

A FUNÇÃO QUESTIONADORA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEUS SUBGÊNEROS NO ENSINO DE ARTES

The questioning function of histories in comic books and its subgeniers in arts education

Gisele Henriques¹

Samara Pantoja Pompeu²

Resumo: Entre os inúmeros conteúdos a serem trabalhados na educação artística, o desenho da figura humana se destaca pelas suas infinitas possibilidades. Entre elas, o ensino das técnicas de produção de histórias em quadrinhos, que se apresenta como um campo para a experimentação da fusão da Arte com a consciência de linguagem, e estas com os temas transversais, tão necessários para a geração de senso crítico entre os alunos. Nossa proposta é um estudo metodológico destas possibilidades, alicerçadas pela prática pedagógica, que podem proporcionar um ambiente de criação para os educandos. Analisamos os quadrinhos em desenho da figura humana através das novas tecnologias do ensino de artes, usando-os como ferramentas da prática pedagógica, visando à promoção do livre pensar nas manifestações artísticas.

Palavras-chave: Desenho da figura humana. Arte e novas tecnologias. Prática pedagógica.

Abstract: Within the massive content to be studied in the field of Arts, Anatomy for Figure Drawing stands out for its countless possibilities. Among these, there are the teaching of production techniques for Comic Books, which presents itself as a field to experiment with the fusion of Arts and language awareness, and with transversal themes that are so much needed to generate critical thinking among students. Our proposal is a methodological study of these possibilities, based on pedagogical practice, that may provide an environment of creation for the students. We have analysed Comics in Anatomy for Figure Drawing through the New Technologies in Arts Teaching, using them as Pedagogical Practice tools, aiming for the promotion of free thinking in artistic manifestations.

Keywords: Drawing of the human figure. Art and new technologies. Pedagogical practice.

Introdução

Com a utilização de ferramentas didáticas que englobem, além do conteúdo programático, uma produção cultural próxima da realidade dos alunos, o educador tem chances maiores de gerar a identificação dos educandos com o conteúdo proposto, possibilitando assim bons resultados e a aplicação de metodologias inclusivas no ambiente escolar. Incentivar a leitura e a escrita é um preceito básico no ensino de todas as disciplinas, pois ambos são fundamentos do processo de aquisição de conhecimentos.

Para tal, mais especificamente no ensino de artes, o professor pode procurar atividades que exercitem o saber cultural e o livre pensar, elementos constituintes da criatividade, incentivadora da imaginação, que em conjunto com metodologias e técnicas de produção artística, possibilitam ao aluno a criação não só de objetos de arte, mas também de produtos culturais, que poderão ser utilizados fora do ambiente escolar, de acordo com suas necessidades

¹ Acadêmica do Curso de Artes Visuais – Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI –. Rodovia BR 470 – Km 71 – nº 1.040 – Bairro Benedito – Caixa Postal 191 – 89130-000 – Indaial/SC Fone (47) 3281-9000 – FAX (47) 3281-9090 – Site: www.uniasselvi.com.br

² Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI –. Rodovia BR 470 – Km 71 – nº 1.040 – Bairro Benedito – Caixa Postal 191 – 89130-000 – Indaial/SC Fone (47) 3281-9000 – FAX (47) 3281-9090 – Site: www.uniasselvi.com.br

e interpretações de mundo.

As histórias em quadrinhos, em seus subgêneros, são uma modalidade de Arte que permite variadas aplicações, com diferentes possibilidades estéticas, infinitas utilizações através do apoio textual (em que podem ser discutidos temas transversais). Este gênero é uma geração de produto cultural, passível até de monetização futura, assim, sua compreensão e exercício não são só uma mera aquisição dos fundamentos da Arte enquanto disciplina acadêmica, mas também um processo de capacitação para o trabalho, no qual o aluno, futuramente, poderá utilizar seus fundamentos para a criação de suas próprias histórias e personagens, divulgando suas ideias, sua visão de mundo e sendo identificado por elas.

Acreditamos na prática pedagógica aliada à fundamentação teórica como embasamento para a produção, aliando texto, arte e conceito de produto, visando à construção do conhecimento voltado para a reflexão e a criação de identidade cultural, dentro do ambiente escolar, com as novas ferramentas tecnológicas, nas quais os educandos podem gerenciar facilmente a criação e a divulgação de seus trabalhos.

