

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias
Contemporâneas

Mariana Tanure Machado

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS USANDO A FOTOGRAFIA DE
OBJETOS: contribuições para o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte

Belo Horizonte

2023

Mariana Tanure Machado

**PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS USANDO A FOTOGRAFIA DE
OBJETOS: contribuições para o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte**

Monografia de especialização apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Luana Carla
Martins Campos Akinruli

Belo Horizonte

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME: **MARIANA TANURE MACHADO**, Nº. DE REGISTRO: **2021695594**.

TRABALHO FINAL: **"PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS USANDO A FOTOGRAFIA DE OBJETOS: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS DE ARTE"**.

Trabalho de Conclusão da Especialização apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, do Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

APROVADO em 28 de junho, pela Banca Examinadora constituída pelos Membros:

Profa. Dra. Luana Carla Martins Campos Akinruli (Orientadora/CEEAV/PPG Artes/EBA/UFMG)

Prof. Dr. Vitor Amaro Lacerda (Membro da Banca Examinadora/Escola de Design/UEMG)



Documento assinado eletronicamente por **Luana Carla Martins Campos Akinruli**, **Usuário Externo**, em 29/06/2023, às 13:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vitor Amaro Lacerda**, **Usuário Externo**, em 30/06/2023, às 09:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2427599** e o código CRC **79BE2681**.

À minha mãe Nadja (*in memoriam*). E ao
meu filho Pietro, por me ensinar o valor do
foco e da persistência!

AGRADECIMENTOS

A Deus.

À minha família, especialmente minha tia/mãe Djenani, por sempre apoiar e financiar os meus projetos.

RESUMO

O presente estudo pretende investigar quais contribuições que a produção de histórias em quadrinhos, usando a fotografia de objetos, pode trazer para o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte, tendo como público-alvo os estudantes do Ensino Médio. O objetivo geral é analisar como a produção de histórias em quadrinhos, usando a fotografia de objetos, pode contribuir com o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte. Os objetivos específicos são: analisar as principais dificuldades e vantagens do uso das histórias em quadrinhos nas aulas de Arte; conhecer as especificidades dos quadrinhos aliados à fotografia de objetos; refletir sobre o fazer artístico na criação e desenvolvimento de quadrinhos com objetos. Para alcançar os objetivos propostos, utilizou-se uma pesquisa qualitativa, além da revisão bibliográfica dos autores: Ana Mae Barbosa (2014); Betania Libânio Dantas de Araújo (2018); Boris Kossoy (2020); Paulo Freire (2020); Nicolas Bourriaud (2009); Scott McCloud (2005); Vitor Siqueira Miranda (2019); Waldomiro Vergueiro (2004, 2009) e Will Eisner (1999). Os resultados indicam que a produção de histórias em quadrinhos, usando a fotografia de objetos, é mais do que um recurso didático, é uma linguagem complexa, que tem muito a oferecer para o ensino-aprendizado dos estudantes, desde que consiga superar os obstáculos que dificultam sua utilização na sala de aula.

Palavras-chave: quadrinhos; fotografia; objetos; arte.

ABSTRACT

This study aims to investigate the contributions that the production of comic books, using object photography, can bring to teaching-learning in Art classes, having as target audience high school students. The general objective is to analyze how the production of comic books, using the photography of objects, can contribute to the teaching-learning in Art classes. The specific objectives are: to analyze the main difficulties and advantages of using comic books in Art classes; to know the specificities of comics combined with object photography; reflect on the artistic making in the creation and development of comics with objects. To achieve the proposed objectives, a qualitative research was used, besides a literature review: Ana Mae Barbosa (2014); Betania Libânio Araújo (2018); Boris Kossoy (2020); Paulo Freire (2020); Nicolas Bourriaud (2009); Scott McCloud (2005); Vitor Siqueira Miranda (2019); Waldomiro Vergueiro (2004, 2009) e Will Eisner (1999). The results indicate that the production of comic books using object photography is more than a didactic resource, it is a complex language, which has much to offer for the teaching-learning of students, as long as it can overcome the obstacles that hinder its use in the classroom.

Keywords: comics; photography; objects; art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| FIGURA 1 – Desenho de Henfil. Sem título e data | 15 |
| FIGURA 2 – Tirinha de David Morgan-Mar. Sem título, 2003 | 21 |
| FIGURA 3 – “Condições de trabalho”, tirinha fotografada de Mariana Tanure (2023)... | 22 |
| FIGURA 4 – “Cosmvisões”, tirinha fotografada de Mariana Tanure (2023) | 22 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 11 |
| 2. SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS | 14 |
| 3. OUTRAS VISUALIDADES E MATERIALIDADES NO USO DAS HQS NA SALA DE AULA | 16 |
| 4. PROPOSTA PEDAGÓGICA | 24 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 27 |
| REFERÊNCIAS | 29 |

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo pretende investigar como a produção de histórias em quadrinhos (HQs), usando a fotografia de objetos, pode contribuir com o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte, tendo como público-alvo os estudantes do Ensino Médio.

