar algumas cenas ou páginas de *Ye* como base.

Com as HQs prontas, **defina**, junto com eles, possibilidades de leitura e difusão do material pela escola. Pode ser feita uma exposição das HQs, as histórias podem ser reunidas em forma de fanzine, podem ser digitalizadas e difundidas pelas redes sociais, trocadas entre os alunos ou mesmo expostas na biblioteca ou sala de leitura. A principal habilidade mobilizada aqui é a EM13LP18.



*Página 26: Detalhe da touca andina em um personagem de Ye*

<sup>18</sup> É provável que alguns alunos também reconheçam o mesmo objeto por causa do youtuber "Bolívia", que adotou esta touca como indumentária. Ele participa de um canal de jornalismo esportivo e humor chamado "Desimpedidos" e, além da touca, utiliza uma máscara que oculta seu rosto. Aqui também seria interessante questionar por que esse artista adotou a indumentária, se ele já declarou algo a respeito e como ele a ressignifica.

### Sugestão de referência complementar

Sugerimos alguns documentários sobre quadrinhos com acesso gratuito. Através deles é possível conhecer um pouco mais do panorama brasileiro das HQs.

QUADRINHOS: a nona arte. 2013. Reportagem (52min18s).

Publicado pelo canal TV Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=olbkFXATAg>. Acesso em: 27 fev. 2021.

Reportagem da TV Brasil com um olhar geral sobre o tema HQ.

MALDITOS CARTUNISTAS. Direção: Daniel Garcia e Daniel Paiva.

Brasil, 2010. (90min). Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLfoWJdQ1RsQH78l4z8\\_WPWPp\\_qdu9Zi83](https://www.youtube.com/playlist?list=PLfoWJdQ1RsQH78l4z8_WPWPp_qdu9Zi83). Acesso em: 27 fev. 2021.

Documentário que traça um panorama sobre a profissão de desenhista de humor no Brasil.

QUADRINHOS E POLÍTICA. Direção: Digo Freitas. Brasil, 2019. (50min).

Documentário que analisa um debate recente no cenário dos quadrinhos nacionais independentes sobre o espaço da política nas HQs.

## 3.2 Propostas de Atividades 2: sugestões de trabalhos intercomplementares curriculares

Neste tópico, apresentaremos duas atividades com foco na área de Ciências Humanas e Sociais aplicadas em associação ao componente Língua Portuguesa.

Considerando *Ye* como uma representação simbólica da trajetória de um imigrante, trabalharemos a leitura da HQ junto aos componentes de **Geografia** e **Sociologia** respectivamente.

### 3.2.1 Proposta de Atividade 2A

**Título:** “Pelos caminhos de Ye”

**Competências:** Linguagens e Suas Tecnologias: 1, 2 e 7; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: 1 e 4.

**Materiais:** computadores e/ou smartphones (ou mapas e marcadores); livro de HQ *Ye*; material de desenho e pintura, cópias de fotografias de família ou desenhos.

### **Habilidades de Linguagem desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13LGG101)** Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
- **(EM13LGG202)** Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
- **(EM13LGG602)** Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.
- **(EM13LGG701)** Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

### **Habilidades de Ciências Humanas e Sociais desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13CHS106)** Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- **(EM13CHS201)** Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.

- **(EM13CHS206)** Analisar a ocupação humana e a produção do espaço em diferentes tempos, aplicando os princípios de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, arranjos, casualidade, entre outros que contribuem para o raciocínio geográfico.

### **Pré-leitura**

**Pergunte** para os alunos sobre a origem de suas famílias, qual foi a trajetória que seus antepassados percorreram: por quais países ou estados tiveram que passar, quais espaços atravessaram? Um oceano? Montanhas? Vieram de barco? Ônibus? Trem? Como era na época? **Solicite** que eles pesquisem as origens e os motivos que os levaram a essa migração; **oriente-os** para que guardem essas informações para apresentação posterior. Aqui as principais habilidades mobilizadas são EM13LGG101 e EM13CHS201.

**Oriente** os alunos a iniciar a leitura de *Ye*, mas indicando que se trata de uma obra de fantasia. Que o enredo tratará de uma jornada, mas de forma simbólica.

### **Leitura**

**Oriente** os alunos a observarem o deslocamento de Ye em sua jornada, anotando por quais espaços ele passa e quais os meios de transporte ele utiliza na travessia. A habilidade envolvida aqui é a EM13CHS206.

**Peça** também para que comparem a aldeia de onde Ye saiu com a cidade de Esperanza, **alertando-os** para o fato de que a história tem um *flashback*, ou seja, ela começa em Esperanza, mas depois volta no tempo para mostrar o início da trajetória de Ye.