Desenho da figura humana

O desenho da figura humana é um componente indispensável da produção de imagens em Artes, para tanto, são aplicadas técnicas para sua perfeita execução. Conceitos de perspectiva, luz, sombra e proporção podem ser utilizados para retratar os diferentes tipos de pessoas e situações, em diversos contextos. Imagens de arte com aplicações harmônicas são apreciadas em todo o mundo, com artistas consolidando-se profissionalmente através de seus legados.

Dentro das inúmeras aplicabilidades, destacam-se as histórias em quadrinhos, ainda vistas por alguns como um mero objeto de diversão inconsistente, mas que possui inúmeros predicados auxiliares no processo educacional, pois além do estímulo à leitura e à ampliação do vocabulário, proporcionam a percepção e a apreciação das técnicas de desenho. Em Artes Visuais, os quadrinhos utilizam técnicas de desenho, animação e linguagem não verbal. São comumente utilizados para o ensino de língua portuguesa, devido aos conceitos de história, sequência de ações, onomatopeias e a utilização de exemplos frasais em diálogos, que podem estar repletos de marcadores conversacionais e sentenças gramaticais, facilitando a compreensão de diversos conteúdos programáticos. Estes são apoio no processo de produção artística, o que possibilita a interdisciplinaridade e atividades com os temas transversais, ou seja, a história em quadrinhos explora a linguagem não verbal, complementada pelo uso da linguagem verbal de maneira clara e objetiva (NEVES, 2012, p. 8), proporcionando a associação da imagem com o texto escrito.

Prioritariamente, é necessário compreender as diferenças entre os subgêneros das histórias em quadrinhos.

Teríamos, assim, a caricatura (deformação das características do ser representado), a charge (quando um fato jornalístico é trabalhado), o cartum (semelhante à charge, mas com uma crítica que não “envelhece” como o noticiário diário), a história em quadrinhos propriamente dita (apresentada com mais quadrinhos, formando sequências narrativas), e as tiras, que seriam um subgrupo das histórias em quadrinhos. As tiras são subdivididas em dois subtipos: tiras-piada, com temática humorística com estratégias utilizadas nas piadas, e tiras-episódio, quando o humor explora determinada situação. [...] define os quadrinhos “como um gênero icônico-verbal narrativo cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro”. E acrescenta: “Como elementos típicos, a HQ apresenta os desenhos, os quadros e os balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal” (SILVA, 2007 apud PINTO, 2008, p. 12).

Ao perceber as diferenças entre os subgêneros, é possível construir as atividades. Mesmo sendo diferentes em seus contextos, todos possuem pontos em comum, que os caracterizam dentro de seu gênero. Bitencourt (2011, p. 133) revela os recursos básicos para a construção artística das histórias:

Balões: são os locais de forma geralmente arredondada, nos quais está escrito a fala do personagem; Expressões do rosto: alguns detalhes do rosto ao acentuados para denotar sentimentos, como sobrancelhas levantadas que quer insinuar assombro e a boca levemente acentuada para baixo denota tristeza. Onomatopeias: são palavras que expressam sons como “cof-cof” (tosse), “tóim-tóim” (pulos) ou “dim-dom” (campainha). A intensidade do som é caracterizada pelo tamanho das letras e geralmente aparecem fora dos balões. Há ainda as linhas de movimento, que são traços que indicam deslocamento.

Portanto, o educador pode alicerçar-se nas técnicas e conceitos elencados em Artes para a construção de planos de aula que englobem o desenho e a produção cultural, sendo que esta poderá incluir como contexto a produção de conteúdos que despertem o senso crítico dos alunos, que não precisa ser feito através do apoio da produção textual necessariamente, e sim trabalhar a compreensão de que a linguagem visual pode ser um importante meio de expressão, quando as imagens “falam por si”, constatação que se tem a partir da interpretação e da reflexão proporcionada pela leitura de imagem.

