Ser ou Não Ser: ensino de Artes através das HQs

RESUMO
O presente artigo pretende discutir a imagem como ferramenta de aprendizado por meio do uso de histórias em quadrinhos e suas possibilidades para o ensino de Artes. Isso se dará através do relato de uma experiência desenvolvida durante o primeiro semestre de 2014[1], com uma turma de ensino médio de um colégio estadual em Curitiba. A proposta consistia em desenvolver uma história em quadrinhos cujo tema estaria relacionado ao teatro, conteúdo que vinha sendo trabalhado em sala de aula.
Palavras-chave: Ensino de Arte, Imagem, Cultura Visual, Histórias em Quadrinhos.

Durante o primeiro semestre letivo de 2014, o grupo de estudos do PIBID de Artes Visuais do qual faço parte realizou uma pesquisa sobre o uso de histórias em quadrinhos (abreviado neste trabalho como HQs) como material didático, cujo objetivo consistiu em criar uma HQ baseada em um dos conteúdos trabalhados no ensino médio dentro das escolas envolvidas no projeto. Durante as reuniões a questão principal do grupo de pesquisa era de que forma introduzir a linguagem utilizada no formato das HQs em sala de aula sem que ela servisse apenas como suporte para o conteúdo a ser ensinado, mas que fosse pensada como um material didático diferenciado a ser desenvolvido e utilizado pelos alunos e professores. Discutimos alguns textos e teorias sobre HQs durante os encontros, definindo qual o tema e de que forma cada grupo iria desenvolver seu projeto.

Partindo do principio de que o ensino de Artes esta intrinsicamente ligado à prática da leitura de imagens, e que o papel da arte educação esta relacionado aos aspectos artísticos e estéticos do conhecimento (PILLAR, 2003, p.71), questionamos o papel da imagem no ensino de artes e, além disso, qual o significado cultural da imagem, lembrando que ao se falar em HQs a imagem é apenas parte do todo que configura seu significado.

O papel da imagem na contemporaneidade

[1] Trabalho realizado no Colégio Estadual Conselheiro Zacarias em Curitiba, pelo Programa Institucional de Iniciação à Docência – PIBID de Artes Visuais da Escola de Música e Belas Artes do Paraná.

Antes de se pensar em HQs como material didático ou definir seus significados, é necessário refletir sobre a importância da imagem como ferramenta de ensino. Flusser nos explica que,

> Uma das formas mais antigas de comunicação, a imagem vem ganhando cada vez mais espaço no cotidiano das sociedades pós-modernas. O uso da técnica como filtro da imaginação – e todo o aparato virtual – está levando a um mundo cada vez menos real e mais representado (FLUSSER apud VERONEZI, 2010, p. 9).

Vivemos em um mundo cada vez mais dominado pelas tecnologias de comunicação, onde a imagem se tornou o centro de tudo, modificando nossa maneira de ver e pensar as coisas. Ainda segundo a autora (VERONEZI, 2010, p.9), as imagens são condutoras da vida diária, elas dão mais graça ao dia-a-dia, pois além de representar elas funcionam também como vetor de contemplação, de comunhão com os outros. Uma pesquisa realizada na França aponta que 82% da nossa aprendizagem informal se dá através da imagem e 55% dessa aprendizagem é feita inconscientemente[2]. Esses números são um exemplo de que podemos considerar a imagem como uma importante ferramenta de comunicação, capaz de alcançar os mais diferentes grupos. Para Lucia Gouveia Pimentel (2003) os modos de produção e de conhecimento da imagem são bastante diversificados. Ela diz que:

> Devemos conhecer tanto os meios tradicionais quanto os meios que usam as tecnologias contemporâneas, para que possamos escolher qual o mais apropriado para a nossa expressão (PIMENTEL, 2003, p.114).

Segundo Analice Dutra Pillar (2003, p.73) a imagem é, hoje, um componente central da comunicação. Com sua multiplicação e ampla difusão, com sua repetitividade infinita, estes dispositivos fazem com que, por intermédio da sua materialidade, uma imagem prolongue sua existência no tempo. As interpretações das imagens são baseadas em significados definidos por meio do uso anterior de signos a elas relacionados e que circulam entre os grupos que compartilham tais signos. Segundo Freedman (2010, p.126) o

---

[2] Este estudo é mencionado por Ana Mae Barbosa em: -**A imagem no Ensino da Arte**: anos 1980 e novos tempos. 8ªEd. São Paulo: Perspectiva, 2010.

processo intergráfico é didático porque envolve significados ensinados e apreendidos por grupos sociais.

