

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS



Histórias em Quadrinhos para séries iniciais -
Questões do sensível no contexto social-cultural infantil.

Fabício Gerald Lima

Pelotas, 2014

Fabício Gerald Lima

**História em Quadrinhos para séries iniciais -
Questões do sensível no contexto social-cultural infantil.**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Artes Visuais da Universidade
Federal de Pelotas.

Orientadora: Profa Dra Larissa Patron Chaves

Pelotas, 2014

Agradecimentos

Gostaria inicialmente de agradecer à Prof. Dra. Larissa Patron Chaves, minha orientadora do projeto “Histórias em Quadrinhos em séries iniciais – Questões do sensível no contexto social-cultural infantil” no curso de Especialização em Artes, cujas aulas na graduação em Artes Visuais sobre o desenho cultivado e potencial criativo das crianças (com base nos trabalhos das autoras Rosa Iavelberg e Edith Derdik) foram o pontapé inicial para a criação de minha metodologia autoral de ensino de Histórias em Quadrinhos para séries iniciais. Desejo também agradecer à Prof. Dra. Nádia da Cruz Senna, co-orientadora do projeto (tendo sido também minha orientadora no trabalho de conclusão de curso da graduação no qual a metodologia autoral foi exposta e analisada pela primeira vez) por acreditar e apostar no potencial dos quadrinhos como ferramenta pedagógica para a arte-educação. Agradeço também à Prof. Ana Manuela Farias Régis, Mestra em Artes Visuais e à Prof. Rita Patrícia de Laforet pela oportunidade de ministrar a prática da metodologia autoral com suas turmas de séries iniciais em suas respectivas escolas, além dos inestimáveis apoio e sugestões pertinentes para o aprimoramento da metodologia. Por fim, agradeço ao apoio e companheirismo de minha amada esposa Luísa Helena Gayer Vaghetti e de minha família ao longo de todo esse trajeto.

Resumo: O projeto “Histórias em Quadrinhos para séries iniciais – Questões do sensível no contexto social-cultural infanti” toma como base uma metodologia autoral chamada "Boneco de Pauzinho – Aventuras no mundo das Histórias em Quadrinhos", desenvolvida para o ensino e produção de histórias em quadrinhos nas séries iniciais, com os objetivos de superar as dificuldades estéticas encontradas por estudantes, através do enfoque nos estudos sobre o desenho cultivado e processo criativo das crianças. Esse trabalho procura demonstrar a aplicabilidade do método e refletir sobre os resultados em duas instituições de ensino da cidade de Pelotas, diferenciadas em termos das condições sócio-econômicas de seus estudantes. Para a fundamentação das estratégias, o projeto vislumbra os estudos realizados por arte-educadores e estudiosos dos quadrinhos em sala de aula, do desenho cultivado e das pedagogias baseadas no afeto e expansão do conhecimento sensível.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Desenho Cultivado. Séries Iniciais. Processo Criativo. Sensível.

Abstract: The project “Comic Books for lower grades of elementary school – Questions for the sensible in the infantile social-cultural context” takes what base a authorial methodology called “Stick Figure: Adventures in the world of comics” advanced for teaching and production of comic books in the lower grades of elementary school, with exceed purpose the aesthetics difficulties meets by students, through of focus in the study about cultivated drawing and creative process of the childrens. This work have purpose demonstrate the applicability of the methodology and reflect within results in two Pelotas city teaching institutions, different in terms of social and economic conditions of your students. For basement of the strategies, the project describe the study executed for art-educators and studios of Comics in class room, cultivated drawing and the pedagogy based in affection and expansion of the sensible knowledge.

Keywords: Comic Books; cultivated drawing; lower grades of elementary school; creative process. Sensible.

Sumário:

Introdução.....	7
Capítulo 1: Histórias em Quadrinhos em aulas de Artes.....	11
Capítulo 2: Desenho Cultivado e Processo Criativo.....	16
Capítulo 3 : A experiência nas escolas – a prática e seu aprendizado.	
3.1 - HQs no desenho cultivado dos alunos da escola pública...21	
3.2 - Questões do sensível na Escola Dunas: a relação professor/alunos e o processo educacional-reflexivo.....	23
3.3 – HQs no desenho cultivado dos alunos da escola particular.....	38
3.4 – Questões do sensível na escola particular: a relação alunos/Histórias em Quadrinhos.....	42
3.5 - Análise comparativa entre os resultados apresentados pelas duas escolas.....	50
Conclusões.....	54
Bibliografia.....	56

Introdução

O projeto “Histórias em Quadrinhos para séries iniciais” tem como base o desenvolvimento de uma metodologia para o ensino e produção de histórias em quadrinhos, compreendendo a faixa etária dos estudantes das séries iniciais. A gênese da metodologia denominada de “Boneco de pauzinho – Aventuras no mundo das Histórias em Quadrinhos” se deu a partir de observações a respeito das dificuldades apresentadas por crianças das séries iniciais do ensino Fundamental, em desenhar personagens e compreender noções básicas de construção de histórias em quadrinhos em oficinas ministradas em iniciativas promovidas pela Secretaria de Cultura de Pelotas e ofertadas tanto para crianças como para adolescentes. A popularidade dos temas e personagens das HQs certamente é um fator chave para estimular o desejo de aprender a confeccionar uma história em quadrinhos; contudo, uma problemática manifestava-se, principalmente em oficinas para crianças em séries iniciais do Ensino Fundamental: a incapacidade de uma reprodução fidedigna da realidade ou do contexto visual de personagens dado o nível de expressividade da faixa etária em questão. E o problema agravava-se quando ocorriam oficinas realizadas com turmas mistas de adolescentes e crianças; mais capazes graficamente (exceto em alguns casos), os adolescentes em uma faixa etária de 12 até 16 anos conseguiam melhores resultados em aplicações das noções básicas da oficina de HQ em detrimento das crianças em uma faixa etária de 8 a 10 anos. O nível de expressão gráfica das crianças mais o inevitável processo de comparação com a produção dos adolescentes, acabavam por frustrar esses alunos e desestimulá-los no processo de aprendizado das noções básicas de construção de história em quadrinhos. E mesmo com turmas formadas somente por crianças, as noções básicas de HQ acabaram por se mostrar complexas se ministradas conforme modelo e didáticas recorrentes para o ensino do conceitos da mídia.

A metodologia foi aplicada pela primeira vez no período de estágio obrigatório do curso de Licenciatura em Artes Visuais no Ensino Fundamental com uma turma de 22 alunos de uma segunda série de uma escola estadual do município de Pelotas. A escola não possuía um conteúdo programático de ensino de Artes, com suas práticas artísticas limitadas a trabalhos manuais relacionados a comemoração de datas festivas e de feriados nacionais e pinturas realizadas pelas crianças em desenhos mimeografados de acordo com os temas; ainda assim, a política da escola era aberta a propostas

diversificadas. Com liberdade para ministrar temas do campo das Artes à minha escolha, optei por uma proposta de ensino dentro da linguagem dos quadrinhos por ser minha área de conhecimento maior. A questão era como ministrar aulas sobre o conteúdo de Histórias em Quadrinhos, se isso me faria encarar novamente o problema de desenvolvimento gráfico da faixa etária dos alunos da segunda série. Optei pelos estudos sobre o potencial criativo das crianças, realizados por autores da arte-educação como Analice Dutra Pillar, Rosa Iavelberg e Edith Derdik. Esses estudiosos afirmam que o potencial gráfico das crianças não deve ser medido de acordo com padrões estabelecidos por adultos e *para* adultos e de que arte-educadores devem ser capazes de reconhecer e contextualizar o processo criativo das crianças de acordo com sua própria faixa etária. Ou seja: o professor deve ser capaz de adaptar sua metodologia de ensino para o nível de compreensão alcançado pelos alunos naquele momento específico de sua evolução gráfica. Assim, elaborei uma estratégia metodológica para ensino de histórias em quadrinhos que buscasse a adaptação das noções básicas das HQs ao nível de interpretação e expressão das crianças. Parti do princípio que, se em oficinas de HQ anteriores, os participantes expressaram suas dificuldades de desenhar; de serem capazes apenas, segundo suas palavras, de desenharem somente “bonecos de pauzinho”, então essa deficiência deveria ser convertida em vantagem. Dessa forma, o método consiste na criação de uma HQ evolutiva, narrada como uma fábula infantil onde o protagonista é um esboço primário denominado como “Boneco de Pauzinho”, situado em um contexto que se desenvolve de forma metalinguística, como um personagem que vai descobrindo sua condição de personagem de HQ e os elementos compositivos básicos de uma HQ ao mesmo tempo em que os estudantes. A HQ tem um total de 10 páginas, com o ritmo de produção de uma página por aula de 45 minutos de duração, com as páginas já dispostas em seis quadrinhos por folha, e distribuídas com essa grade já pronta para os alunos, com o propósito de agilizar o processo de produção. Os conteúdos abordados consistem em noções de representação visual de efeitos sonoros/onomatopéias; luz e sombra; perspectiva e compreensão de metalinguagem; concluída, a HQ serve como uma espécie de “manual de noções básicas de construção de histórias em quadrinhos” narrado de forma lúdica e adequado ao estágio de compreensão visual e cultural das crianças de acordo com sua respectiva idade. Em seguida, se introduz o processo de produção de uma HQ de autoria dos alunos, com o propósito de avaliar a assimilação do contexto ensinado na proposta anterior, tornando possível analisar os pontos do conteúdo de maior assimilação e quais conceitos

acarretaram maiores dificuldades, para assim, ser possível conceber melhores estratégias de aplicação. Essa primeira introdução da metodologia de Boneco de pauzinho teve resultados satisfatórios, com as noções mais básicas da linguagem dos quadrinhos tendo sido assimiladas com maior facilidade, dada a familiaridade que as crianças já possuíam com a mídia dos quadrinhos e pelo próprio caráter de adaptação da proposta ao nível gráfico-plástico dos alunos.

A experiência constou como prática de ensino de Artes através da utilização de HQs, sendo exposta e analisada em meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) *Quadrinhos e Arte : Questões pedagógicas e metodologia para séries iniciais do Ensino Fundamental* (sob orientação da **Professora Dra. Nádia da Cruz Senna**). Cabe esclarecer que, para esse estudo além da metodologia, foram revistas as pedagogias de ensino e o levantamento histórico das Histórias em Quadrinhos em sala de aula. A metodologia também figurou em uma iniciativa da Secretaria Municipal de Educação da cidade de Pelotas (SMED), para a concepção de uma proposta de História em Quadrinhos ofertada no formato de uma oficina direcionada a professores de Artes das séries iniciais no dia 28 de Agosto de 2013, em uma oficina de duas horas de duração com participação de 15 professores de Artes em séries iniciais da rede municipal de ensino de Pelotas. Entre estes, houve alguns que, já estavam iniciando o trabalho com o contexto das Histórias em Quadrinhos em suas salas de aulas.