### **Pós-leitura**

**Peça** para os alunos compararem a história da migração de Ye com a de seus antepassados, observando os seguintes elementos:

- Meios de transporte utilizados
- Acidentes geográficos / obstáculos
- Motivo do deslocamento

Em seguida, **convide-os** a construir um mapa coletivo, anotando os locais de suas origens e anexando textos explicativos e imagens sobre

#### Sugestão de referência complementar

O documentário *Êxodus – De Onde Eu Vim Não Existe Mais* (2017), de Hank Levine, é uma produção brasileira que narra as jornadas de seis refugiados de diferentes regiões do mundo que tiveram que se deslocar por motivos diferentes, como guerras, perseguições políticas e epidemias. O filme é um retrato fiel da crise dos refugiados contemporânea, que se tornou uma questão global na última década e tem levado a debates públicos acalorados nos países democráticos.

Trailer disponível aqui: <https://globofilmes.globo.com/filme/exodus-de-onde-eu-vim-nao-existe-mais/>

seus antepassados. É possível fazer isso com um mapa tradicional e transformá-lo em um grande painel, mas também pode-se usar plataformas gratuitas na internet, adicionando marcadores no mapa virtual, textos e imagens e compartilhando o acesso do mapa com os alunos. Pode-se fazer um mapeamento por geração: de onde vieram os pais, de onde vieram os avós etc., diferenciando essas gerações por cores.

Habilidade principal envolvida: EM13CHS106.

### 3.2.2 Proposta de Atividade 2B

**Título:** “Ye e as correntes da migração”

**Competências:** Linguagens e Suas Tecnologias: 1, 2, 3, 4 e 7; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: 1, 2, 4 e 5.

**Materiais:** computadores e/ou smartphones, projetor de vídeo; livro de HQ *Ye*; material de desenho e pintura.

**Habilidades de Linguagem desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- (EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

- **(EM13LGG701)** Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

### **Habilidades de Ciências Humanas e Sociais desenvolvidas ou trabalhadas nesta proposta:**

- **(EM13CHS106)** Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- **(EM13CHS201)** Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.
- **(EM13CHS502)** Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.
- **(EM13CHS503)** Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.

### **Pré-leitura:**

**Promova** um debate sobre a imigração contemporânea e **incentive** os estudantes a procurar informações sobre os grupos que atualmente

migram para a sua cidade ou estado. Há algum órgão de proteção a essas pessoas? Há alguma política pública? Há organizações da sociedade civil que as auxiliam?

Ao final, apresentar *Ye*, aludindo que a obra também pode ser lida como uma alegoria sobre a migração. Principal habilidade envolvida aqui: EM13CHS201.

### Leitura:

**Mostre** para os alunos dois clipes de grupos musicais que o autor, Guilherme Petreca, citou como inspiração para o desenvolvimento de *Ye*, e peça para que eles comparem com a HQ, tanto em relação à temática quanto em relação às questões estéticas.

“El Viento”, de Manu Chao – disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wwYMaCBi57M>

“Immigraniada”, de Gogol Bordelo – disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aKpgb2WrGo0>

### Pós-leitura

**Convide** os estudantes a produzir trabalhos em equipes com o tema “Ser Imigrante”, para conscientizar sobre a importância desse grupo social e as dificuldades vividas por eles, e também com o objetivo de combater preconceitos. **Incentive-os** a utilizar como base as histórias que eles pesquisaram na atividade de pré-leitura e **oriente-os** a escolher o produto final: pode ser uma HQ, um vídeo documentário ou ficcional, um

poema no estilo *slam*, por exemplo. Após isso, **determine** com a turma a melhor maneira de fazer com que esses produtos circulem pela escola e/ou comunidade: pode ser uma exposição, um evento, intervenções no intervalo, postagens em redes sociais da escola, o que acharem melhor.

#### APROFUNDANDO

Reportagem sobre o trem conhecido como *La Bestia*, que atravessa o México em direção aos Estados Unidos e ao qual a música de Manu Chao está relacionada. Disponível aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=AJ74mXMs9Io>

Principais habilidades envolvidas: EM13LGG701, EM13CHS106, EM-13CHS502 e EM13CHS503.

#### 4. SUGESTÕES DE REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

Clipe da música “Latinoamérica” do grupo Calle 13

*Esse clipe, além de possuir uma bela proposta estética, focando a paisagem humana e natural da América Latina, tem como base uma canção que coloca os povos latino-americanos como eu lírico em uma fala comovente que descreve a potência e a beleza desses povos e uma resposta às diferentes formas de exploração e destruição da natureza. Em determinado momento da canção, ouvimos, em espanhol: “Você não pode comprar as nuvens, / Você não pode comprar as cores / Você não pode comprar minha alegria / Você não pode comprar as minhas dores.” Há também partes da canção em português, interpretadas pela cantora Maria Rita. Em relação com Ye, além da identificação do personagem com os povos camponeses, também podemos entender a letra da canção e as imagens do clipe como mensagens que ele endereçaria ao Rei Sem Cor.*

Filme de animação *Princesa Mononoke*, de Hayao Miyazaki (Studio Ghibli)

*A sinopse oficial do estúdio assim descreve a história: “Após enfrentar um deus javali enfurecido, o príncipe Ashitaka é amaldiçoado com um mal que pode matá-lo. Para encontrar a cura, ele decide viajar para longe e acaba se envolvendo numa batalha entre os deuses animais da floresta e os moradores de uma vila de mineiros, que aos poucos estão destruindo a floresta<sup>19</sup>.”*

*As semelhanças temáticas com Ye são evidentes, embora a questão ecológica seja muito mais forte na animação do que as demais questões.*

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://studioghbli.com.br/filmografia/princesa-mononoke/>. Acesso em: 21 jan.2021.