Uma imagem torna-se objeto por meio do trabalho de um artista; a imagem é reconstruída na memória de quem vê o objeto, é relacionada ao conhecimento anterior, integrada a outras imagens criadas por pessoas e usadas para vários fins, inclusive a interpretação e criação de novas imagens. Isso significa que a imagem produzida é carregada de significados, porém cada espectador que entrar em contato com essa imagem irá agrega-la a outros significados, de acordo com suas experiências e conhecimentos. Dessa forma essa mesma imagem terá um novo significado para cada espectador, servindo também de referência para suas próximas experiências. É através desse inter-relacionamento entre a cultura visual de massa e a arte, que novas imagens são produzidas e novos significados da arte emergem (FREEDMAN, 2010, p.127).

Da mesma forma, Pillar (2003, p.74) ressalta que ao ver, estamos entrelaçando informações do contexto sociocultural onde a situação ocorreu, e informações do leitor, seus conhecimentos, suas interferências, sua imaginação. A compreensão do que se esta lendo vai depender do conteúdo ou bagagem que cada indivíduo possui acerca de suas experiências pessoais, de sua própria concepção do mundo. O que se vê não é o dado real, mas aquilo que se consegue captar, filtrar e interpretar acerca do visto, o que nos é significativo (PILLAR, 2003, p.75). Compreender uma imagem implica na percepção de todos os seus elementos compositivos, como as linhas, cores e volumes, sejam elas produzidas por artistas, pelos próprios alunos, ou até mesmo as diversas imagens que fazem parte do cotidiano como propagandas, jornais, obras de arte, assim como as demais informações visuais.

As HQs são carregadas de imagens em sequência, que se isoladas não possuem sentido, porém ao agrupá-las elas se tornam o que conhecemos como *arte sequencial*[3]. Segundo Djota Carvalho:

> (...) Em sua forma mais simples, uma HQ usa imagens repetitivas, recursos e símbolos reconhecíveis, que, ao serem repetidos constantemente para expressar ideias similares,

[3] *Arte sequencial* é o termo utilizado por Will Eisner para descrever as histórias em quadrinhos. Esse termo também será utilizado nesse trabalho.

> acabam compondo uma linguagem comum entre autores e leitores. (CARVALHO, 2006, p.41)

A informação codificada através de imagens já faz parte do cotidiano das pessoas. Esse processo vem se intensificando cada vez mais e com mais facilidade, como presenciamos hoje com as máquinas fotográficas digitais, e principalmente com os telefones celulares (*smartphones*). Dessa forma, as informações codificadas através de imagens também estão presentes na escola, na TV e nos espaços públicos. Para que o aluno consiga codificar a mensagem por trás dessas imagens torna-se necessário a construção do olhar, que só se desenvolve a partir da leitura de imagens com base em aspectos estéticos, culturais, formais da arte, entre outros. Entretanto, ainda hoje a maioria das escolas prioriza a linguagem verbal e escrita, deixando de lado o forte apelo das imagens.

As imagens que constituem os meios de comunicação, assim como o formato explorado pelas HQs, e que fazem parte do dia-a-dia das pessoas trazem em sua essência um discurso conceitual que pode ser trabalhado a partir da estética e dos conteúdos das artes visuais.

História em Quadrinhos e Ensino

A função das artes através da história cultural humana foi e continua a ser uma tarefa de construção da realidade. O objetivo de ensinar arte é o de contribuir para o entendimento da paisagem social e cultural da qual faz parte cada indivíduo. Dentro desse contexto, a cultura visual[4] aplicada ao ensino da arte é uma oportunidade de repensar, a partir de outro ângulo, a forma como o conteúdo artístico é desenvolvido dentro da sala de aula. Constantemente a realidade e os contextos se modificam e o estudo da cultura visual, segundo Fernando Hernandez (2007, p.20) possibilita uma aproximação com essas realidades, partindo de uma reconstrução das próprias referências culturais, dos modos de ser, pensar e agir.

---

[4] A importância da imagem na contemporaneidade e o modo como as representações visuais contribuem para a constituição de maneiras e modos de ser, levou ao desenvolvimento de uma nova área de estudo, a Cultura Visual.

De forma sucinta toda a história em quadrinhos consiste em uma série de imagens desenhadas em sequência (arte sequencial). O que a diferencia das outras formas de comunicação é a maneira como a narrativa é construída através dessas imagens, principalmente pela linguagem própria mais direta e compacta do que às dos livros. Scott McCloud (1995, p.4) explica que o termo *quadrinhos* se refere ao meio em si, e não ao objeto específico (gibis, revistas, etc). Como qualquer outra narrativa, as HQs têm como elementos personagens, tempo, espaço e ação. A narrativa é construída por meio de uma sobreposição de palavras e imagens, exigindo do leitor habilidades interpretativas tanto visuais quanto verbais (CARVALHO, 2006, p.41).