A pesquisa *Histórias em Quadrinhos para séries iniciais* consiste em analisar a metodologia e a introdução de Histórias em Quadrinhos a partir da perspectiva dos estudos sobre o desenho cultivado da criança e da cultura visual referenciados nos trabalhos dos autores do campo da Educação como **Rosa Iavelberg (2008)** e **Edith Derdik (2010)** e de **Fernando Hernandez (2000)**, teórico da cultura visual e mantém seus referenciais em autores defensores dos quadrinhos como ferramenta metodológica de ensino a exemplo de **Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, João Marcos Parreira Mendonça e Sonia Luyten**. O processo de pesquisa também busca saber no quanto as diferenças sócio-econômicas e de gênero interferem no processo de introdução das Histórias em Quadrinhos nas séries iniciais, de acordo com as diferenças existentes em duas instituições de ensino diferenciadas (uma escola pública e outra particular da cidade de Pelotas) no tocante a disponibilidade de recursos das escolas, interesse por parte dos alunos e professores e aspectos sócio-culturais dos estudantes. O diferencial de análise sócio-econômica desta aplicação da metodologia leva em conta a assimilação do conteúdo apresentado e da expressividade estética desses alunos que vivem em um

contexto diferenciados sendo um associado a paradigmas de crime e violência e outro associado a padrões de riqueza e status social. Para essa etapa do trabalho, comparecem os estudos de Marly Meira e Dinorath do Valle sobre as questões do sensível para as práticas pedagógicas.

Capítulo Um: Histórias em Quadrinhos em aulas de Artes

As Histórias em Quadrinhos, superando estigmas sócio-culturais de estereotipação e rejeição, acabaram por influenciar a arte e a cultura, sendo aos poucos reconhecidas como um elemento de destaque dentro do sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística com características próprias. Depois da severa perseguição e censura sofrida durante a década de 1950, a situação em relação aos quadrinhos mudou a partir da década de 1960. Personalidades do mundo artístico de diversas áreas, entre elas cineastas, críticos e artistas plásticos, declararam a influência das histórias em quadrinhos em seus trabalhos: destaque para cineastas como Orson Welles, Luís Buñuel, Frederico Fellini e Alain Resnais com produções cinematográficas inovadoras que trouxeram o código das narrativas gráficas para as telas; para artistas plásticos como Andy Warhol e Roy Lichtenstein que inseriram a estética visual dos quadrinhos para a composição de obras que refletiam sobre o próprio meio sócio-cultural norte-americano e de Umberto Eco, com seus estudos semióticos sobre as Histórias em Quadrinhos. Nesse período, em meio a esses acontecimentos, se iniciaram os estudos sobre os meios de comunicação de massa, com as histórias em quadrinhos incluídas nessas pesquisas acadêmicas que, até então as ignorava. Os quadrinhos acabaram por influenciar a arte e a cultura despertando o interesse dos pesquisadores e historiadores de Arte, em termos de estudo e análise de suas características. O desenvolvimento das ciências de comunicação e dos estudos culturais foi propício para um enfoque crítico e compreensão dessa linguagem junto às mídias, permitindo que as HQs pudessem ser concebidas em sua especificidade (distante do viés preconceituoso que quase aniquilou os quadrinhos na década de 50), sendo aos poucos reconhecidas pelas elites intelectuais como uma forma de manifestação artística e comunicativa com características próprias.

Aos poucos, o 'redescobrimento' das HQ's fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos, tal como aconteceu com a literatura policial e a ficção científica, serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas(VERGUEIRO, 2006, p.17).

A virada do século mudou a forma como eram interpretadas as histórias em Quadrinhos no Brasil, reavaliadas de acordo com seu potencial de entretenimento e comunicação, o que ajudou a extinguir preconceitos por parte das áreas acadêmicas e pedagógicas.

Embora poucos se dessem conta disso, tratava-se de uma mudança significativa. Houve um tempo, não tão distante assim, que levar revistas em quadrinhos para a sala de aula era motivo de repreensão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leitura de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno. Dois dos argumentos muito usados é que geravam 'preguiça mental' nos estudantes e afastavam os alunos da chamada 'boa leitura'. Na realidade, tratava-se de discursos ociosos, sem embasamento científico, reproduzidos de forma a crítica para contornar um desconhecimento sobre a área (VERGUEIRO; RAMOS, 2009. p.09).

Essa mentalidade equivocada prevaleceu no país, indiferente às tentativas de inserção das histórias em quadrinhos nos livros didáticos a partir da década de 1980. A mudança começou com a implementação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 20 de Dezembro de 1996, que apontou a necessidade de inserção de linguagens e manifestações artísticas diversas nos ensinos fundamental e médio. A oficialização dos quadrinhos como prática a ser incluída em sala de aula se deu com a elaboração dos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), criados na gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso. Os PCN trouxeram um processo de releitura das práticas pedagógicas nos ensinos fundamental e médio, com os parâmetros da área de Artes para 5º a 8º séries especificando a necessidade da competência do aluno em leitura de histórias em quadrinhos entre outras formas de linguagem visual. No volume referente a Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (2008), as Histórias em Quadrinhos são consideradas como manifestação artística, cuja leitura mais aprofundada mostra-se útil para o aprendizado dos alunos em termos de recursos visuais:

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 (2008: 185).

Autores a exemplo de **Waldomiro Vergueiro** (2006; 2009) e **Paulo Ramos** (2009) defendem a utilização pedagógica das histórias em quadrinhos nas mais diversas disciplinas do conteúdo programático do Ensino Fundamental, Médio e Superior devido a uma série de

fatores diversos: a aceitação dos quadrinhos pelos estudantes (em função da popularidade como prática de lazer); a compreensão de conceitos ampliada pela interligação de texto com imagem (eficiência da mídia como ferramenta pedagógica para o conteúdo programático); o alto nível de informação existente nas publicações em quadrinhos; o enriquecimento do vocabulário e das possibilidades de comunicação dada a familiaridade dos estudantes com a mídia; o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura, interpretação e no processo criativo dos alunos. É perfeitamente possível compreender as Histórias em quadrinhos dentro da noção interdisciplinar de cultura visual, pois segundo Hernández, a cultura visual busca seus referenciais na arte, arquitetura, história, psicologia cultural, antropologia, etc; e que se organiza a partir de seus significados culturais, correspondendo às mudanças nas noções de arte, cultura, imagem, história e educação. O autor aponta que um estudo sistemático da cultura visual pode ir além dos fatores prazer e consumo, proporcionando uma compreensão crítica de suas funções sociais e das relações de poder estabelecidas, ocupando assim papel relevante em relação do ponto de vista educacional. O estudo sobre o campo da cultura visual cobre e expande o conteúdo das diferentes produções que a cada dia se incorporam ao campo da cultura visual como os quadrinhos, a moda, o cinema, o grafitti, a fotografia, a música, a televisão, a Internet e a digitalização da imagem. Mesmo em meio a tanta multiplicidade e variedade, é necessário compreender que cada manifestação cultural tem suas características e história em meio a um processo cultural cada vez mais híbrido o que pode tornar imprecisos os limites de uma pesquisa no campo cultural visual. É preciso explorar as representações que os indivíduos, de acordo com suas características sociais, culturais e históricas, constroem da realidade, em uma apropriação interativa de acordo com as experiências individuais de cada um. No campo educacional, a cultura visual acaba servindo como um campo de conhecimento que permite a conexão e relação entre o conteúdo programático das escolas e o universo visual de fora da escola de forma a decodificar e reinterpretar esse universo em termos de estratégias de aprendizagem.

Com isso em mente, para alguns desses autores e arte-educadores em especial, a forma mais direta de se trabalhar com as HQs em aulas de Artes é abordando os seus próprios elementos compositivos e os processos de criação, onde o estudo contempla diversas áreas e conhecimentos em comum como desenho, design, fundamentos da linguagem visual, entre outros, ou seja, os conteúdos próprios da área de conhecimento das Artes.

Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos. Assim, para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar aos alunos, de forma divertida e prazerosa, a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição (BARBOSA apud VERGUEIRO, 2006, p.131).

Vergueiro (2006) ressalta a importância do fator “familiaridade” que o professor que deseje trabalhar com quadrinhos, deve possuir em relação à mídia, sendo capaz de reconhecer os elementos da linguagem e de seus recursos de representação, bem como seus processos e esquemas de produção e distribuição e o alcance que a mídia possui em termos sócio-histórico-culturais. Os quadrinhos quando utilizados em aulas de Artes contribuem, não somente para explicar elementos das artes gráficas, mas para desenvolver o processo criativo dos alunos com a produção de HQs autorais.

No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e a sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos (VERGUEIRO, 2006, pg.26).

Primeiramente, a definição das HQs como cultura popular, ou “literatura ordinária” pelas elites intelectuais, impedia sua apreciação como expressão artística particular. Suas principais características, como a combinação de signos lingüísticos e de elementos plásticos, não eram bem vistas dentro do campo de estudos estéticos, isso no início e até meados do século XX. Os temas iniciais das HQs concentravam-se em histórias de cunho humorístico, geralmente com base em tramas que envolviam crianças e suas travessuras, concebidas, em sua grande maioria, de forma precária, meio tosca. As situações abordadas eram absurdas e exageradas com o objetivo de destacar o humor, não havendo nesse caso, um realismo estético em termos de construção de personagens. Com o tempo, a percepção das Histórias em Quadrinhos como um recurso para transmissão de conhecimentos específicos passou a ser visível com diversas revistas em quadrinhos de caráter educacional publicadas nos EUA durante a década de 1940, títulos que se dedicavam a aproximar as Histórias em Quadrinhos das grandes obras literárias, das escrituras religiosas ou que servissem de apoio escolar, trazendo temas complementares

em história, filosofia e ciências. No caso das Artes, uma relação mais aprofundada com as histórias em quadrinhos se deu a partir de 1905 com a criação da HQ **Little Nemo in Slumberland** (O pequeno Nemo no país dos sonhos) pelo quadrinista **Winsor McCay**, fortemente influenciado pela estética do *Art Nouveau* e com características surrealistas evidentes em suas tramas inovadoras. Outros nomes de destaque foram os de **Burne Hogarth** e **Hal Foster**, responsáveis pela introdução de uma arte realista e expressiva, com destaque para **Tarzan**, o personagem clássico de **Edgar Rice Burroughs** em 1929, revelando aprofundado estudo de anatomia para efeitos de maior dinamismo da figura; Foster também foi responsável pela criação de **Príncipe Valente** em 1937, cujo desenho realista aliado a um processo meticuloso de pesquisa da Idade Média, obteve reconhecimento artístico, literário e histórico para a sua medieval saga de aventura. **Alex Raymond**, conhecido por sua obra **Flash Gordon** de 1934, se valia de métodos clássicos para desenhar com a utilização de modelos vivos, uma prática retomada no processo do desenhista hiper-realista **Alex Ross**. Na Europa, se destacou a obra de **Hergé**, com seu repórter adolescente **Tintim**, caracterizado pela expressão cartunizada da figura humana, mas situado em meio ao forte realismo dos cenários e paisagens mundiais, retratadas de forma fidedigna. **Will Eisner** foi outro nome que inovou, com um trabalho composto por um estilo de desenho caricatural com um criativo jogo de luz e sombras e com enquadramentos e design de páginas que evocavam a linguagem visual do cinema noir e até mesmo do expressionismo alemão. Frente a esses exemplos e outros diversos dentro do universo dos quadrinhos, autores como Vergueiro e Barbosa propõem formas de como trabalhar conteúdos de Artes através do emprego de histórias em quadrinhos, elegendo como forma mais direta de se trabalhar com as HQs em sala de aula a abordagem de seus próprios elementos compositivos e processos de criação, ressaltamos, com base nesses autores e em minha própria experiência como quadrinista e professor que, todos os principais conceitos das artes plásticas encontram-se nas páginas de uma história em quadrinhos: perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição. Assim, a utilização de HQs pode se constituir em ferramenta pedagógica valiosa, tornando a aplicação prática dos recursos artísticos em um aula divertida e mais produtiva. Nessa perspectiva, o trabalho, a partir da aplicação da prática experimental de Boneco de pauzinho nas séries iniciais do Ensino Fundamental, procura transmitir esses conhecimentos das histórias em quadrinhos, inserindo-os no processo de desenho cultivado das crianças dada a popularidade e relevância das HQs dentro do amplo cenário da cultura visual e buscando construir uma experiência significativa em arte-educação.