A concepção e elaboração de quadrinhos por meio da linguagem fotográfica fazem parte da minha produção artística. Desde 2019, eu crio HQs, utilizando a fotografia de objetos (especialmente, brinquedos), tendo iniciado a publicação das minhas histórias em quadrinhos em 2021. Portanto, essa pesquisa derivou-se de uma inquietação pessoal relativa à temática referenciada, e se torna relevante tendo em vista a escassez de obras que investigam o assunto. Muitos trabalhos abordam o uso de quadrinhos na sala de aula, mas, quase exclusivamente, partem do pressuposto de que quadrinhos são desenvolvidos – via de regra – com desenhos.

Durante muito tempo, as histórias em quadrinhos foram criticadas e consideradas por educadores e estudiosos como material nocivo ao desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes, ao ponto de serem praticamente excluídas do ambiente escolar. Atualmente, essa percepção negativa vem se modificando e os quadrinhos têm sido bastante utilizados como recurso didático, não apenas pelos professores de Arte, mas também em outras disciplinas (VERGUEIRO, 2004).

A progressiva inserção dos quadrinhos no contexto escolar ocorre não apenas nas práticas docentes e nos livros didáticos (RAMOS; VERGUEIRO, 2009), mas, inclusive, é apoiada pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), responsável por adquirir, desde 2006, livros e revistas em quadrinhos para serem distribuídos às escolas públicas de todo o Brasil. Assim, a inclusão das HQs na Educação Básica cresce, paulatinamente; logo, os alunos têm mais acesso à leitura desse tipo de narrativa. Em contrapartida, o que se percebe é que o fazer artístico, na sala de aula, ou seja, a produção de quadrinhos autorais pelos discentes, ainda é uma iniciativa pouco explorada pelos professores de Arte.

Neste sentido, visa-se investigar outras visualidades e materialidades para o emprego das HQs, em sala de aula, buscando responder ao seguinte problema de pesquisa: como a produção de histórias em quadrinhos pode contribuir com o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte?

Parte-se da hipótese de que produzir quadrinhos autorais, na escola, pode ampliar o repertório artístico e imagético dos estudantes. Dessa forma, o objetivo geral do corrente estudo é analisar como a criação de histórias em quadrinhos, aliada à fotografia de objetos, pode favorecer o ensino-aprendizagem nas aulas de Arte. Os objetivos específicos são: analisar as principais dificuldades e vantagens do uso das HQs nas aulas de Arte; conhecer as especificidades dos quadrinhos, combinadas à fotografia de objetos e fomentar o fazer artístico na concepção e desenvolvimento de quadrinhos com objetos.

Para alcançar tais objetivos, recorreu-se à revisão bibliográfica de trabalhos que dialogam com o tema proposto, os quais foram contrastados com conteúdos afins que expressam a articulação entre histórias em quadrinhos, sala de aula, fotografia, apropriação artística e fazer artístico.

Com o intuito de compreender a produção de histórias em quadrinhos em sala de aula, usando a fotografia de objetos, elegeu-se, como referencial teórico, as percepções de: Ana Mae Barbosa (2014); Betania Libânio Dantas de Araújo (2018); Boris Kossoy (2020); Paulo Freire (2020); Nicolas Bourriaud (2009); Scott McCloud (2005); Vitor Siqueira Miranda (2019); Waldomiro Vergueiro (2004, 2009) e Will Eisner (1999). A maioria desses autores traz reflexões sobre produção de quadrinhos, fazer artístico, quadrinhos em sala de aula, fotografia e apropriação artística.

Notoriamente, a arte-educadora Ana Mae Barbosa (2014) postulou a Abordagem Triangular ou Proposta Triangular, que destaca a importância do fazer artístico e da leitura de imagens no mundo atual. Por seu turno, Boris Kossoy (2020) eleva o debate com reflexões sobre a fotografia como linguagem artística e expressão cultural e pessoal. Betania Libânio Dantas de Araújo (2018) aponta questionamentos referentes aos entraves quanto ao uso das HQs em sala de aula, enquanto Scott McCloud (2005) e Will Eisner (1999) explicam conceitos – por exemplo, o que é a Nona Arte – e instigam a análise da importância e das potencialidades dessa mídia. Já Vitor Siqueira Miranda (2019) tece comentários acerca dos quadrinhos produzidos com objetos (brinquedos). O pensamento de Paulo Freire (2020) fundamenta o estudo da prática docente e o respeito aos estudantes e sua identidade cultural. Nicolas Bourriaud (2009) conceitua a apropriação artística e mostra como ela está presente na Arte Contemporânea. Waldomiro Vergueiro (2004, 2009) e seus colaboradores discorrem sobre a inserção dos quadrinhos na escola e o valor dessa mídia na Educação Básica.

Nos capítulos seguintes, virão comentadas algumas definições do termo 'histórias em quadrinhos' e serão discutidas as potencialidades da produção de HQs usando a fotografia de objetos.