As HQs surgem no Brasil em 1869 com a criação de *As aventuras de Nhô Quim*, de Ângelo Agostini. No inicio, elas estavam presentes em tiras de jornais sendo apreciadas, em sua maior, parte por adultos. A revista Tico-Tico de 1909 foi uma das primeiras registradas de forma semelhante à dos almanaques, contendo além de histórias, passatempos e poesias. As revistas em quadrinhos ou HQs como conhecemos hoje surgiram na década de 1930, nos Estados Unidos, quando os jornais começaram a compilar as tiras publicadas em formato de livro, dando origem ao primeiro *comic book.* Destaca-se também *O Gibi*[5] publicado no Brasil por Roberto Marinho em 1939. Nas décadas seguintes, surgiram outras publicações importantes como os *udigrúdis*[6] *(1950), O Pasquim* (1969) e a *Turma da Mônica* (1970). Houve aumento na produção de charges e de quadrinhos com conteúdos humorístico e crítico e em 1980 surgem nomes como Angeli, Laerte, Glauco, entre outros, as revistas *Chiclete com Banana*, *Porrada, Nocaute Tralha* e *Animal.* Com o passar dos anos, as HQs se tornaram cada vez mais populares, ganhando espaço entre crianças, jovens e adultos.

A introdução de HQs em instituições de ensino não aconteceu de forma tão fácil. Isso porque as HQs não eram vistas de forma positiva, pois havia certa desconfiança de que o contato com as histórias de aventuras fantasiosas construídas nas HQs pudessem afastar os jovens de leituras consideradas

---

[5] A palavra *Gibi* significa muleque e se refere ao menininho negro símbolo da revista. CARVALHO, Djota. **A educação esta no gibi.** São Paulo: Papirus, 2006.

[6] O nome udigrúdis era um neologismo derivado de *underground,* uma revista independente feita artesanalmente, que hoje chamaríamos de fanzines ou simplesmente zines. CARVALHO, Djota. **A educação esta no gibi.** São Paulo: Papirus, 2006.

mais sérias e prejudicar o amadurecimento intelectual (SILVA; COSTA, 2012). Esta compreensão acabou por afastar durante muito tempo as HQs da sala de aula e do ambiente escolar.

Observando a trajetória histórica das HQs no ensino no Brasil, percebemos que as HQs só passaram a fazer parte do currículo escolar a partir da década de 90, através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB – 9394 / 96, onde consta que os princípios e fins da educação nacional deve respeitar a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber (SILVA; COSTA, 2012). Porém, isso só foi efetivado um ano depois com os PCNs[7] que enfatizaram a importância das HQs no ambiente escolar.

Atualmente, quanto a sua relação com a escola, entende-se que as HQs,

> São narrativas imagético-textuais que podem contribuir, na educação básica e superior, para a constituição de um outro paradigma educacional no qual tanto a nossa razão simbólica como a nossa razão sensível sejam valorizadas". (SANTOS; NETO apud SILVA COSTA, 2011)

Para Eisner (1989, p.13) a arte sequencial, especialmente nas HQs, é uma habilidade estudada que pode ser aprendida e que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho. Dessa forma torna-se possível o planejamento dentro das instituições de ensino de projetos interdisciplinares, pois a criação de histórias em quadrinhos pode envolver outras disciplinas, como português, física, etc. As HQs podem ser usadas como ferramenta didática ou como exercício multidisciplinar.

Em artes visuais esse trabalho envolve diversas técnicas artísticas, principalmente os conceitos básicos de desenho (anatomia humana e animal, proporção, perspectiva, entre outros). Silva e Costa (2012) sugerem as HQs como um mecanismo de linguagem da comunicação social a ser estudada no ensino de arte, pelo interesse que estas despertam em crianças e jovens e por suas possibilidades interativas e imaginativas. Para os autores (SILVA e

[7] Parâmetros Curriculares Nacionais.

COSTA, 2012) as HQs podem ser observadas e analisadas de inúmeras maneiras. Isto é corroborado por Alexandre Barbosa (BARBOSA apud SILVA; COSTA, 2012) ao dizer que todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos.