Site e Instagram do Museu da Imigração: <https://museudaimigracao.org.br>

*O site do Museu da Imigração possui um grande acervo sobre os imigrantes que entraram no estado de São Paulo, principalmente aqueles que desembarcavam no porto de Santos. Muitos deles partiam dali e iam para outros estados Brasil afora. Destaque para a coleção iconográfica e os relatos gravados de imigrantes (Coleção de História Oral). As redes sociais da instituição também são bastante ativas, com divulgação de vários eventos e publicação de fotos históricas. Por meio desses materiais, podemos conhecer algumas histórias reais de pessoas que, como o protagonista de Ye, tiveram que sair de suas casas a fim de encontrar alguma forma de cura.*

## **5. BIBLIOGRAFIA COMENTADA:**

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 16 fev. 2021.

*A Base Nacional Comum Curricular define o conjunto de aprendizagens essenciais a que todos os estudantes têm direito, por lei, na Educação Básica. É um compromisso do Estado brasileiro para favorecer as aprendizagens de todos os alunos e fortalece a colaboração entre União, Estados e Municípios. Seus fundamentos pedagógicos se ligam ao compromisso com a educação integral, ou seja, com a formação e o desenvolvimento humano global, nas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica. O principal desafio da BNCC, enquanto meta político-educacional, é estabelecer um pacto nacional em torno da igualdade de oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento para todos os estudantes durante a Educação Básica.*

BARBOSA, Alexandre *et al.* (Orgs.) *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2014.

*Ótimo livro de introdução às histórias em quadrinhos no ambiente escolar, que traz nos dois primeiros capítulos uma contextualização histórica e*

*uma exposição sobre a linguagem das HQs, seguidas por propostas de exercícios nas mais diferentes disciplinas.*

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

*Obra citada pelo próprio autor como base da estrutura narrativa de Ye, o livro traz a base para o conceito da jornada do herói, com aprofundamento filosófico das relações que Campbell identificou entre mitos de diferentes tradições. Aconselha-se a leitura para quem deseja se aprofundar no tema.*

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução de Alexandre Boide e Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

*É um manual didático e completo que se apoia no trabalho de um dos pioneiros das HQs para ensinar técnica e contar um pouco sobre os princípios que regem uma obra em quadrinhos.*

LÉVI-Strauss, Claude. O feiticeiro e sua magia. In: *“Antropologia estrutural*. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Cosac&Naify, 2008. *Texto clássico da Antropologia. Caso a temática sobre a existência e funcionamento da magia no “mundo real” se torne do interesse dos alunos, este artigo pode dar subsídios para se discutir o assunto dentro de parâmetros mais científicos.*

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: M.Books, 2004.

*Livro teórico sobre os quadrinhos feito em quadrinhos. Apesar da linguagem simples e dinâmica, o autor discute e aprofunda o funcionamento do gênero das HQs ao mesmo tempo que oferece um exemplo do potencial didático que as histórias em quadrinhos possuem. Para quem pretende realizar projetos de desenvolvimento de quadrinhos com os alunos, é um livro valioso.*

PENNAC, Daniel. *Como um romance*. Tradução de Leny Werneck. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

*Ensaio cuja primeira parte imagina a trajetória de uma criança que vivia encantada com as leituras da infância e, conforme avançou na vida escolar, foi perdendo o interesse pelos livros. A obra fala da importância de manter o interesse pelo lúdico e o encantamento pela literatura e, na última parte, elenca e comenta o que o autor chama de “Os dez mandamentos do leitor”.*

POE, Edgar Allan; DORÉ, Gustave. *O corvo*. Ilustrações de Gustave Doré. Tradução de Machado de Assis. São Paulo: Clepsidra, 2018.

*Uma das melhores traduções do poema de Edgar Allan Poe, com as ilustrações em tamanho grande de Gustave Doré, uma das referências visuais do artista Guilherme Petreca.*

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Tradução e prefácio: Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

*Livro que sistematiza a estrutura da jornada do herói, voltado mais para aspirantes a escritores e roteiristas. Possui linguagem muito mais simples e acessível que o livro de Joseph Campbell e propostas de exercícios e reflexões para aspirantes a escritores.*

**Ilustrações:**

Guilherme Petreca/Acervo da editora

**Diagramação:**

Lilian Mitsunaga

**Revisão:**

Lilian Aquino e Guilherme Mazzafera

**Apoio editorial:**

João Carlos Ribeiro Jr.