Conforme dito anteriormente, as HQs vêm ganhando espaço no contexto escolar, multiplicando-se as pesquisas em torno de quadrinhos elaborados com o recurso de diferentes imagens. Todavia, com exceção de Miranda (2019), não foram encontradas referências bibliográficas que investigam as histórias em quadrinhos produzidas por processo fotográfico. Portanto, estima-se que esta pesquisa seja relevante na medida em que preenche tal lacuna.

2. SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para Eisner (1999), as histórias em quadrinhos são uma linguagem artística criada por meio da combinação de textos e imagens dispostos em uma sequência lógica, tendo como objetivo a contação de uma história.

As histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude (VERGUEIRO, 2004, p. 31).

Por sua vez, o quadrinista Scott McCloud define os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p. 9).

Os quadrinistas parecem se divertir com esses conceitos, subvertendo as principais características dos quadrinhos, retirando ou alterando a forma do requadro (moldura dos quadrinhos), construindo as histórias apenas com imagens (não verbal), omitindo a linha que delimita os balões de diálogo ou mesmo usando outras visualidades e materialidades para produzir suas narrativas. No entanto, essas modificações não alteram a classificação dessa arte visual cuja linguagem continua sendo percebida pelo leitor como pertencente ao universo dos quadrinhos.

A Figura 1 é um exemplo de como os quadrinistas brincam com essa linguagem: a narrativa do cartunista Henfil é minimalista; não existe cenário e, tampouco, linhas demarcando os balões de diálogo. Onde deveria haver dois requadros separados, vê-se que ambos os tempos da narrativa são delimitados por um só quadro. Mesmo assim, quando lemos a história, compreendemos a mensagem, cientes de que se trata de uma história em quadrinhos.

FIGURA 1 – Desenho de Henfil. Sem título e data



Fonte: HENFIL, 2019.

Sabe-se que existem diferenças entre charges, cartuns, tirinhas e HQs, embora a delimitação desses conceitos não seja essencial neste estudo. Convém, contudo, explicitar que o termo 'histórias em quadrinhos' é aqui utilizado de forma geral, englobando os demais. Neste trabalho, se um aluno faz uso da fotografia de objetos para criar uma charge, uma tirinha ou um cartum, considera-se que ele está produzindo uma história em quadrinhos.

A respeito da linguagem verbal, é correto afirmar que, na maioria das vezes, as HQs possuem textos; porém, não devem ser confundidas com literatura, uma vez que quadrinhos e literatura são modalidades artísticas distintas.

Apesar de possuírem pontos em comum com a literatura, cinema, teatro e outras linguagens, quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos (RAMOS, 2018 *apud* MIRANDA, 2019, p. 10).

As histórias em quadrinhos são, então, uma linguagem artística própria que articula a fusão de textos e imagens em sequência. E para que possa ser utilizada de forma abrangente, na sala de aula, os professores de Arte precisam compreender as especificidades dessa mídia. No próximo capítulo, propõe-se um diálogo envolvendo as potencialidades das HQs, no ambiente escolar, objetivando-se refletir sobre as reverberações da linguagem no contexto de ensino-aprendizagem.

3. OUTRAS VISUALIDADES E MATERIALIDADES NO USO DAS HQS NA SALA DE AULA

Para o artigo **O humor dos quadrinhos como instrumento educacional**, Eduardo Carvalho entrevista a professora Betânia Libânio Dantas de Araújo, que denuncia que os professores pouco valorizam as linguagens que interessam aos jovens, como as histórias em quadrinhos, e continuam agarrados ao impressionismo (BARBOSA, 2014, p. 27).

Segundo Rama *et al.* (2004), durante muito tempo, pais e educadores acreditavam que o conteúdo das histórias em quadrinhos era nocivo à formação cultural das crianças e adolescentes, fazendo com que as HQs fossem excluídas do contexto escolar: “pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQ, supondo que elas poderiam afastar as crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’” (RAMA *et al.*, 2004, p. 8).

Atualmente, as potencialidades dos quadrinhos vêm sendo reconhecidas e, cada vez mais, professores têm feito uso das HQs nas salas de aula. Entretanto, o emprego dessa mídia, nas aulas de Arte, por exemplo, ainda é muito aquém do que ela pode oferecer ao ensino-aprendizagem. Logo, defende-se a apropriação das HQs no ambiente educacional, propondo-se pensar/adotar a produção autoral de quadrinhos, em sala de aula, aliada a outras visualidades (fotografia) e materialidades (objetos).

Tradicionalmente, os quadrinhos apresentam desenhos, que podem ser desenvolvidos manual ou digitalmente. Embora essa não seja a única forma de criar HQs, é a mais popular e está presente na maioria das histórias produzidas. Entretanto, a construção de histórias em quadrinhos não se restringe ao desenho, podendo ser desenvolvida com outros recursos, como brinquedos e objetos do cotidiano.