Capítulo 2: Desenho Cultivado e Processo Criativo.

O desenho cultivado, expressão cunhada pela arte-educadora Rosa Iavelberg (2006), consiste em uma ressignificação da produção infantil de desenho espontâneo, analisada conceitualmente através dos processos de desenho das crianças e a influência das vertentes culturais de seus meios. É um modelo educacional (da escola renovada) onde o foco se concentra mais no processo do que no produto resultante, com o desenho compreendido como atividade expressiva, com a livre exploração de materiais e técnicas e o maior desenvolvimento do potencial criador.

Na escola renovada ou ativa, o processo estimulava a imaginação e a criatividade; a liberdade era compreendida como qualidade livre de influências do meio. Este entrava como suporte significativo das experiências de vida do sujeito, principalmente na ordem de articulação entre o pensar, o sentir e o perceber, com forte valorização do plano expressivo e do desenvolvimento do potencial criador (IAVELBERG, 2006. p.23).

Iavelberg considera que, em seus processos de desenho, a criança utiliza cognição e sensibilidade somadas à experiência relacionadas diretamente com desenho a partir do contexto-sócio-histórico e cultural em que vive, seja a partir de sua própria iniciativa, seja por intervenção de outras crianças e adultos: “No desenho cultivado, conhecimento técnico e o fazer expressivo caminham lado a lado”(2006).

Derdik (2010) defende o desenho como pensamento visual que adapta-se a qualquer natureza do conhecimento, seja científico, poético ou funcional, com a observação, a memória e a imaginação sempre presentes nesse processo. A apreciação pelo modelo de comunicação e entretenimento proposto pela mídia visual impressa das histórias em quadrinhos geralmente ocorre em tenra idade (primórdios da infância), o período comum das crianças terem suas primeiras experimentações com as práticas expressivas do desenho. É verdade que os primeiros desenhos de uma criança serão ela mesma e seus pais; sua casa e o carro de seu pai; a primeira boneca ou a primeira bola que ganhou; o primeiro cachorro ou pássaro que viu; mas também estarão presentes *Superman*, *Batman*, *Meninas Super – Poderosas* e *Ben 10*, pois a fascinação pelo universo visual proporcionado pelas HQ's e pela televisão também fazem parte de sua vida. Nos quadrinhos apreciados na infância, estabelece-se, geralmente, o primeiro contato da criança com uma representação da realidade a partir da qual pode estabelecer reflexões e

ligações com a sua própria realidade. Essa via de representação pode estimular as faculdades de interpretação e comparação das crianças uma vez que, as HQs se utilizam do jogo intrínseco entre imagem e texto; isso permite às crianças se utilizarem de um conhecimento subconsciente na composição de suas primeiras experimentações visuais.

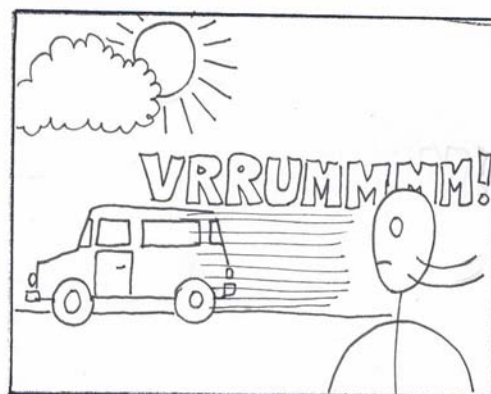
A criança vive inserida na paisagem cultural do adulto. Seria necessária uma reflexão profunda sobre como esta paisagem interage e se relaciona com o mundo da criança, eternamente em transição. Crianças sempre haverá, mas nunca as mesmas. A criança da cidade vive em meio aos sedutores apelos da sociedade de consumo, inventora de necessidades. Cada vez mais a conduta infantil é marcada pelos clichês, pelas citações e imagens emprestadas “A TV traz o mundo pra você.” O imaginário contemporâneo é entregue a domicílio. A criança é submetida a um profundo condicionamento cultural, e é sobre estes conteúdos que a criança vai operar. A ilustração, o desenho animado, a história em quadrinhos, a propaganda, a embalagem são representações que se tornam quase realidade. O elefante desenhado é mais verdadeiro e presente do que o verdadeiro elefante que mora no zoológico, onde a criança raramente vai. A criança, hoje em dia, convive com um repertório inimaginável para qualquer criança e adulto do século passado. Antes de a criança ver e reconhecer o Sol, a luz, as estrelas no céu, imagine só, ela já viu suas representações em algum livro ou tela. Vivemos hoje sob o signo da ficção e da paródia (DERDIK, 2010, pg.53).

Um “stick figure” (boneco de palitinho nos EUA) é o estágio inicial de desenho de personagens nas composições da grande maioria das crianças, surgindo logo após o desenho de garatujas. Na criação de personagens em HQs, o “stick figure” é o esboço primordial, o primeiro rabisco daquilo que será um personagem em cena com poses e proporções já sugeridas. Até mesmo em jogos lúdicos como o jogo da forca, é encontrada a figura do “boneco de pauzinho” (como geralmente se denomina o stick figure no Brasil). É uma imagem que, em termos gráficos, é indissociável da memória, pois é presente nos estágios iniciais dos processos criativos e lúdicos de todos ou da grande maioria. “A evolução do desenho da criança e os símbolos por ela utilizados possuem caráter universal, independentes da cultura da qual ela faz parte” (REILLY, 1986, pág. 18). Sendo o protagonista um esboço, e a proposta das aulas focada na introdução dos conceitos básicos de produção de histórias em quadrinhos, concebi a idéia de que estes conceitos surgiriam ao mesmo tempo em cena que o protagonista. Este seria como uma criança que nasce em um mundo que é o das histórias em quadrinhos; assim como uma criança aprende a falar e caminhar, Boneco de Pauzinho aprenderia que sua voz e pensamentos surgem dentro de balões de diálogo (Figura 1); que os sons ao seu redor manifestam-se visualmente como onomatopéias (Figura 2); que seus movimentos também manifestam-se de forma visual (Figura 3). Ao passo em que evoluem os conceitos das HQs, evolui

também o protagonista que, em um processo metalinguístico, reconhece a presença do autor/leitor e o convida para aprender junto com ele (Figura 4).

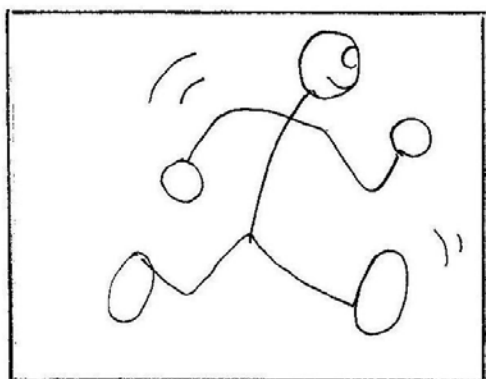


ACHANDO QUE FALOU MUITO ALTO, BAIXOU A VOZ E PERCEBEU QUE O BALÃO FICOU TODO PONTILHADO.



DE REPENTE, PASSOU UM CARRO POR ELE E TAMBÉM FEZ UM BARULHÃO.

Figuras 1 e 2: detalhes de páginas de “Boneco de Pauzinho” (modelo do professor) referentes respectivamente à noções de balões de diálogo e onomatopéias. Arte de *Fabrizio Lima*.



PERCEBEU QUE, CONFORME SE MOVIMENTAVA, APARECIAM LINHAS CURVAS PARA INDICAR SEUS MOVIMENTOS.



AGORA, O BONECO NUNCA MAIS SE SENTIRIA SOZINHO, POIS SABIA QUE ESTÁVAMOS LENDO A SUA HISTÓRIA. VAMOS ACOMPANHÁ-LOS SEMPRE PARA VER O QUE MAIS APRENDEMOS JUNTO COM ELE.

10

Figuras 3 e 4: detalhes de páginas de “Boneco de Pauzinho” (modelo do professor) referentes respectivamente à noções de movimentação de personagem e metalinguagem. Arte de *Fabrizio Lima*.

A criança, segundo Cardoso & Valsassina (1988), é um ser sociável, que comunica e que quer ser ouvida, que pode ter problemas, conflitos e inibições; essa criança vai aprendendo a fazer figuras humanas, colocando-as dentro de certas relações, ligando-as a certos objetos, num mundo que reflete o seu meio e o de suas vivências. Dessa forma, é possível definir e concretizar os objetivos da proposta possibilitando aos alunos com idades em torno de 8 a 10 anos, a identificação dos elementos compositivos da mídia dos quadrinhos e o estímulo à prática do desenho voltada a produção de HQs, com enfoque no potencial criativo das crianças, em seu repertório e cotidiano. Iavelberg ressalta também a importância dos desenhos dessas crianças, não somente, como objeto de análise dos processos reflexivos e expressivos das crianças, mas também na formação de professores, arte-educadores e psico-pedagogos (2006). Edith Derdik reforça a necessidade dessa formação diferenciada do arte-educador, possibilitando-lhe a capacidade de reconhecimento e exercício do ato criativo, tornando-o sensível ao universo gráfico idealizado (desenho cultivado) e apreciado (HQs, por exemplo) pelas crianças. Os arte-educadores, para Fernando Hernandez, devem desenvolver estratégias de compreensão crítica da cultura visual em um plano educacional que priorize competências, habilidades e valores em articulação com significados sociais.

Os objetivos educacionais da cultura visual concebida por Hernandez poderiam ser sintetizados em três eixos: favorecer o conhecimento para a compreensão do mundo; favorecer o desenvolvimento físico; e favorecer o desenvolvimento criativo.