***Ser ou Não Ser*: uma proposta para o ensino de teatro**

Partindo dos autores citados e também de estudos desenvolvidos em grupo durante as reuniões do PIBID, começamos a desenvolver um esboço de uma história em quadrinhos. A história seria desenvolvida a partir do conteúdo de teatro trabalhado pelo 3º ano do ensino médio da rede pública de ensino do Paraná. Durante as primeiras aulas observamos a professora apresentando a história do teatro, passando pelas tragédias gregas, pelos diferentes espaços cênicos e as mudanças ocorridas com o passar das décadas. Nas aulas seguintes, os alunos haviam se separado em grupos e desenvolviam roteiros para as peças a serem apresentadas no final do bimestre. Acompanhávamos cada grupo, auxiliando quando possível. Em paralelo a isso, durante as reuniões do PIBID, eram feitas discussões e trocas de materiais sobre HQs. Cada trabalho seria uma ferramenta didática a ser utilizada pelos professores em sala de aula.

Durante os estudos, procuramos utilizar os conceitos que Barbosa (2002, p.28) chama de alfabetização cultural, onde através das diferentes formas de HQs (*comics*, mangá, etc.) e de suas características particulares, é possível a leitura social (meio onde a história se desenvolve), cultural (no caso do mangá, há uma ênfase na cultura oriental, permitindo ao aluno estabelecer diferenças e semelhanças com sua própria cultura) e estética. Ainda segundo a autora:

> Um currículo que interligasse o fazer artístico, a análise da obra de arte e a contextualização estaria se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura (BARBOSA, 2010, p.36).

Começamos a desenvolver nosso personagem principal: a professora. Através de um ícone amplamente utilizado nas HQs, o *cartum*[8], criamos um personagem baseado na professora da turma que estávamos observando, de forma mais simplificada, porém com características suficientes para que os alunos pudessem identifica-la (fig.1).

Figura 1 – Capa do HQ

O enredo acompanhava o ritmo das aulas que presenciamos em que a professora levava seus alunos a viajar pelos espaços cênicos, apontando suas diferenças e características (fig.2). A criação dos espaços foi feito com base em imagens utilizadas durante as aulas, que passaram pelo mesmo processo de simplificação dos personagens e posteriormente foram montadas em um programa de edição.

Figura 2 - Interior do HQ

O resultado foi apresentado aos alunos em formato multimídia durante as últimas aulas e utilizado como base para o desenvolvimento do espaço cênico das peças de teatro que eles estavam preparando. Posteriormente foram entregues versões impressas da HQ intitulada *Ser ou Não Ser: uma viagem pelos diferentes espaços cênicos.*

[8] O *cartum* pode ser definido como uma simplificação da imagem, uma forma de reduzi-la a seu significado essencial. McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

Conclusão

Ao trabalharmos com teatro, acabamos nos deparando com a questão do ensino polivalente, ainda presente no Estado do Paraná e que abrange as quatro grandes áreas do ensino das artes: artes visuais, teatro, música e dança. Embora isso faça parte do currículo escolar, existe ainda certa dificuldade em se desenvolver essas quatro áreas de forma satisfatória, pois o ensino superior em Artes não privilegia o ensino polivalente. Isso pode ser constatado ao observamos a própria história da arte-educação no Brasil, onde ensino da arte passou a ser obrigatório no ensino fundamental e médio através da LDB de 1971[9].

O regime militar, os avanços tecnológicos e a busca por uma educação que preparasse os jovens para atender as demandas do mercado de trabalho, contribuíram para um atraso significativo tanto na formação dos professores quanto na formação dos alunos. A partir de 1989, devido à má preparação dos professores de Educação Artística, o governo federal passa a criar cursos de capacitação, pós-graduação e mestrados na área de Artes. Com a LDB 9.394 de 1996, o nome da disciplina passa de Educação Artística para Artes, tornando também obrigatório a formação específica do professor para cada subárea de Artes. Mesmo com a obrigatoriedade da formação específica ainda verificamos o ensino polivalente de Artes. Ana Mae Barbosa (2010, p.37) explica que todo esse processo histórico contribuiu de forma negativa para a formação dos professores, tornando-os “incapazes de promover uma educação artística e estética que forneça informação histórica, compreensão de uma gramática visual e até mesmo do fazer artístico como auto expressão”. (BARBOSA, 2010, p.15).

Sentimos hoje as consequências desse processo diante da dificuldade de alguns professores em desenvolver a leitura de imagens e a compreensão das mesmas. Ainda segundo a autora (BARBOSA, 2010, p. 27), a capacidade da leitura de imagens poderia ser desenvolvida através de diferentes teorias da

[9] A Lei de Diretrizes e Bases (LDB) também tornou obrigatória a formação superior dos professores, porém ao ser sancionada, a maior parte dos docentes ainda não possuíam essa formação, o que levou o governo federal a criar cursos de Licenciatura Curta, que tinham como proposta a formação de professores em Educação Artística, no curto período de dois anos.

imagem, como a Proposta Triangular ou o método Comparativo, por exemplo, e também da relação entre imagem e cognição.

