

## **A FORÇA DA CULTURA VISUAL: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM AULAS DE ARTE**

**LIMA, Fabrício Gerald<sup>1</sup>; SENNA, Nádia da Cruz<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Acadêmico do curso de Licenciatura em Artes Visuais; <sup>2</sup>Professora Adjunta, Centro de Artes, UFPel, [alecrins@uol.com.br](mailto:alecrins@uol.com.br).

### **INTRODUÇÃO**

A popularidade das Histórias em Quadrinhos continua em alta e inabalável. Desde os primórdios do século passado, quando começaram a ser produzidas em larga escala, seu consumo só faz crescer, atualmente atingem uma cifra milionária junto a um público ávido e fiel, mesmo em meio a diversas outras opções midiáticas como Cinema, Televisão e Internet. Aliás, é comum ao gênero o hibridismo com outras linguagens e a adaptação para outros formatos e mídias, o que amplia, ainda mais, a divulgação e fruição da produção; fazendo com que os quadrinhos ocupem posição privilegiada no panorama cultural mundial.

A relevância como produto artístico e comunicacional, a multiplicidade de adaptações e a potencialidade como recurso educacional fazem das Histórias em Quadrinhos objeto de estudo para o desenvolvimento de pesquisas em diversas áreas do saber, com ênfase para as pesquisas em artes, educação e comunicação. Do ponto de vista artístico, os quadrinhos são reconhecidos como uma linguagem que apresenta características e códigos próprios. Por articular com propriedade o sistema imagem/texto, os quadrinhos acabam por estimular as faculdades de interpretação e comparação desde tenra idade, permitindo às crianças adquirirem conhecimento e se expressarem através da leitura e experimentações, já nas suas primeiras incursões por esse universo. Essa característica, aliada ao seu alto grau de popularidade junto aos estudantes, consolidou as HQs<sup>1</sup> como recursos educacionais e ferramentas de transmissão de conhecimentos específicos. O bom desempenho dos quadrinhos nas escolas se comprova em função da grande diversidade de temas abordados, compreendendo diferentes áreas como material paradidático ou de apoio para outras disciplinas. Seu uso pedagógico também se faz notar no cotidiano, é comum vermos instruções de primeiros socorros sob a forma de quadrinhos sequenciais, ou veiculando informações empresariais, divulgando serviços públicos, quadrinhos para transmitir noções e procedimentos a respeito de diferentes materiais e técnicas, etc.

A aplicabilidade em sala de aula justificou a implantação desse projeto, que busca investigar a utilização dos quadrinhos nos cursos de arte. Interessa situar as HQs como recurso expressivo para abordar conteúdos da linguagem visual,

---

<sup>1</sup> Sigla utilizada por pesquisadores brasileiros para identificar as Histórias em Quadrinhos

examinando estratégias diferenciadas, com o propósito de ampliar os conhecimentos na área.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa é do tipo qualitativa, busca mapear os quadrinhos no Ensino da Arte, através do levantamento e análise bibliográfica, bem como o estudo dos documentos e resultados obtidos junto aos entrevistados e práticas efetuadas. Pretende-se estabelecer comparações entre as sugestões metodológicas em torno das HQs, a partir de autores que transitam entre o estudo das histórias em quadrinhos e o campo da cultura visual, com os relatos de aplicações práticas de quadrinhos como ferramenta pedagógica; para essa etapa empregaremos como método de coleta de dados a entrevista semi-estruturada. Com vistas a cumprir os prazos para finalização do projeto, delimitamos o campo, optando pelo estudo de caso. Selecionamos quatro professores de artes que trabalham com quadrinhos, para verificar metodologias e estratégias de ensino. A pesquisa compreende ainda, a discussão e apresentação de resultados obtidos junto a oficinas e cursos ministrados, onde se experimentou uma metodologia própria para o ensino de quadrinhos, compreendendo a fruição, produção e contextualização.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A pesquisa ocupou-se em uma primeira instância da coleta de dados referente às sugestões teóricas do emprego de histórias em quadrinhos em aulas de Artes. Nessa etapa comparecem os trabalhos desenvolvidos por autores estudiosos da aplicação e uso dos quadrinhos na educação, tais como Alexandre Barbosa, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Will Eisner. Também se procurou referendar os aspectos pedagógicos e comunicacionais dos quadrinhos pelo viés de estudiosos do campo da cultura visual, com destaque para as obras de Fernando Hernandez, Raimundo Martins e Irene Tourinho.

Nesse momento efetua-se a sistematização de dados referentes as experiências com o ensino de noções básicas de Histórias em Quadrinhos, obtidos por ocasião do meu estágio obrigatório de Licenciatura em Artes no Ensino Fundamental. O curso ministrado trilhou por uma metodologia voltada para a compreensão de alunos da segunda série. Assim, a proposta forneceu os conceitos compositivos das HQs, seguindo marcações e tons oriundos da fábula infantil, já a experimentação propriamente dita, correspondeu aos níveis de desenvolvimento do desenho infantil. Os resultados obtidos acabaram por comprovar a necessidade, promulgada pelos estudiosos de arte-educação e cultura visual, de adaptar processos e estabelecer metodologias compreensivas; uma vez que a aquisição de conhecimento é dependente de uma série de fatores como gênero, faixa etária, condições sócio-econômicas, psicológicas, entre outros.

## CONCLUSÃO

O exame inicial da bibliografia selecionada aponta para a importância das Histórias em Quadrinhos como produto cultural e ressalta o seu potencial como ferramenta educacional.

Minhas incursões por esse universo, como fruidor, pesquisador, professor e produtor de quadrinhos motivaram essa investigação que buscará mapear os quadrinhos no âmbito do ensino de arte. Até o presente momento, foi possível considerar as sugestões teóricas de aplicação das HQs em aulas de arte, referentes à abordagem dos conteúdos próprios do desenho e dos códigos e elementos compositivos dos quadrinhos (anatomia, perspectiva, planos pictóricos, diagramação, design do requadro, do balão, tipologias, etc.), da prática de leitura (aspectos narrativos, diálogos, personagens, sequência temporal). Também contemplou-se as similaridades e hibridismos com outras mídias visuais como cinema, TV e Internet. Na análise das práticas efetivadas, junto aos cursos de Introdução aos quadrinhos, comprovou-se o caráter auto-explicativo da mídia, que inclusive, pode se valer de uma história em quadrinhos para apresentar e definir seus próprios elementos constituintes (presentes em Will Eisner e Scott McCloud). Também se destaca o caráter interdisciplinar e aspectos relativos ao uso e aplicação das HQs, com propostas que abordam questões históricas, sociais, científicas, instrucionais, culturais e políticas.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre (et al). **Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 1996.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho** – Porto Alegre: Artmed, 2000.

IGUCHI, Kazuko Kojima. **Aprender e ensinar com textos não escolares**. São Paulo: Cortez, 2002.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO Irene (org.). **Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2012.