O uso das tecnologias de comunicação e informação, a consideração pela diversidade dos estudantes, a aprendizagem colaborativa, o portfólio eletrônico, as experiências de socialização, a aprendizagem com sentido que estabelece relações entre temas, questões disciplinares e áreas de interesse pessoal são conceitos estruturantes da abordagem inovadora para o ensino da arte na proposta de Hernandez (IAVELBERG, 2006. p.31).

Segundo Iavelberg, o arte-educador deve incentivar o aluno a desenhar, fazendo com que este reconheça as necessidades de dedicação, constância, informações e orientação por parte do professor. O educador também deve incentivar a interação entre os alunos, permitindo a comunicação e a interação entre os estudantes durante as aplicações de propostas envolvendo desenho, de forma que estes relacionem entre si suas formas pessoais de expressão estética e de solução de problemas que envolvam a execução das propostas de desenho; também deve ser estimulada a verbalização do aluno sobre o seu processo particular que levou a um produto final. “Fazer desenho, ler o próprio trabalho e o dos colegas pode garantir ao aluno uma aprendizagem eficaz” (IAVELBERG, 2006). A

arte-educadora destaca a relação professor/aluno nesse processo. Que pode ser disposto em três etapas: início do processo de trabalho (quando o aluno seleciona por si, entre os materiais disponíveis e a figura do professor surgirá como mediador através de diálogo com o aluno em casos de dificuldades de escolha ou de ausência de materiais almejados); desenvolvimento do trabalho (auxílio técnico e teórico por parte do professor para solução de dúvidas e dificuldades do aluno durante o processo) e o término e a recepção do trabalho (onde o professor comenta sem julgamentos estéticos baseados em padrões de “feio” e “bonito”, levando em conta a perspectiva criadora do aluno em sua relação com o processo de criação e sua própria aprendizagem). Outro fator é a postura própria do professor que necessitará, no mínimo, maleabilidade razoável para lidar com os dilemas e problemáticas dispostos nas três etapas de processo criativo, fora problemáticas de ordem extra-classe, como dilemas particulares dos estudantes (no caso, até mesmo estudantes que sofram bullying e/ou violência doméstica) e até mesmo suas próprias problemáticas pessoais que possam vir a comprometer o andamento das propostas e até o próprio relacionamento professor/classe.

Em todo o decorrer da aula, até seu final, haverá muita atenção e respeito do professor pelo esforço de criar. Ele falará baixo, pois o nervosismo, os gritos, os movimentos bruscos, os gestos desordenados tumultuam o pensamento infantil, fazem a criança situar-se numa angustiante posição de expectativa, desviando a atenção que a obra requer. Andará delicadamente pela sala, falará com as crianças sempre que for necessário inquirir ou ativar as observações. Terá paciência com os mais lentos, os menos imaginativos e sem talento (DO VALLE, 1970, pág.14).

Com base nesses critérios, as aplicações da metodologia autoral nas escolas até o momento possuíram esse caráter de maleabilidade, tanto em termos de confecção e aplicação da proposta como em relação à percepção dos alunos e à análise de minha postura pedagógica e a dos professores que se envolveram, como será apresentado a seguir no capítulo seguinte, com o detalhamento das aplicações recentes em duas instituições da rede de ensino da cidade de Pelotas, diferenciadas em termos de ensino público e ensino privado (particular).

Capítulo 3 : A experiência nas escolas – a prática e seu aprendizado.

3.1 – HQs no desenho cultivado dos alunos da escola pública.

A aplicação da metodologia experimental, segundo o enfoque dessa pesquisa, se deu primeiramente, com uma turma de segunda série, sob a responsabilidade da Professora Ana Manuela Régis¹, professora de Artes de uma escola pública de Ensino Fundamental situada em um bairro de periferia da cidade de Pelotas. Após apresentação e aprovação da proposta pela administração da escola e da confecção do material de produção para os estudantes, a aplicação da metodologia se iniciou no dia 17 de Setembro de 2013, sendo ministrada às Terças-feiras no horário das 13:30h até 15:00. A turma era composta de 22 estudantes ao todo, mais ou menos 11 meninos e 11 meninas e disposta em sua maioria de alunos negros e pardos. Na primeira aula de introdução da metodologia compareceram 15 estudantes com esse número sempre variando.

Cabe ressaltar que a Professora Ana Manuela Régis não somente auxiliou-me nos processos de confecção do material de aula e digitalização da produção dos alunos como assistiu e participou das aulas, sendo um reforço considerável, principalmente no quesito da repetição do conteúdo para melhor assimilação do contexto, dados a sua familiaridade com a mídia do quadrinhos.

...na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos de sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis (VERGUEIRO, 2006, p.29).

Foi decisiva para o desenvolvimento da proposta, a postura da professora que, não só participou da proposta com o interesse de aumentar seus conhecimentos em práticas de artes em sala de aula (inclusive, pediu permissão para aplicar a metodologia em outras de suas turmas na escola futuramente), como permaneceu por questões de disciplina e empatia para com sua turma. Um diferencial desta aplicação, diz respeito ao pouco (ou nenhum) contato dessas com histórias em quadrinhos, sendo mais familiarizados com a

¹A Profa. Manuela Régis foi minha colega durante o curso de Licenciatura em Artes Visuais no CEARTE da UFPEL, sendo inclusive minha parceira em projetos ligados à área de Quadrinhos e Educação; dessa forma, mostrou-se bastante natural a introdução da proposta, dado o seu próprio conhecimento e apreciação de histórias em quadrinhos.

estética dos desenhos animados da televisão, um fator que também colabora na assimilação do conteúdo da proposta. Nessa aplicação da metodologia, excluí a etapa referente à confecção do fanzine (revista com a HQ "Boneco de Pauzinho"), dada a impossibilidade tanto da escola quanto dos alunos de arcarem com os custos do processo de fanzinagem. Os recursos materiais foram custeados pelos professores ministrantes e pela administração da escola. Em função dos dois períodos seguidos para a execução mais a disposição dos alunos, a produção em aula contemplou as três primeiras páginas da HQ de Boneco de Pauzinho. Nestas duas aulas, trabalhou-se criação de personagem (construção do Boneco de Pauzinho); noções de comunicação (balões de diálogo e pensamento) e expressões emocionais (de acordo com mudanças faciais). Notamos, que o rendimento inicial diminuiu de três páginas para duas, um pouco devido às constantes interrupções por causa da merenda servida pela escola às crianças, como reforço ao almoço; outro tanto à diminuição do interesse de alguns dos alunos quando perceberam a extensão da proposta (dez páginas mais capa). Houve também atrasos no andamento da proposta causadas por falta como nos dias de chuvas, em que os alunos são dispensados da escola, por não possuírem agasalhos adequados e tampouco o bairro possui condições mínimas de trafegabilidade para pedestres em ruas alagadas. Essas são as condicionantes que um professor/arte-educador que atua na periferia deve enfrentar e estar preparado para contornar/flexibilizar/acolher se quiser atingir seus propósitos. Conteúdos como noções de movimentação de personagens e introdução de cenários e onomatopéias (representação visual de som em HQ) reanimaram um pouco os ânimos dos estudantes, pois permiti que elaborassem os cenários além do simplesmente reproduzido na criação da HQ no quadro branco. A criação da capa ocorreu sem transtornos, pois remetia a um processo de desenho mais livre, com as únicas indicações de que deveria constar o título da HQ e algum motivo que remetesse à história em quadrinhos introdutória de Boneco de Pauzinho. Esse processo acabou remetendo à práticas de desenho que já conheciam das aulas de arte da Profa. Manuela Régis, o que deixou os alunos mais aptos para o exercício, alcançando uma maior capacidade de abstração no momento de composição da capa.

3.2 – Questões do sensível na escola pública: a relação professor/alunos e o processo educacional reflexivo.

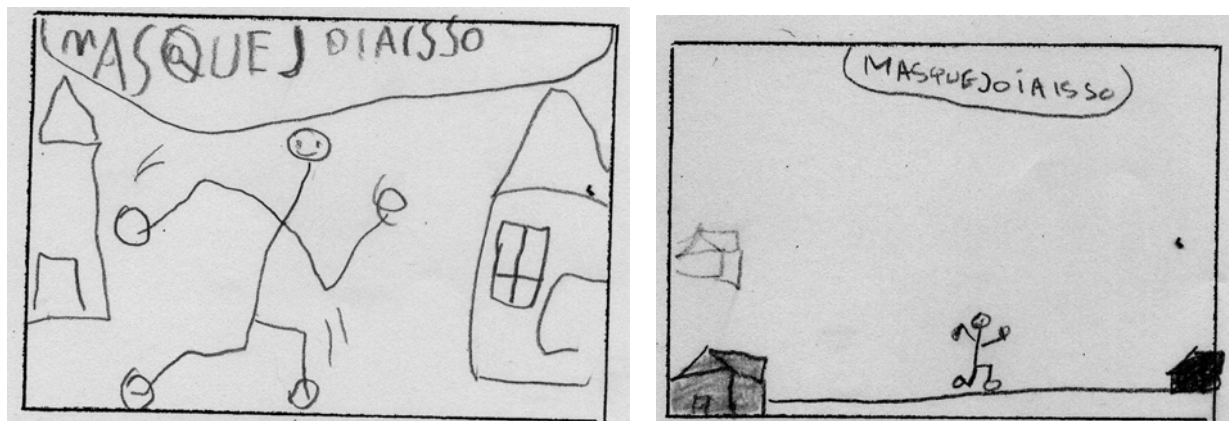
Quando combinamos a introdução da proposta com a sua turma, Prof. Manuela Régis me alertou da condição vulnerável de seus estudantes. Embora, seja de conhecimento municipal que o bairro em questão está associado com os estigmas do crime e da violência, no caso dos alunos desta escola, esse fator se confirma, já que alguns possuem parentes e responsáveis associados a questões de prostituição e narcotráfico. Outro fator que merece destaque é a agressividade latente em algumas crianças (houve até mesmo um episódio de agressão entre dois alunos durante uma das aulas). Hernandez destaca o quanto essas condições devem ser percebidas no processo de educação.

Isso significa considerar que, quando os meninos e meninas chegam à escola, não têm apenas experiências que afetem suas construções cognitivas e que se refiram aos conteúdos das disciplinas e conhecimentos que lhe sejam apresentados em sala de aula. Os alunos são o resultado de contextos sócio-culturais concretos e de épocas históricas que representam um determinado tipo de valores. Eles têm acesso à escola com uma identidade, uma biografia em construção, baseada em suas experiências de gênero, etnia e classe social e com uma série de noções sobre autoridade e o saber. Trazem consigo não apenas conhecimentos, mas construções da sociedade e de si mesmos, baseadas em suas experiências sócio-culturais anteriores (HERNANDEZ, 2000, pág. 141).