Geralmente, os professores se valem de HQs prontas (publicadas, divulgadas) para ensinar um determinado conteúdo. Nesse caso, o ensino normalmente acaba centrado na leitura e na compreensão dos assuntos contidos nos balões. Trata-se, portanto, de uma aplicação bastante reducionista porque ignora o aprendizado que a produção de quadrinhos pode proporcionar aos alunos: “os quadrinhos podem ser utilizados em sala de aula não apenas para explicar elementos das artes plásticas, mas também como um exercício prático, uma oportunidade de discutir e praticar o processo criativo” (BARBOSA, 2004, p. 143).

Conforme afirma Araújo (2018), houve a inclusão das HQs nas escolas e nos documentos oficiais, não obstante inexistisse uma preparação do corpo docente para lidar com o conteúdo, levando os professores a enfrentar grandes desafios para se apropriarem dos repertórios que aquela linguagem compreende e suscita:

Acredita-se que mudar o conteúdo dos balões seja fazer quadrinhos. Quando falaremos da criança e do aluno autor, criador de suas narrações e personagens? Quais dificuldades têm enfrentado nos espaços escolares que impedem ações criativas e autorais? (ARAÚJO, 2018, p. 2).

Para utilizar HQs, na sala de aula, o professor precisa conhecer essa linguagem e ser um “professor: leitor/autor/mediador de quadrinhos” (ARAÚJO, 2018, p. 3). Isso significa que, além de apreender a linguagem dos quadrinhos, é imperioso experimentá-la para, assim, a utilizar de maneira extensiva, em sala de aula, tornando a aprendizagem significativa para os alunos. Se o professor desconhece tal linguagem, suas práticas pedagógicas ficam limitadas ao uso dos quadrinhos para ensinar conceitos contidos nos textos ou em atividades onde os alunos apenas preenchem os balões (ARAÚJO, 2018).

O emprego menos aprofundado do potencial artístico das histórias em quadrinhos torna a prática docente pouco atraente para os estudantes, principalmente quando a mídia está atrelada somente ao desenho. O fazer artístico, na sala de aula, precisa ser contextualizado e, sobretudo, estimular a reflexão crítica. É comum muitos alunos argumentarem que “não gostam” ou “não sabem” desenhar; nesses casos, a construção de histórias em quadrinhos, usando a fotografia de objetos (ou outro recurso artístico), poderia oportunizar aos estudantes uma produção autoral de quadrinhos para a qual se sentissem mais aptos.

Ana Mae Barbosa critica as aulas de desenho e defende que as novas tecnologias precisam ser incorporadas às práticas pedagógicas. Faz-se necessário não apenas trazer à luz discussões de peso, mas, igualmente, propor práticas artísticas inéditas para os alunos:

Não há quem agüente entrar numa aula de arte e fazer ainda aqueles desenhos de observação, extremamente técnicos, trabalhar com propostas de decorativismos etc., quer dizer: só o lápis e o papel não satisfazem mais (DIAS; FONSECA, 2020, p. 74).

O desenho não é um fator obrigatório na confecção de quadrinhos, mas essa ideia ainda persiste no imaginário de alunos, professores e estudiosos. Ao contrário, os quadrinhos podem ser elaborados servindo-se de outras materialidades e visualidades, como a fotografia, tendo-se como pressuposto uma apropriação artística inclusiva e holística.

Barbosa (2014) analisa as principais técnicas de desenho para a produção de quadrinhos, tais como perspectiva, anatomia, luz/sombra e composição. No entanto, o autor não faz nenhuma referência a outros modos de se produzir quadrinhos, o que nos leva a constatar que, mesmo os estudos reconhecidos sobre o uso das HQs, na sala de aula, costumam enfatizar o desenho e desconsiderar as demais materialidades e visualidades para a elaboração de histórias em quadrinhos.

Segundo McCloud (2005), os quadrinhos são uma linguagem artística muito rica e que permite uma grande diversificação de gêneros, mas que ainda não alcançou toda a sua potencialidade. Para ele, “a diversidade da produção de quadrinhos refletirá inevitavelmente as experiências diversas das pessoas que os produzem” (MCCLOUD, 2005, p. 98). Assim sendo, reitera-se que cada estudante pode expressar, por meio dos quadrinhos, as próprias vivências, o que resultaria em infindáveis criações com o uso dessa mídia.

Portanto, a construção de quadrinhos, usando-se objetos, pode representar a consolidação, na escola, de inúmeras práticas artísticas em que o foco esteja além do lápis e papel. A fotografia digital, por exemplo, é uma tecnologia contemporânea muito familiar aos discentes, embora seja pouco utilizada em sala de aula – fato corroborado pelo pensamento da arte-educadora Olga Maria Botelho Egas (2018):

Contemporaneamente, crianças, adolescentes e jovens têm outra relação com as imagens e frequentemente se reconhecem através das imagens. Podemos afirmar que se configuram como a geração visual, na escola. Familiarizados com imagens de todos os tipos, as crianças e adolescentes assistem ao mundo pela telinha do celular, do *tablet*, da TV, do monitor, do cinema, explorando os editores de imagens e selfies sem fim. [...] Curiosamente, os professores, imersos na mesma visualidade, poucas vezes produzem imagens autorais para dialogar com os estudantes, talvez, resistindo em estabelecer conexões entre a visualidade contemporânea e a sala de aula (EGAS, 2018, p. 954, grifo nosso).