Arte e novas tecnologias

As artes, assim como a sociedade atual, vêm passando por transformações, impulsionadas pelas descobertas tecnológicas, que, da mesma forma que influenciam a transmissão do saber, auxiliam o processo criativo e de produção. A maneira de compreender, criar e transmitir os conceitos de Arte mudou completamente a partir da evolução da tecnologia.

Logo, a tecnologia é vista por este ângulo como um compêndio de capacidades técnicas, geradoras de resultados práticos. É possível deduzir, que sua aplicação, aliada ao conhecimento teórico, resulta em uma maior compreensão do objeto de estudo. Então, utilizar-se da tecnologia com finalidades educacionais seria o confronto da teoria com a prática, o conhecimento científico aliado ao empirismo, à experimentação (HENRIQUES, 2012, p. 6).

Neste contexto, as ferramentas tecnológicas alicerçadas com a prática podem funcionar como auxiliares na produção e divulgação de conteúdo, transformando o educando em um agente transmissor de informações sobre seu próprio contexto social. De posse dos fundamentos básicos, cabe ao educador definir as formas metodológicas de aplicação em sala de aula.

[...] a Proposta Triangular é constituída por três eixos: leitura de imagem, reflexão ou contextualização e produção ou fazer artístico. Esse triângulo é considerado referência dos eixos de aprendizagem que dominam o ensino atualmente. O triângulo ajuda na prática pedagógica de Arte nas escolas brasileiras (MARTINS; SILVEIRA, 2011, p. 165).

Portanto, com os três eixos da Proposta Triangular como norteio, o educador deve criar sequências didáticas em seus Planos de Aula que contemplem as competências apregoadas, tão necessárias para a apreensão do conhecimento. Os quadrinhos possibilitam, por sua estrutura, a leitura das imagens contextualizadas com o texto que as acompanham. O conjunto das

informações gera a reflexão necessária para a produção, ou seja, a observação, a experimentação teórica e prática e a posterior socialização em sala de aula dos conteúdos estudados e exercitados constituem-se em uma dinâmica deveras interessante, uma conexão entre o mundo, a cultura e o convívio social do aluno com a atividade prática. Ao serem utilizados os conteúdos com o direcionamento pretendido, há o exercício de diversos saberes interdisciplinares: o uso da linguagem visual, textual e informática, no caso de serem utilizadas ferramentas computacionais no processo de produção.

A prática pedagógica

Em sua função formadora, o ambiente escolar deve proporcionar ao aluno a reflexão e o questionamento sobre diferentes contextos sociais, possibilitando assim o pensar voltado para a compreensão e a melhoria da sociedade. Os temas transversais, quando apropriados de forma construtiva, podem ser utilizados para a criação de histórias em quadrinhos, de acordo com os PCN:

Os quadrinhos devem estar e estão inseridos nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais (saúde, orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Organizadas em diversas linguagens, as histórias em quadrinhos viabilizam diferentes conceitos e produzem informações vinculadas aos temas sociais (BRASIL, 1997, s.p.).

Utilizar as histórias em quadrinhos para a narração e a ambientação de seu meio, também é considerada uma prática jornalística, que pode ter como base a informação e o humor como forma de questionamento. Parnaíba e Gobbi (2014) destacam a charge como gênero jornalístico, considerando como uma forma de expressar opiniões, porém os mesmos aspectos são observados em todos os seus subgêneros (tiras, charges, caricaturas):

Embora seja possível afirmar que a linha que separa os gêneros jornalísticos seja muito tênue, já que na informação há subjetividades e que as opiniões são fundamentadas em informações, defendemos que a charge, bem como o editorial, o artigo e a coluna têm como principal função expressar opiniões acerca dos fatos, e não apresentar novos acontecimentos aos leitores. Por isso, consideramos a charge uma ferramenta opinativa (PARNAÍBA; GOBBI, 2014, s.p.).

Com um campo tão vasto de proposições contextuais, é possível trabalhar diferentes temas com os quadrinhos, instigando o aluno a perpetuar suas próprias vivências e histórias, construir personagens mais próximos de sua realidade, cenários semelhantes aos do meio onde vive, com valores éticos e sociais voltados para uma vivência responsável e justa, componentes não somente interdisciplinares, mas também transdisciplinares:

A complementação proposta através das atividades práticas educativas propicia também a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade como possibilidades de fundamentação teórica, visto que o aluno não somente realizará a relação entre o aprendizado teórico-prático, mas também uma reflexão sobre diferentes aspectos, como os éticos e de responsabilidade social, em um contexto mais amplo, que pode objetivar não somente aprendizados formais sobre as técnicas e procedimentos práticos, mas reflexões alicerçadas em um desenvolvimento existencial, com base no conhecimento (HENRIQUES, 2013, p. 6).