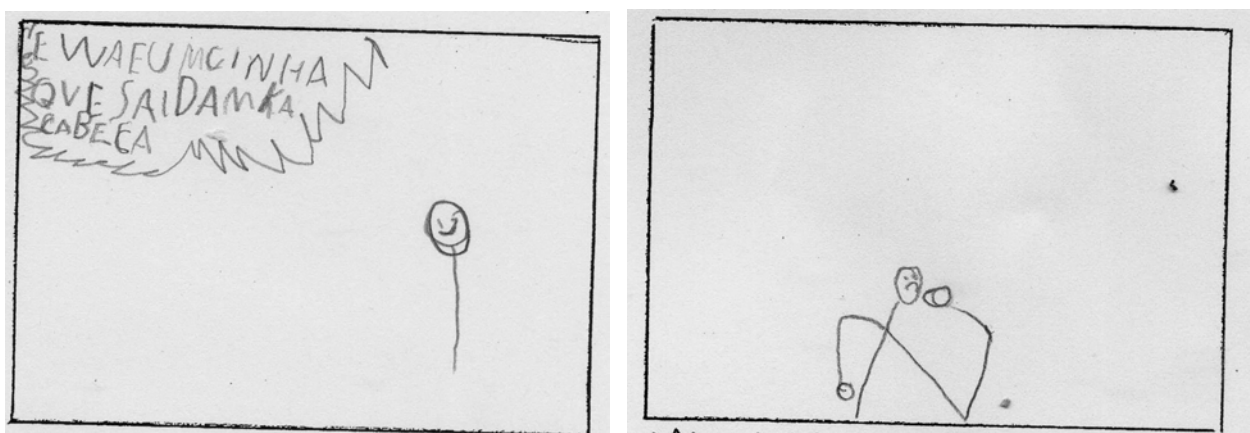
A Profa. Manuela Régis consegue um equilíbrio “delicado” entre respeito, disciplina, afeto e profissionalismo, capaz de construir esse ambiente escolar. Conhece cada um de seus alunos pelo nome e estes vêem nela a figura de uma quase mãe: rígida; porém amável. Essa postura se manteve durante toda aplicação da proposta, principalmente, em meio aos episódios de agressividade e de questionamentos, ríspidos por parte dos alunos, em relação aos conteúdos da metodologia.

Diante desse quadro, avalio a experiência junto às crianças da escola pública como positiva e esclarecedora, percebendo resultados variados e alguns inusitados. Questões referentes às proporções como tamanhos e características visuais dos personagens utilizadas, por alguns alunos, mostraram-se inventivas e reveladoras da personalidade de seus idealizadores. Houve crianças que variaram o tamanho do Boneco do muito grande (Figura 5) ao pequeno demais (Figura 6); em outros trabalhos houve também variações da composição como membros faltando (Figura 7) e da posição do personagem dentro

dos quadrinhos, vagando no centro, topo ou parte inferior dos quadrinhos e cenas onde Boneco mostra-se escorado no requadro (Figura 8) com o aumento desproporcional de braços e pernas, para resolver questões de narrativa.



Figuras 5 e 6: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública. Desenho de Gustavo (8 anos): Boneco de pauzinho enorme em relação ao quadro; Desenho de Ketlin (8 anos): Boneco de pauzinho diminuto na cena.



Figuras 7 e 8: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública. Desenho de Gustavo (8 anos): Boneco de pauzinho incompleto e vagando dentro do quadro; Desenho de Amanda (8 anos): Boneco de pauzinho com membros avantajados.

A face do Boneco sofreu bastante interferência em diversos casos, com alguns tentando aproximar o máximo que conseguiam o protagonista da fisionomia humana realista (Figura 9), com inserção de cabelos, nariz, olhos com pupilas e com questionamentos a respeito da ausência de roupas no personagem.

A criança projeta no desenho o seu esquema corporal, deseja ver a sua própria imagem refletida no espelho do papel. Os traços, os rabiscos, as garatujas estão ali, à mostra, escondendo os índices de uma realidade psíquica não imediatamente acessível, exibindo uma atividade profunda do inconsciente. Existe uma vontade de representação como também existe uma necessidade de trazer à tona desejos interiores, comunicados, impulsos, emoções e sentimentos (DERDIK, 2010, pg.51).

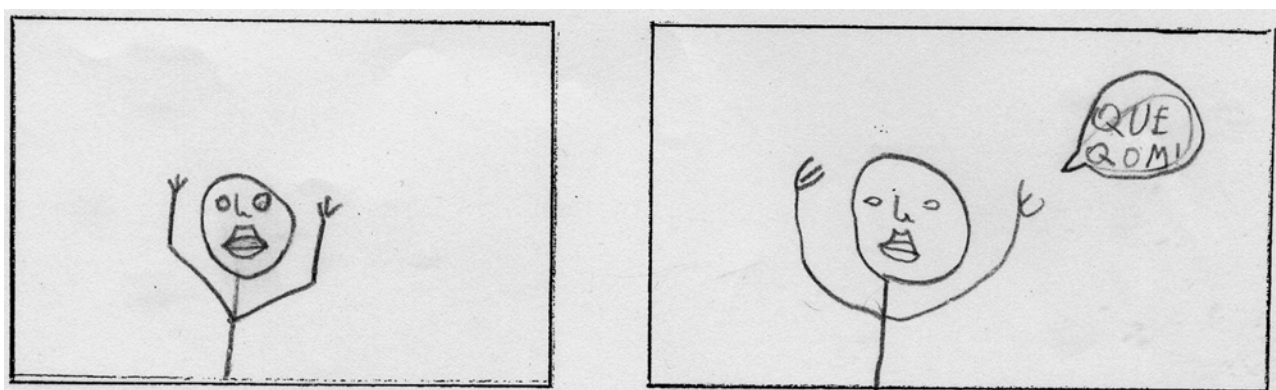
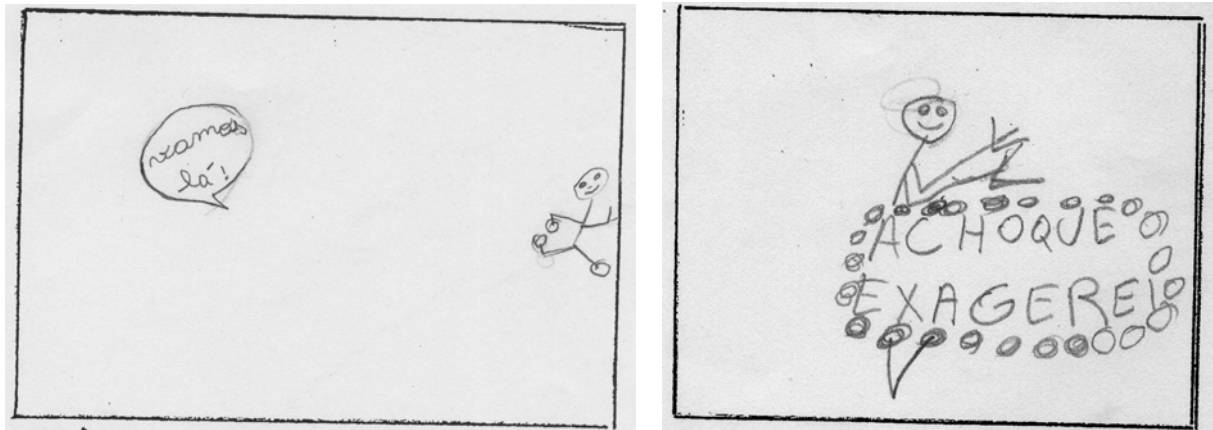


Figura 9: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública. Desenhos de Vitória (9 anos): Boneco de pauzinho com face humana que busca o realismo.

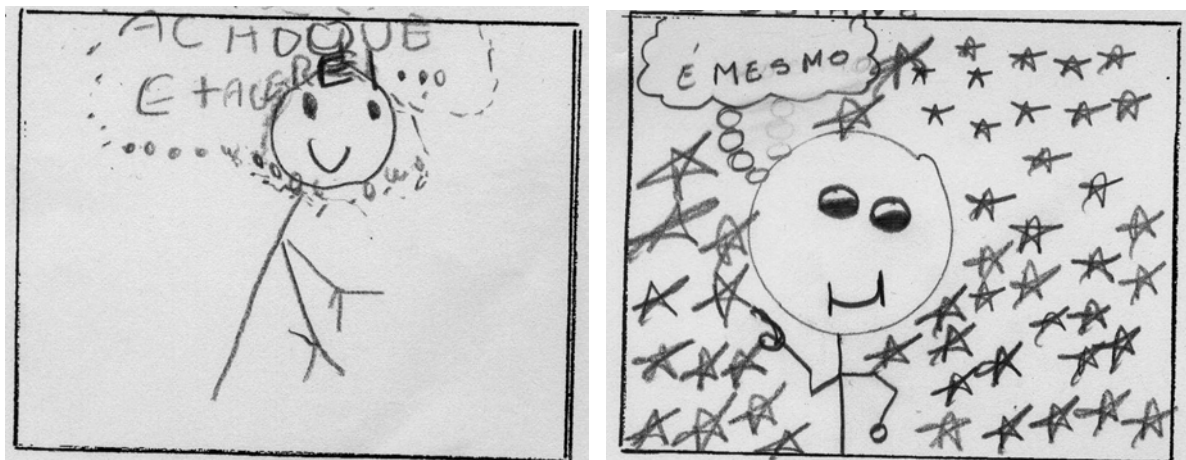
Embora entendessem a função dos balões para efeitos de diálogos, pensamentos e sensações, foram recorrente representações do balão como um elemento solto no quadrinho, não fazendo a relação destes com o personagem (Figura 10). Em um exemplo, o Boneco encontrava-se encima do balão, enquanto este direcionava o diálogo para o vazio (Figura 11). Houve fusões do personagem com os balões e balões que trespassaram o contorno dos quadrinhos (Figura 12). Cabe notar que esses recursos denotam uma liberdade narrativa/visual no uso dos códigos. Apareceram efeitos estéticos particulares, principalmente nos desenhos das meninas como inserções de estrelinhas (Figura 13). Noções de movimentação mostraram casos diversos também, com linhas contínuas como sugere o exercício e também linhas quebradas (Figura 14) e até mesmo as linhas desprovidas de ligação com o personagem, constituindo apenas um segundo elemento em cena (Figura 15), algumas vezes realizadas com um traço nervoso, borrado e em outros casos quase inexistente. Pode revelar intenções diversas, como por exemplo, do personagem estar fugindo das linhas de movimento, como se estas fossem projéteis procurando atingi-lo, sendo esta, talvez, uma referência inconsciente ao contexto de violência do bairro em que vivem.

Para a criança, desenhar, criar e agir, manifestam-se de uma forma solta, flexível, às vezes aparentemente caótica. O que a criança realiza, o faz em necessidade de seu próprio crescimento (DERDIK, 2010, pg.52).