Utilizar a fotografia para desenvolver histórias em quadrinhos autorais é uma estratégia eficaz de levar a fotografia e as HQs para o contexto escolar, permitindo-se

que os alunos conheçam e explorem ambas as linguagens artísticas para além da produção de *selfies* e imagens a serem postadas nas redes sociais.

A fotografia, segundo Kossoy (2020), é uma forma de expressão que traz à tona a cultura do fotógrafo. Sendo assim, em sala de aula, o uso da linguagem fotográfica pode contribuir para que o discente descubra e expresse suas preferências individuais, compartilhando-as com os colegas, tendo em vista que o aprendizado é construído a partir da subjetividade e da bagagem cultural dos alunos e da também da interface entre todos os atores envolvidos.

As aulas de Arte precisam ser um espaço que contemple reflexões, questionamentos, evite práticas vazias e repetitivas e, principalmente, respeite e englobe a cultura prévia dos estudantes (BARBOSA, 2014; FREIRE, 2020). O fazer artístico, nesse sentido, pode ampliar a autonomia, o engajamento e a sensação de pertencimento dos alunos. Uma vez que a educação não se constrói apenas com conteúdos curriculares, o protagonismo dos estudantes é fundamental e não pode ser excluído durante o processo de ensino-aprendizagem.

A arte na educação é uma forma do indivíduo se conhecer e ser conhecido, descobrir e descobrir-se, pois não é concebível na contemporaneidade um ensino de arte em que o aluno seja coadjuvante no processo de aprendizagem. É preciso que sua participação seja ativa e atuante, tendo oportunidades de explorar, construir e ampliar seus conhecimentos. A ação artística contribui para diálogo reflexivo consigo e com o outro (MENDONÇA, 2006, p. 38).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

No Ensino Médio, o foco da área de Linguagens e suas Tecnologias está na ampliação da **autonomia**, do **protagonismo** e da **autoria** nas **práticas de diferentes linguagens**; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no **uso criativo das diversas mídias** (BNCC, 2018, p. 471, grifo nosso).

É correto, então, afirmar que construir quadrinhos usando a fotografia de objetos é uma iniciativa consonante à proposta da BNCC, pois se acredita que tal produção concorrerá para a “ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens [...] e no do uso criativo das diversas mídias” (BNCC, 2018, p. 471).

Para tanto, o uso da fotografia de objetos na criação de histórias em quadrinhos pressupõe a compreensão do conceito de “apropriação artística”. De acordo com Bourriaud (2009), a apropriação artística refere-se ao ato de tomar para si um objeto pronto, retirando-o do seu contexto original e o ressignificando, para, depois, o inserir em um novo contexto, ou seja, dar ao objeto uso e significado diferentes/inéditos. Assim, apropriação implica deslocamento e ressignificação: “não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes e utilizar ou modificar o item escolhido segundo uma intenção específica” (BOURRIAUD, 2009, p. 22).

No contexto da sala de aula, a proposta pedagógica que sustenta a presente pesquisa favorece a apropriação artística de forma prática, de modo que os alunos do Ensino Médio serão convidados a escolher objetos de uso cotidiano para transformarem esses itens em personagens das suas narrativas. Depois de elaborados o enredo e o cenário (este, quando houver), os objetos/personagens serão posicionados, a fim de se realizar seu registro fotográfico. Em seguida, as fotografias passarão pelo processo de pós-produção, com a edição das imagens e a inserção dos balões de fala. As histórias estarão concluídas quando as imagens forem ordenadas em sequência, formando uma narrativa texto-imagética dotada de sentido.

Miranda (2019) cita a produção de quadrinhos por meio da fotografia e da apropriação artística, trazendo como exemplo as tiras do artista David Morgan-Mar, compiladas do *site Irregular Webcomic!* (FIGURA 2). O processo descrito pelo autor para a construção das tirinhas é o mesmo proposto neste trabalho. No *site Irregular Webcomic!*, as histórias são produzidas usando-se brinquedos como personagens:

Na produção das tiras, o artista utiliza como personagens brinquedos de montar da marca Lego. Podemos inferir que o processo de produção destas tiras acontece da seguinte maneira: é construído o cenário com as peças de Lego, os bonecos são posicionados e fotografados em posições pretendidas pelo artista para contar a estória da HQ. Em pós-produção, adicionam-se o balonamento e textos de diálogos (MIRANDA, 2019, p. 45).