A análise (leitura de obra de arte), contextualização e o fazer artístico são as bases da Proposta Triangular (BARBOSA, 2010, p.28), metodologia que defende a leitura de imagem antes mesmo da alfabetização, pois acredita que a leitura social, cultural e estética do meio ambiente pode dar sentido ao mundo da leitura verbal[10].

Tomando como base a proposta triangular desenvolvida por Barbosa (BARBOSA, 2010, p.28) e partindo para a proposta desenvolvida pelo PIBID, pudemos observar os conteúdos trabalhados durante as aulas de teatro ministradas pela professora responsável, e definimos assim que nosso foco de trabalho dentro do tema. Em paralelo ao nosso trabalho, os alunos puderam desenvolver suas próprias peças de teatro com base em temas sugeridos pela professora. O resultado final apresentado na forma impressa e multimídia, sendo discutido pelos alunos em sala e servindo de base para compreensão e importância do planejamento do espaço cênico onde a peça se desenvolve.

Essa experiência nos remete a arte como agente mediador na educação, onde o professor atua como ponte entre a obra e os alunos. Nesse caso, a história em quadrinhos foi utilizada como parte do processo de ensino-aprendizagem. Ao utilizarmos a linguagem das HQs aliado ao conteúdo trabalhado em sala de aula, contribuímos para que ocorra uma melhor compreensão do mesmo, agregando dessa forma uma nova abordagem ao ensino da arte. Além disso, ressaltamos a relevância das histórias em quadrinhos no currículo do ensino médio. Segundo os Parâmetros Curriculares para o Ensino de Artes:

> Quando o aluno identifica os “truques” que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na arte, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante. (BRASIL apud SILVA; COSTA, 2012).

[10] BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no Ensino da Arte, 2010.

Isso reforça a ideia inicial de que as HQs não são apenas um material de apoio e sim um componente importante para o aprendizado interdisciplinar, destacando que na disciplina de Artes, pode ser considerada uma nova linguagem a ser explorada, pois contribui para o desenvolvimento criativo e imagético do aluno. Mas o trabalho com esse tipo de linguagem não deve ser limitado apenas na leitura e interpretação das imagens. O aluno precisa compreender o processo de criação das histórias, assim como a própria linguagem dos quadrinhos, além de aplicar o conhecimento apreendido em sua própria produção.

Concluímos que a história em quadrinhos é uma linguagem que pode ser utilizada pelo professor em diversas disciplinas. No relato acima descrito, ela foi explorada como recurso metodológico, mas ela não deve ser vista somente como uma ferramenta auxiliar de aprendizado, um meio de exercitar a leitura ou apenas como forma de se apresentar um conteúdo. Ela deve ser, além disso, explorada como linguagem própria, através de suas características para que possa ser compreendida. Por outro lado, é necessário reconhecer que o professor muitas vezes não esta preparado adequadamente para lidar com esse tipo de linguagem. Assim como acontece com o uso das tecnologias, o investimento por parte dos governos não deve se limitar ao envio de materiais para as escolas. É necessário investir na capacitação de professores para que estes possam também utilizar e manusear as diferentes linguagens disponíveis.

Referencias

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no ensino da Arte:** anos 1980 e novos tempos. 8ªEd. São Paulo: Perspectiva, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CARVALHO, Djota. **A educação esta no gibi**. São Paulo: Papirus, 2006.

FREEDMAN, Kerry. Currículo dentro e fora da escola: representações da arte na cultura visual. In. BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea**: Consonâncias Internacionais. São Paulo: Cortez, 2010.

HERNÀNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual.** Porto Alegre: Mediação, 2007.

MCCLOUD. Scott. **Desvendando quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

PIMENTEL. Lucia Gouveia. Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte**.** In. BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte**. 2ªEd. Pp. 113 – 121. São Paulo: Cortez, 2003.

PILLAR, Analice Dutra. A educação do olhar no ensino da arte. In. BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte**. 2ªEd. Pp. 71 – 82. São Paulo: Cortez, 2003.

SILVA, Fábio Tavares da; COSTA, Fábio J. Rodrigues da. História em quadrinhos, formação de professores e ensino de Artes Visuais. In. **XXII Confaeb Arte/Educação**: corpos em trânsito. s.p. São Paulo: Universidade Paulista, 2012. Disponível em: <-http://faeb.com.br/livro03/Arquivos/comunicacoes/337.pdf>. Acesso em: 28 de maio 2014

VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na internet**: abordagens e perspectivas. Porto Alegre: Asterisco, 2010