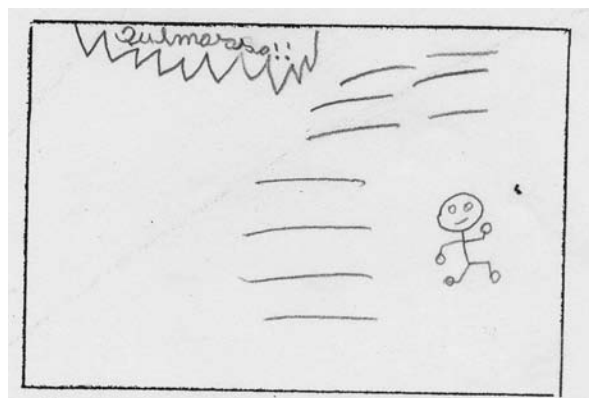
Figuras 10 e 11: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública.

Desenho de Ana Carolina (8 anos): Balão de diálogo distante do Boneco de pauzinho; Desenho de Camila (8 anos): Boneco de pauzinho por cima do balão de diálogo.



Figuras 12 e 13: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública.

Desenho de Ana Carolina (8 anos): Boneco de pauzinho fundido com o balão de diálogo ; Desenho de Lissiane (9 anos): Boneco de pauzinho com estrelinhas como cenário de fundo.

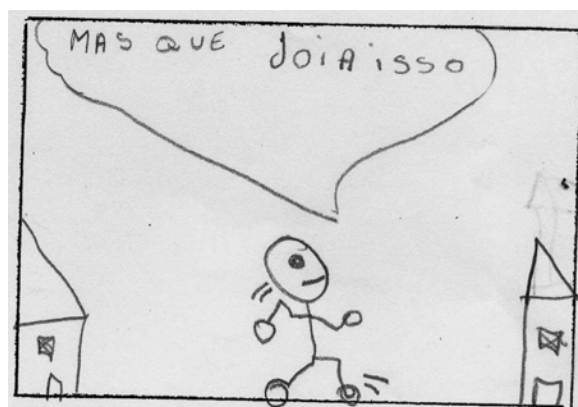
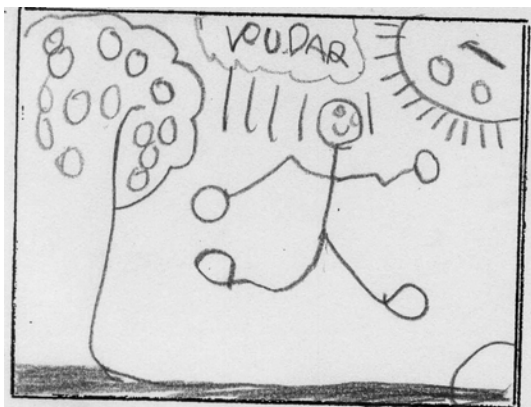


Figuras 14 e 15: detalhes de páginas de “*Boneco de pauzinho*” feitas por alunos da escola pública.

Desenho de *Ana Beatriz* (8 anos): efeito de velocidade executado com linhas quebradas ; Desenho de *Ana Carolina* (8 anos): efeito de velocidade executado como um elemento distinto do personagem.

A Inserção de cenários mostra o personagem no ar, sem ligação com o chão, talvez pulando (Figura 16). Em alguns casos, existe o chão, em outros não; outros mais criativos fizeram do contorno do quadrinho o próprio chão (Figura 17). Em alguns casos, o Boneco desaparece das cenas, deixando balões de diálogo soltos pelo quadro. O mesmo ocorrendo com os cenários após sua introdução na trama. Não sei o quanto eses “lapsos” são voluntários e se traduzem em uma mensagem de rejeição.

A variação na inserção do personagem coadjuvante (Cachorro ou Gatinho de pauzinho) foi uma adaptação bem sucedida nas novas aplicações da metodologia, mas em alguns casos na Escola Dunas, as crianças não se decidiam por um ou outro: iniciavam com o Gatinho de pauzinho, mas em seguida o substituíam pelo Cachorro de pauzinho (que era o modelo desenvolvido no quadro; a estrutura de desenho de Gato de pauzinho é ensinada apenas uma vez para aqueles que querem variar o formato da história).



Figuras 16 e 17: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola pública.

Desenho de Wellington (8 anos): Boneco de pauzinho funciona como um elemento separado do cenário ;

Desenho de Lissiane (9 anos): a borda inferior do quadrinho funciona como o chão do cenário.

As noções de Luz e Sombra foram assimiladas com maior facilidade pelos alunos, com poucos casos contrários. As crianças da escola pública em sua maioria, não compreenderam o elemento de perspectiva, não variando as proporções do personagem de acordo com a distância do observador (Figura 18).



Figura 18: detalhes de páginas de “Boneco de Pauzinho” feitas por alunos da escola pública. Desenho de Camila (7 anos): exemplo onde a noção de perspectiva não foi compreendida pela aluna.

A narração em tons mais lúdicos funcionou até certo ponto com os estudantes da escola pública; em função da dura realidade, o tom apelou para o humor, substituindo o emprego de expressões já utilizadas (narrativa em tom de conto de fadas) em outras oficinas com

bons resultados. Mesmo o emprego do humor causou estranhezas, com as crianças desacostumadas com um professor que se faz valer de recursos mais lúdicos. Nas aulas seguintes, o fator repetição da proposta (resgate do conteúdo anterior) mostrou-se necessário devido ao contato mínimo ou inexistente dos estudantes da escola pública com a linguagem das Histórias em Quadrinhos. Isso ficou claro na estranheza que as crianças demonstraram quando expliquei o contexto de narrativa visual em quadrinhos (Boneco de Pauzinho some na borda de um quadrinho para ressurgir na borda do quadrinho da página seguinte, por exemplo). As crianças concebiam cada quadrinho de uma página de quadrinhos como cenas isoladas, independentes, sem entender a narrativa em quadrinhos justapostos, sendo que algumas das crianças desenhavam cenas da HQ em quadrinhos que não os seus próprios, dispostos pela construção da HQ no quadro branco realizada por mim. A sequência da proposta que engloba os conhecimentos sobre luz e sombras e recursos visuais para expressões de sentimentos e sensações (raiva, tédio, medo, alegria) foi problemática. Acredito que o excesso de elementos envolvidos (caverna, relâmpagos, gotas de chuva, dois protagonistas mais suas sombras e recursos visuais) na sequência de três páginas da HQ onde Boneco de Pauzinho fica preso dentro da caverna e conhece o Cachorro de Pauzinho (Figura 19), acabe por desgastar os alunos. Ou frustrá-los em função da complexidade e dos sentimentos que ficam evidenciados nessa etapa.



FIGURA 19: detalhes de páginas de “Boneco de Pauzinho” feitas por alunos da escola pública. Desenho de Richard (8 anos): a polêmica sequência da caverna com noções de luz e sombra.

Por mais que a introdução de Cachorro de Pauzinho nesse mesmo ponto, funcione pelo desejo das crianças de um personagem coadjuvante e por ser um personagem do gosto de todas as crianças, a sequência em questão se mostra cansativa e irritante para algumas das crianças. Ainda assim, a Prof. Manuela Régis sugeriu a introdução de um personagem coadjuvante de escolha própria dos alunos, a exemplo de um Gato de Pauzinho no lugar do Cachorro (Figura 20).

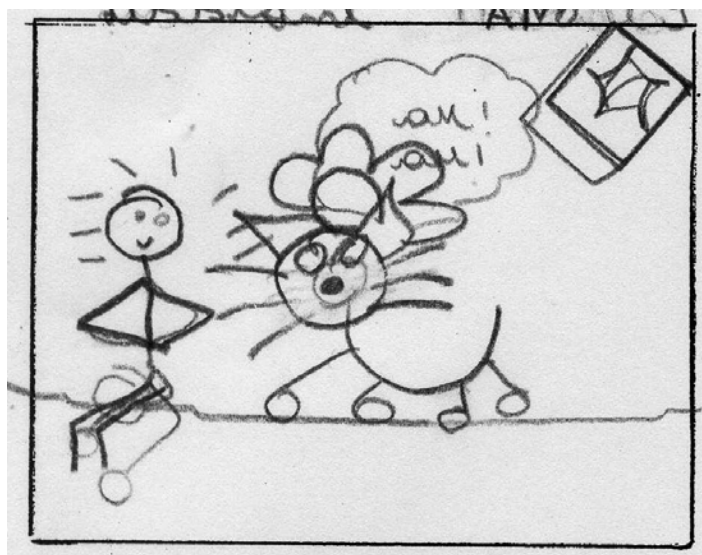


Figura 20: detalhes de páginas de “*Boneco de pauzinho*” feitas por alunos da escola pública. Desenho de Lissiane (9 anos): substituição de *Cachorro de pauzinho* por *Gatinho de pauzinho*.

Foi nessa etapa que ocorreu o incidente de agressão entre dois alunos (uma menina e um menino), o que acarretou a interrupção da proposta e a intervenção da Prof. Manuela Régis. A aula não teve continuidade, com o aluno indo para a enfermaria e decidimos usar o restante do tempo para conversar seriamente com os alunos sobre o incidente. Ficou visível a empatia com a HQ; como se os alunos absorvessem o tédio e raiva do Boneco de Pauzinho preso dentro de uma caverna e isso os tenha tornado inquietos, despertando uma agressividade latente. O fato gerou um segundo momento peculiar no retorno da proposta, quando um aluno indagou por que Boneco de Pauzinho não dava socos na chuva para poder afastá-la e sair da caverna. Novamente foi necessária uma intervenção nossa como educadores devido aos argumentos de violência do aluno como resposta para soluções de problemas. Terminada a sequência da caverna, Boneco e Cachorro de Pauzinho estavam livres para partir; é o que faz Cachorro de Pauzinho, indo embora e deixando Boneco triste com a sua partida. Essa sequência da HQ existe com o propósito de esclarecer aos alunos representações visuais de sentimentos como tristeza; como o personagem que chora e lamenta e também de questões de perspectiva através da visualização da partida de Cachorro de Pauzinho. Nessa sequência, houve um episódio de intolerância, com um dos alunos denominando Boneco de Pauzinho como “gay” por estar chorando. Mais uma vez propomos o diálogo com a turma para fazer esclarecimentos, ainda mais em uma questão de intolerância surgida em um período inicial da infância. O último rompante se deu na página final da HQ, quando apresentei o conceito de metalinguagem (quando o personagem tem consciência de sua condição de

personagem de quadrinhos e reconhece a presença do leitor), com Boneco de Pauzinho se dirigindo aos alunos. Uma das alunas, em um rompante, declara achar isso uma bobagem; como seria possível um desenho “falar” com uma pessoa? Mesmo com explicações minhas e da professora sobre o recurso de roteiro da metalinguagem, a menina simplesmente não conseguia “abstrair” a ponto de compreender o lúdico e o criativo do recurso e da proposta em si. E isso pareceu simbolizar um estigma sobre toda a turma até o processo de confecção da capa e da HQ de criação autoral dos alunos.