FIGURA 2 – Tirinha de David Morgan-Mar. Sem título, 2003



Legenda: a) “Esta deve ser a porta certa. Abram-na, chaves-inglesas”; b) “Click. Bzzzzzzt”; c) “Jovens tolos! Somente agora, no final, vocês entendem!”; d): “Feche-a! Feche-a! Feche-a!” (Tradução nossa).

Fonte: Disponível em: <https://www.irregularwebcomic.net/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

Conforme se vê, a fotografia de objetos para criar histórias em quadrinhos pode abranger o uso de brinquedos, mas não se restringe a eles. Os estudantes deverão usar a criatividade para transformar quaisquer objetos em personagens/cenários de suas narrativas, o que lhes permitirá ampliar o repertório artístico mediante a experimentação de infinitas visualidades e materialidades.

Essa maneira original de produzir HQs ainda conduz o aluno a outras materialidades para a feitura de personagens, cenários e figurinos em miniatura. É possível contar uma história tendo-se um cenário minimalista, como mostram, adiante, as Figuras 3 e 4, mas os estudantes terão liberdade para trabalhar a criação de cenários mais complexos. A reutilização de materiais e embalagens que seriam descartados é uma fonte de insumos muito interessante, além de sustentável; usando-se a criatividade, é possível transformar esses materiais em móveis, ambientação, acessórios etc. para alocar, adornar e melhor contextualizar os personagens.

Outro recurso que pode auxiliar os estudantes na produção de HQs com objetos são os vídeos da plataforma *online* YouTube, atinentes à temática. Os tutoriais ensinam os espectadores a construir, passo a passo, cenários, utensílios, móveis e figurinos em escala reduzida, geralmente a partir do reuso de materiais. Cada aluno escolherá o objeto para sua narrativa, retirando-o do contexto original para, em seguida, ressignificá-lo, concedendo a ele novos significado e função (apropriação), de acordo com as necessidades da narrativa.

Abaixo, é possível ter uma ideia do potencial criativo de algumas materialidades e visualidades. Utensílios de cozinha e rolos de papel higiênico são objetos triviais,

encontrados com facilidade nas residências, que foram ressignificados para constituir as narrativas nomeadas de “Condições de trabalho” (FIGURA 3) e “Cosmovisões” (FIGURA 4).

FIGURA 3 – “Condições de trabalho”, tirinha fotografada de Mariana Tanure (2023)



Fonte: Acervo pessoal de Mariana Tanure.

FIGURA 4 – “Cosmovisões”, tirinha fotografada de Mariana Tanure (2023)



Fonte: Acervo pessoal de Mariana Tanure.

Na Figura 3, dois dos personagens foram apoiados em uma xícara e todos, posicionados sobre uma mesa, tendo, como pano de fundo, uma parede colorida. A Figura 4 apresenta os personagens em contraste a uma parede azulejada. Percebe-se,

em ambas as imagens, a alusão a ambientes domésticos, e por isso não foi necessária a composição de cenários. As expressões faciais dos utensílios de cozinha foram feitas com caneta permanente (podendo ser retirada, posteriormente, com água ou álcool), e as dos rolos de papel higiênico, com recortes de plástico adesivo e caneta.

A fotografia fez o registro dos quatro requadros e o *Power Point* foi usado para inserir os balões, embora haja outros dispositivos e programas para as mesmas finalidades (essa tirinha poderia ter sido facilmente produzida com o uso de um celular). O importante é observar que mesmo cenas simples como essas podem contar uma história e instaurar reflexões críticas – sobre assuntos à escolha dos alunos, com o mínimo de investimento e usando tecnologias com as quais as crianças e jovens possuem familiaridade: quadrinhos, fotografia e edição de imagens. Portanto, é possível produzir histórias em quadrinhos autorais para discutir quaisquer temas, empregando-se a fotografia de objetos. A criação dessas histórias vai depender, em grande medida, da criatividade dos alunos e da mediação do professor.

4. PROPOSTA PEDAGÓGICA

A proposta pedagógica, nesta pesquisa, busca promover, em sala de aula, com alunos do Ensino Médio, a produção de quadrinhos, utilizando a fotografia de objetos, e cujo planejamento prevê o total de seis aulas com 50 minutos cada. Essa proposta pedagógica pode ser realizada pelos alunos, individualmente ou em grupo, e de forma interdisciplinar.

A primeira aula será iniciada com as seguintes perguntas: “Vocês conhecem histórias em quadrinhos?” “Vocês já pensaram em produzir quadrinhos usando objetos?”. Ato contínuo, dar-se-á uma aula expositiva participativa para explicar alguns conceitos e, ao mesmo tempo, estimular as interações dos alunos com o conteúdo estudado. Nessa etapa, é importante que o professor dialogue com os alunos para saber se todos têm acesso ao celular ou à câmera digital. O docente deverá ter levado para a sala de aula revistas em quadrinhos com diferentes temas, a fim de que os discentes possam manipulá-las, lê-las e entender como são produzidas. Faz-se necessário também mostrar aos estudantes quadrinhos feitos com objetos, por meio da fotografia.