Unindo conteúdos teóricos e atividades práticas com embasamento em aspectos

éticos desenvolvidos através dos temas transversais e consciência transdisciplinar, é possível desenvolver as competências e habilidades artísticas com conteúdos questionadores, humorísticos, de opinião, culturais e autênticos, não apenas meras repetições de estereótipos e conteúdos muitas vezes oriundos de outras realidades que não geram identificação com a clientela atingida.

Considerações finais

Através dos conhecimentos da disciplina de Desenho da figura humana para o ensino dos conceitos e aplicabilidade das histórias em quadrinhos em sala de aula, o professor possibilita aos alunos infinitas possibilidades de difusão de informação, criação de personagens e enredos com identidade cultural regional própria, ampliação do senso crítico e propagação de conteúdos que utilizam os fundamentos da Arte de uma forma técnica.

No entanto, a compreensão esperada é a da tecnologia como um conjunto de capacidades técnicas voltadas para a prática, facilitadoras do pensar crítico, com o qual o educando exerce sua cidadania tendo voz livre e expondo questionamentos sociais, com contextos construtivos para a sociedade. A discussão dos temas transversais deve se dar de modo positivo, transdisciplinar.

Como elementos negativos, prioritariamente, o fato de que o aluno pode ser levado a acreditar que as ferramentas tecnológicas são meras repetidoras de conteúdos gráficos coletados da Internet e redes sociais, mantendo, assim, sua produção artística. O mesmo erro pode dar-se na criação de conteúdos textuais como apoio, ou a preferência em trabalhar o texto ao invés de exercitar as técnicas de Arte: uma visão limitada faz com que os conceitos de diálogo e roteiro se misturem, e não haja a compreensão exata do bom uso da imagem como linguagem.

Para evitar tal problemática, a prática educativa com recursos pedagógicos facilitadores e o bom uso do plano de aula alicerçado no conteúdo programático, apresentam-se como os princípios basilares para a exposição e boa aplicação da teoria com a prática. O diálogo entre essas vivências resulta na construção de atividades inovadoras, que acolhem o educando ao possibilitar um ambiente de exposição de ideias e ideais, através de sua visão de mundo.

Referências

BITENCOURT, Amauri Carboni. **Desenho da figura humana**. 2. ed. Indaial: Uniasselvi, 2011.

BRASIL, Ministério da Educação Fundamental. **PCN – Língua Portuguesa**. Brasília: MEC, 1997.

HENRIQUES, Gisele. **A prática educativa na educação tecnológica: um estudo de caso na Escola Tecnológica de Cametá/PA**. Indaial: Uniasselvi, 2013.

HENRIQUES, Gisele. **Os jogos eletrônicos educacionais como ferramenta no desenvolvimento de competências**. Indaial: Uniasselvi, 2012.

MARTINS, Josenei; SILVEIRA, Tatiana dos Santos. **Didática e metodologia do ensino de artes**. Indaial: Uniasselvi, 2011.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Raquel; BEZERRA, Maria

Auxiliadora. **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

NEVES, Silvia da Conceição. **A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula**. Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Artes Visuais, Universidade Aberta do Brasil, Palmas, Tocantins, 2012.

PARNAÍBA, Cristiane dos Santos; GOBBI, Maria Cristina. **Charge jornalística: Definição, Histórico e Funções**. Lima: Pontifícia Universidade Católica do Peru, 2014.

PINTO, José Augusto da Silva. **O gênero histórias em quadrinhos como proposta de auxílio à educação no Projeto Magistério da Terra - polo Tucuruí/PA**. Trabalho de Conclusão de Curso, Graduação em Letras, Universidade Federal do Pará, Cametá, Pará, 2008.

Artigo recebido em 20/05/17. Aceito em 03/08/18.