A violência não apenas se manifesta como guerra declarada, como agressão corpórea. Ela é sentida, como diz Michel Maffesoli (2004), de modo homeopático e constante, nas mínimas coisas que sustentam a vida social. Afeta as pessoas pela poluição ambiental, pelas exigências de funcionamento acelerado para cumprir exigências impessoais, pela intolerância e o mau uso das informações e estímulos excessivos da emocionalidade. O controle da violência tem sido buscado nas artes, no esporte, na melhoria das relações de trabalho intelectual (MEIRA, 2010, pág. 86).

A participação da Prof. Manuela Régis foi fundamental para o êxito da pesquisa-ação em sua escola com seu conhecimento sobre Quadrinhos e sua familiaridade com a turma servindo como uma tradução dos conhecimentos compositivos do conteúdo de HQ, adaptada para a linguagem particular dos alunos, se valendo do conhecimento sobre o contexto particular dessas crianças e até mesmo de conteúdos já desenvolvidos em suas aulas de Artes, fazendo sintonia com o contexto em desenvolvimento na metodologia. Ao mesmo tempo, revelou-se aluna aplicada, aprendendo e assimilando o conteúdo de uma proposta interagindo com o colega e os alunos.

Vygotsky (1993), por sua vez, compreende o sujeito como ser social e interativo, ou seja, para ele, a criança, inserida num grupo social, constrói seu conhecimento com a ajuda do adulto e de seus pares, que assumem o papel de mediadores de conhecimentos e de experiências. O autor considera que a aprendizagem ocorre a partir de um intenso processo de interação social, por meio do qual o sujeito vai internalizando conhecimentos apropriados e experiências culturais. Nesse sentido, as experiências vivenciadas com outras pessoas também vão possibilitar a reinvenção individual do que foi internalizado e apropriado (MEIRA, 2010, pág. 16).

Evidencia-se nessas observações do sensível presente no processo vivido pelas crianças da escola pública o forte vínculo ao contexto precário de suas realidades, deixando as crianças incapazes de compreender/estabelecer abstrações como um rosto apenas sugerido de um personagem de quadrinhos. Mesmo as possíveis abstrações como o personagem flutuar acima do chão não se constituíram como tal; as crianças da Escola Dunas as qualificam de imediato como erro a não ser compreendido/absorvido pela obra.

É somente erro, que acaba por gerar frustração com a experiência do desenho de quadrinhos; as crianças da Escola Dunas quando questionadas a respeito de sua produção, não abstraem como algumas crianças que participaram da experiência em outras escolas, que abstraíram em casos semelhantes simplesmente definindo “Meu personagem pode voar! Meu personagem tem poderes mágicos!”.

DO VALLE (1970) ressalta a resistência da criança em suas primeiras experiências com o desenho espontâneo, por não saber bem como expressar-se, tendo medo de fazê-lo, receiando não agradar. Nesse caso, a interação com os colegas da classe mostra-se essencial no sentido de suplantar esse estágio inicial; ver o professor desenhar ou seus colegas é forte motivação para o desenho infantil. O papel do professor mostra-se importante, até mesmo vital nesse estágio, pois deve ter a mente aberta a quaisquer idéias originais, quaisquer interpretações do tema que chame a atenção do aluno para o processo do desenho. “Uma cor bem lançada, um jeito de fazer diferente, uma idéia fora do comum, devem ser animados para surtir o efeito que a criança visa: realizar-se, ser alvo da aprovação”. (DO VALLE, 1970, pág.121). Em termos de produção de quadrinhos, a criatividade livre de barreiras ou fronteiras é combustível farto para confecções de HQs e tanto eu como a professora colaborada sabemos disso e interagimos para auxiliar em questões de abstração em narrativas para quadrinhos, com exemplos diversos do universo das Histórias em Quadrinhos. O processo de composição da HQ autoral dos alunos ocorreu de forma diferenciada: mesmo alertados de antemão da construção da HQ para que já desenvolvessem idéias de roteiro, os alunos da escola pública novamente não conseguiam abstrair a ponto de saberem o que desenvolver. Nesse ponto, a professora sugeriu uma mudança no emprego da proposta; geralmente, o processo de HQ autoral consiste na entrega de páginas já diagramadas com a mesma grade de quadrinhos que a HQ de Boneco de Pauzinho, com a exceção de não possuir textos (que podem ser inseridos de acordo com o desejo dos alunos); o propósito é o de facilitar o processo de produção da HQ autoral; porém, nesse caso, entregamos somente folhas em branco, com o propósito de averiguar quais resultados surgiriam se os alunos criassem sua própria diagramação para as páginas de suas histórias em quadrinhos.

Ao planejar nossas aulas, é necessário ter flexibilidade sempre, pois problemas levantados e questões expostas pelos estudantes podem modificar a trajetória daquilo que já estava traçado. Para isso, é preciso ter coragem, disponibilidade, autenticidade e perspicácia. É abrir novos espaços sem perder de vista a essência proposta do objeto a ser estudado. Mais do que isso é estarmos dispostos a criar vínculos afetivos que nos auxiliarão nos processos

de “ensinar e aprender”. Quando o professor é aberto á vida e receptivo às novas experiências, quando é capaz de diferenciar-se e reintegrar-se, de amadurecer e crescer, terá condições para criar e amar, possibilitando esses mesmos sentimentos aos estudantes (MEIRA, 2010, pág. 29).

Essa feliz idéia acabou por desencadear resultados muito interessantes, talvez o ponto alto da experiência de aplicação do método na escola pública. Houve exemplos de alunos que buscaram reproduzir a mesma diagramação de página utilizada na proposta anterior, com o diferencial de se valerem de mais quadros por página (Figura 21); outros alunos optaram por utilizar variações no formato dos quadrinhos na página (Figura 22) houveram também HQs com as páginas dispostas na horizontal em oposição ao tradicional padrão vertical (Figura 23) e HQs que não se utilizavam do tamanho total da página (Figura 24).

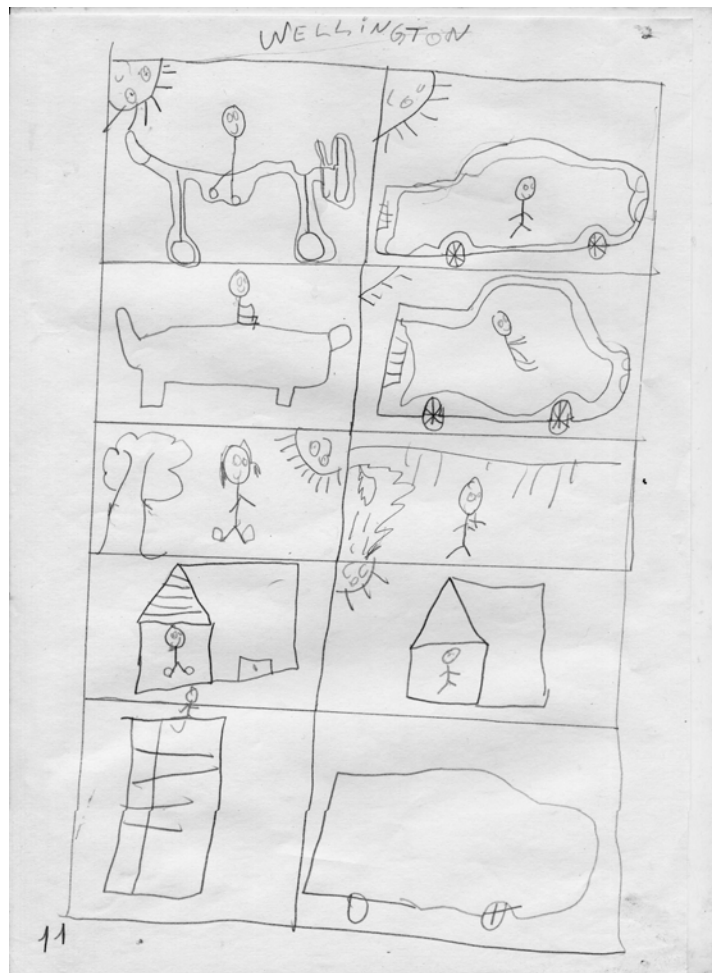


Figura 21: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola pública. Desenho de *Wellington* (8 anos): página com maior número de quadros.

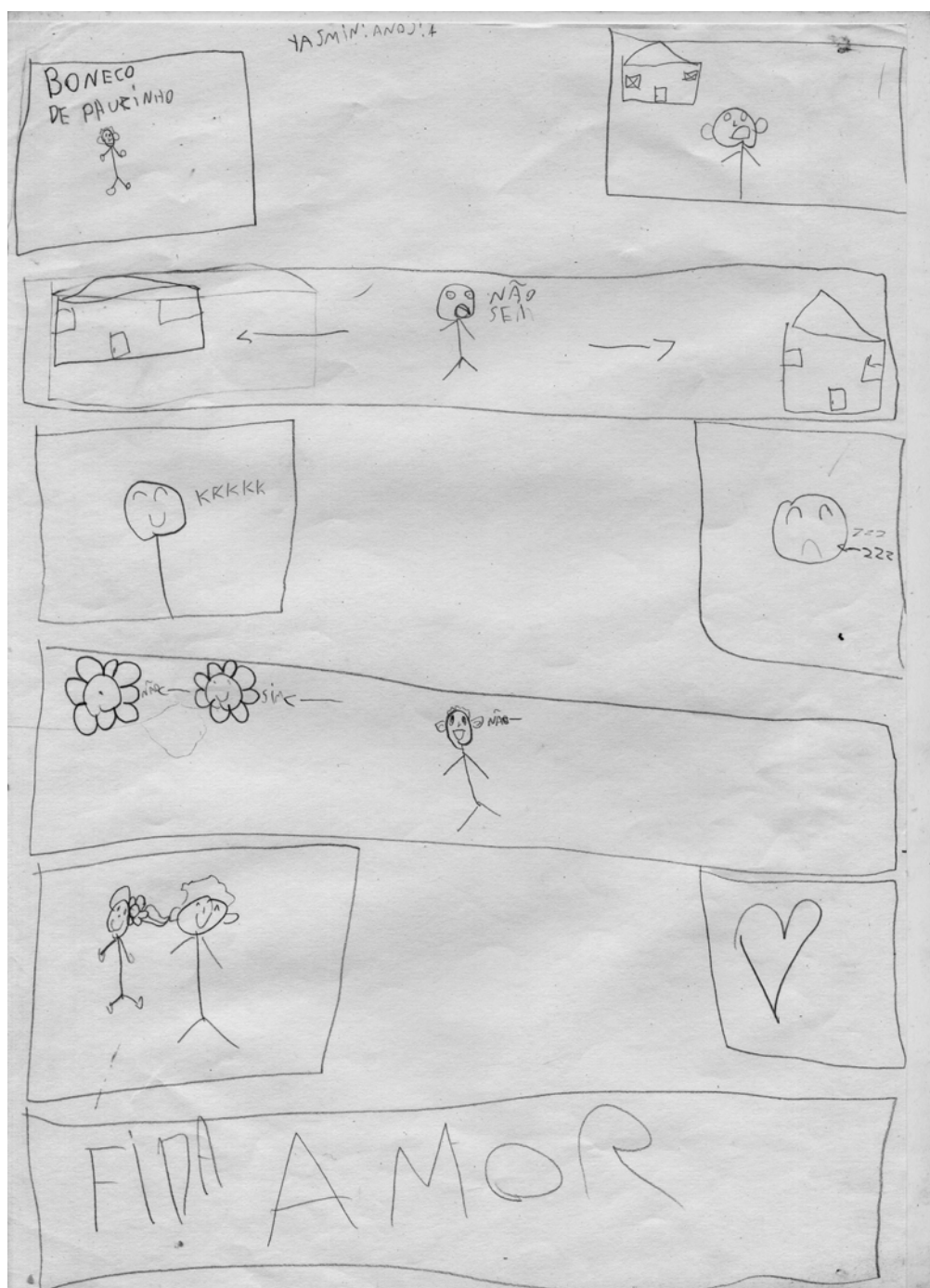


Figura 22: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola pública. Desenho de Yasmin (7 anos): página com variações no formato dos quadrinhos.