Em seguida, deverá haver uma explanação sobre os elementos constitutivos dos quadrinhos com objetos, tendo-se em mente a análise, junto aos alunos, não apenas da estrutura das HQs (requadros, balões, personagens, narrativa etc.), mas, igualmente, das técnicas básicas usadas na fotografia (enquadramento, composição, luz e sombra, dentre outras). Nessa etapa, convém explicar aos alunos que as cenas precisam ser fotografadas de forma a deixar um espaço na parte superior ou nas laterais da imagem para que sejam inseridos balões e textos de diálogo, durante a pós-produção. Recomenda-se que os alunos usem seus celulares para produzir as HQs; no entanto, caso alguém não tenha acesso ao dispositivo, o professor deverá disponibilizar uma câmera digital para que o estudante possa realizar as atividades.

A segunda aula terá como foco um debate sobre narrativas, construção de personagens, enredo e antropomorfismo, que é a atribuição de características humanas a seres inanimados. No caso específico dessa proposição, os alunos utilizarão objetos para contar histórias e aos mesmos serão dadas características humanas; por isso é importante compreender o conceito. Após o debate, deverá ser estabelecido com os estudantes o planejamento da produção das HQs: definição do gênero; levantamento do enredo; escolha do personagem; preparação do *storyboard*; seleção dos materiais; construção do cenário; caracterização do personagem; definição/confeção do figurino;

montagem da cena para fazer o registro fotográfico; fotografia da cena; seleção/edição das fotos; inclusão dos balões e dos textos de diálogo; organização das imagens em sequência e finalização da história. Lembrando que existe flexibilidade no processo e que a íntegra das etapas não é de execução obrigatória. De acordo com as demandas da narrativa e as características de cada aluno, essas fases podem (e devem) ser modificadas ou mesmo omitidas.

As etapas de produção têm como função ajudar o professor de Arte a entender e examinar as possibilidades de criação das histórias em quadrinhos, usando objetos. Retomando a Figura 3, nota-se que várias das etapas descritas acima não foram necessárias à construção da narrativa, como a construção de cenário e a definição/confecção de figurino.

A partir dos exemplos mostrados em sala, de histórias em quadrinhos com objetos, os alunos deverão trazer de casa para a aula seguinte algum objeto que julgam interessante e com o qual gostariam de construir uma narrativa.

Na terceira aula, se todos os alunos tiverem compreendido os conceitos tratados até então, eles serão convidados a pensar em um enredo (narrativa) a partir dos objetos trazidos de casa. Deverão, com o auxílio do professor/mediador/quadrinista, ser instigados a imaginar um conflito para a história que querem contar – considerando-se suas experiências pessoais – e a começar a preparar o objeto eleito, nele inserindo olhos, boca e nariz para que possa ganhar expressões e características condizentes ao enredo.

Na quarta aula, os alunos continuarão o processo em construção, devendo tirar as dúvidas, além de refletir com o professor e os colegas sobre sua proposta de HQ. É conveniente frisar que essa prática pedagógica pode viabilizar, igualmente, a produção de uma tirinha. Os alunos deverão levar seus projetos para casa, onde farão as fotografias e a pós-produção. O professor pode sugerir alguns programas a serem usados para a inserção de balões e a edição de imagens.

Na quinta aula, os estudantes trarão seus quadrinhos finalizados e armazenados em um *pen drive* e os apresentarão para a turma, utilizando o projetor da escola. Cada aluno fará um breve relato de sua produção, explicando o processo criativo e porque escolheu o objeto como personagem de sua HQ.

Na sexta aula, ocorrerá a avaliação da experiência, considerando-se dois fatores: a apresentação da HQ autoral e a autoavaliação do aluno. Nesse dia, haverá uma roda de conversa para que os estudantes possam qualificar o processo de criação e levantar

as dificuldades enfrentadas e eventuais modificações que otimizariam esse plano de ensino. Cada aluno deverá se autoavaliar, refletindo sobre suas dificuldades e acertos durante toda a dinâmica.

É imprescindível, nesta etapa, que os alunos deem um *feedback* ao docente, expondo o que acharam da execução da história em quadrinhos autoral, usando a fotografia de objetos, pois isso permitirá que o professor repense o fazer artístico e promova as alterações necessárias ao bom funcionamento dessa proposta didática. O que se espera é estimular os alunos a experimentar, de maneira que passem a conhecer outras formas de produção de HQs, e que consigam, com essa vivência, desenvolver habilidades e competências, aprender a solucionar problemas, enriquecer o repertório artístico e ampliar sua forma de olhar o mundo e os objetos ao redor.

Encerrado o *feedback*, o professor terá opção de sugerir a realização de uma Mostra de Quadrinhos. Caso os alunos concordem, poderá ser organizada uma exposição presencial para a comunidade escolar. Uma alternativa interessante é publicar os trabalhos em um *site* de quadrinhos ou postá-los em uma rede social, como o Instagram, por exemplo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, percebe-se que as histórias em quadrinhos são mais do que um recurso didático, mas uma linguagem complexa e interessante que pode enriquecer e diversificar as práticas na sala de aula, trazendo mais protagonismo e participação das crianças e adolescentes. Além disso, é uma mídia muito rica que oferece aos estudantes a oportunidade de mobilizar muitos expedientes criativos durante sua criação, execução e divulgação.

Todavia, mesmo com todas as contribuições que o uso das HQs pode propiciar ao ensino-aprendizagem, nas aulas de Arte, a produção de histórias em quadrinhos autorais ainda é pouco trabalhada no contexto escolar. E, neste sentido, o emprego da fotografia de objetos para a criação de quadrinhos envolve o conhecimento de várias linguagens, confirmando-se como prática pedagógica eficiente e original. Para tanto, não basta inserir as HQs no contexto escolar: faz-se necessário preparar os professores de Arte para que possam explorar, de forma abrangente e significativa, as potencialidades dessa linguagem em sala de aula.

Viu-se que as histórias em quadrinhos vêm ganhando espaço no âmbito educacional. Contudo, sua produção ainda não obteve grande alcance em termos didáticos, devido a numerosos entraves, como a falta de domínio da linguagem dos quadrinhos por parte dos professores de Arte; a reduzida carga-horária da disciplina – tendo em vista que cada aula, geralmente, dura 50 minutos e é ministrada uma vez por semana; a dificuldade de incorporação das tecnologias contemporâneas na escola, dentre outros aspectos.

O fazer artístico, em sala de aula, é de suma importância, tanto para a consolidação de conteúdos quanto por seu caráter multiplicador, levando os estudantes a tecer reflexões sobre a própria subjetividade e o contexto em que vivem, aproximando-os de novas perspectivas da Arte e proporcionando a ressignificação de fatos e vivências que foram ou são marcantes na vida desses sujeitos.

Pode-se concluir que o uso dos quadrinhos, na sala de aula, contribui sobremaneira com o ensino-aprendizagem dos alunos do Ensino Médio. O que possibilita, inclusive, a aquisição de várias habilidades e competências relacionadas na BNCC (2018), tais como experimentar suportes e materialidades diversas; ressignificar objetos convencionais e não convencionais com elementos naturais e industriais; desenvolver a percepção visual por meio da composição,

conhecimentos sobre o enquadramento e o uso de cores e formas; construir cenários e figurinos; criar enredos e personagens; explorar e reconhecer produções no espaço bidimensional e tridimensional; estimular a criatividade, a imaginação e a contação de histórias. Além de estimular a leitura de imagens e textos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Betania Libânio Dantas de; FERNANDES, Joyce Sacramento da Conceição. Quadrinhos, educação e formação de professores. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 5., 22 a 24 de agosto de 2018. Guarulhos: Escola de Comunicação e Artes da USP, 2018. Disponível em: https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais5asjornadas/q_educacao/betania_joyce.pdf. Acesso em: 08 abr. 2023.

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de artes. *In: RAMA, Angela et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2004.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**: anos 1980 e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf. Acesso em: 07 maio 2023.

DIAS, Luciano de Melo; FONSECA, Nélia Lúcia. Cinema, Museu e o campo expandido da Arte: entrevista com Ana Mae Barbosa. **Revista CLEA**, Lagoa Santa, n. 9, p. 74-81, 2020. Disponível em: <https://www.redclea.org/wp-content/uploads/2020/11/Revista-CLEA-N%C2%B09.-09.11.-2020.pdf#page=74>. Acesso em: 03 maio 2023.

EGAS, Olga Maria Botelho. A Fotografia na pesquisa em Educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 13, n. 3, p. 953-966, jul./set. 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10871/7486>. Acesso em: 25 maio 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

HENFIL: driblando e defendendo com o humor. *In: Pinturas do Auwe (site)*. Publicado em 07 de março de 2019. Disponível em: <https://www.pinturasdoauwe.com.br/2019/03/henfil-driblando-e-defendendo-com-o.html>. Acesso em: 28 maio 2023.

KOSSOY, Boris. **O Encanto de Narciso**: reflexões sobre a fotografia. São Paulo: Ateliê Editorial, 2020.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2005.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental**. 2006. 137 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/VPQZ-6ZGJWC>. Acesso em: 10 jun. 2023.

MIRANDA, Vitor Siqueira. **O uso das histórias em quadrinhos como recurso de ensino e aprendizagem**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MORGAN-MAR, David. Sem título. *In: Irregular Webcomic! (site)*. Publicado em 10 de fevereiro de 2003. Disponível em: <https://irregularwebcomic.net/21.html>. Acesso em: 28 maio 2023.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. (org.). **Quadrinhos na Educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In: RAMA, Angela et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, p. 31-64, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In: RAMA, Angela et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, p. 7-29, 2004.