Figura 22: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola pública. Desenho de Ana Carolina (8 anos): página com a diagramação em um sentido horizontal.

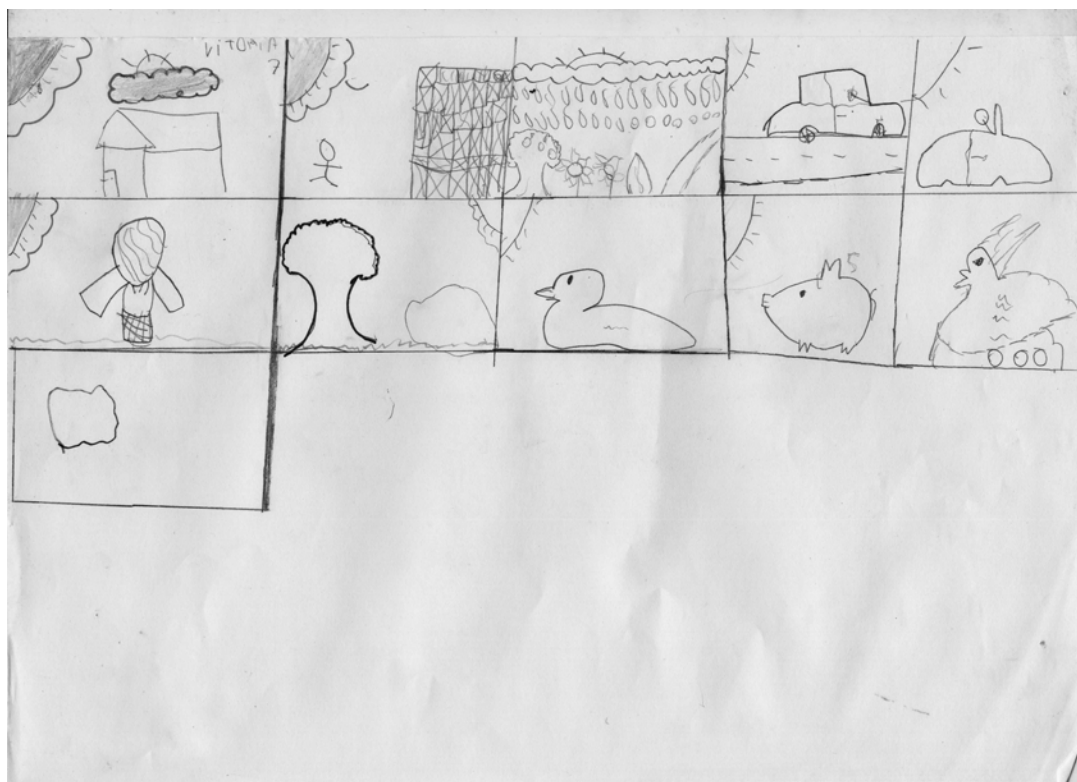


FIGURA 23: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola pública. Desenho de Vitor (8 anos): Diagramação em um sentido horizontal que não ocupa toda a página.

A diagramação mais criativa (Figura 24) dentre a turma de alunos da escola pública foi a de uma aluna considerada deficitária (ainda não tinha sido efetivamente alfabetizada e apresentava déficit de atenção e dificuldades de compreensão e interpretação), que havia sido transferida de escola e foi introduzida na proposta anterior na metade dos procedimentos.



Figura 24: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola pública.

Desenho de *Kimberly* (8 anos) aluna diagnosticada com retardo mental: Diagramação com narrativa fragmentada; inserção de cores; e tentativas de estabelecer uma sequência numérica para a trama em um sentido quase caleidoscópico.

Sua performance na HQ autoral superou em muito as suas dificuldades de compreensão da proposta anterior do Boneco de pauzinho, mostrando uma diagramação de página que lembra o trabalho de profissionais dos quadrinhos que se fazem valer de elementos de colagem e de uma dinâmica e fragmentada narrativa visual em suas tramas².

² Os trabalhos de *Bill Sienckwitz* , *David Mack* e de *J.H.Williams III* são alguns dentre vários exemplos.

3.3 – HQs no desenho cultivado dos alunos da escola particular

A aplicação da metodologia na escola particular teve início na segunda quinzena de Outubro, com aulas duas vezes por semana, em dois períodos de 45 minutos (nas segundas-feiras da 13:30h até as 15:00 h e nas Quartas-feiras das 15:30h até 17:00h) com uma turma de segunda série em torno de 30 estudantes, constituída basicamente de alunos de etnia branca, com a exceção de uns poucos alunos de ascendência árabe e/ou palestina. Essa experiência começou posterior à realizada na escola pública, mas o rendimento dos alunos da escola particular fez com que a proposta avançasse a ponto de correr em paralelo com a aplicação na escola pública e até mesmo ser concluída antes desta. A pesquisa-ação na escola particular se deu por convite efetuado pela Profa. Rita Patrícia de Laforet, depois dela ter assistido uma comunicação sobre “História em Quadrinhos para séries iniciais” que proferi em um seminário do projeto Arte na Escola, do Centro de Artes, da Universidade Federal de Pelotas. A Profa. Rita Laforet leciona há mais de 20 anos na escola particular em questão, sendo uma professora da área da pedagogia que trabalha com Educação Infantil; recentemente passou a trabalhar com turmas da segunda série na disciplina de Artes, o que a fez adotar um processo autodidata em torno das linguagens e conhecimentos das Artes, buscando estimular os processos criativos e reflexivo através de atividades que envolvam jogos e brincadeiras. Uma de suas estratégias consiste no convite a professores que trabalhem em campos diversos das artes para ministrarem oficinas para seus alunos, o que foi o caso de minha aplicação da metodologia de Boneco de Pauzinho.

Pensar em infância é, sobretudo, reconhecer a importância da experiência criadora para seu desenvolvimento biopsicossocial. O brinquedo e o jogo encontram continuidade nas artes para redefinir criadoramente o sentido de experiência de ser humano. Manifestar-se por meio da expressão artística significa para a criança o prazer e o aprender sobre suas capacidades de criar, de produzir e de materializar suas vontades. Ajuda a compreender a si mesma, aos outros, à obras sociais e à própria pedagogia como parte de um ritmo constante em suas construções cognitivas e sensíveis (MEIRA, 2010, pág.16).

A experiência na escola particular apresenta diferenciais que extrapolam o elevado nível sócio-econômico dos alunos. Eles possuem um contato maior com a linguagem dos Quadrinhos (devido às possibilidades maiores de consumo) o que proporciona também o contato com linguagens similares nas quais os personagens e elementos dos quadrinhos

estão presentes, como a indústria de brinquedos, os desenhos animados da televisão e as franquias milionárias do cinema. Esse repertório proporcionou uma absorção mais fácil do conteúdo e um desenvolvimento progressivo da proposta uma vez que, os alunos reconheciam de antemão muitos dos elementos compositivos dos Quadrinhos, dada o seu consumo e sua leitura dos mesmos.

Se é verdade que a criança proveniente das mais elevadas camadas sociais tem maiores oportunidades de desenvolvimento de suas capacidades (inatas), como ambiente, estímulo, escolas e materias, não se pode negar que as aptidões e talentos não dependem dos fatores externos como ambiente e meios financeiros (DO VALLE, 1970, pág.44).

No primeiro dia de aula, os alunos da escola particular construíram em torno de 4 a 5 páginas da HQ introdutória, duas a mais do que os alunos da Escola Dunas e esse ritmo permaneceu mais ou menos constante até o final, o que adiantou o término da proposta bem mais cedo que na escola pública. Não ocorreram problemáticas em torno dos elementos da proposta, nem mesmo na sequência do Boneco de Pauzinho na caverna que mostrou-se problemática nas aplicações anteriores. Os únicos revezes foram um ou outro aluno menos dispostos em termos de ritmo de produção e alunos que já estavam em falta nas aulas de Artes em períodos superiores a uma semana e acabaram sendo inseridos no meio do andamento da proposta, sendo necessário buscar as referências anteriores com os colegas. Pode-se dizer que, esta aplicação da metodologia apresentou maiores similaridades com a aplicação realizada em outras escolas, mesmo aquelas constituídas por estudantes com um poder aquisitivo menor, porém com o mesmo grau de conhecimento sobre Histórias em Quadrinhos que os alunos da escola particular em questão. Algumas estratégias já utilizadas na escola publica foram experimentadas com a turma da escola particular, como a introdução de Gato de Pauzinho, como alternativa de personagem coadjuvante. E também, a opção por não realizar o processo de fanzinagem; neste caso, os custos não seriam o problema e, sim, o processo de confecção em si, dada a faixa etária das crianças. Outras, como a liberdade de diagramação de páginas da HQ autoral não constaram, pois o término da aplicação na escola particular se deu antes da criação dessa estratégia na escola pública; nesse caso, os alunos da escola particular receberam as páginas já diagramadas para a concepção de suas HQs autorais. Esse fator foi compensado pela maior capacidade de abstração das crianças e pelo contato maior com a linguagem dos quadrinhos, o que gerou histórias em quadrinhos mais criativas dos que as produzidas pelas crianças da escola pública.

Isso significa que, diante da cultura visual, não há receptores nem eleitores mas construtores e intérpretes na medida em que a apropriação não é passiva nem dependente, mas interativa e de acordo com as experiências que cada indivíduo tenha experimentado fora da escola. Daí a importância, a posição de ponte que a cultura visual exerce: *como campo de saberes que permite conectar e relacionar para compreender e aprender, para transferir o universo visual de fora da escola (do aparelho de vídeo, dos vídeos, das capas de CD, da publicidade, até a moda e o ciberespaço, etc.) com a aprendizagem de estratégias para decodificá-lo, reinterpretá-lo e transformá-lo na escola* (HERNANDEZ, 2000, pág. 136).

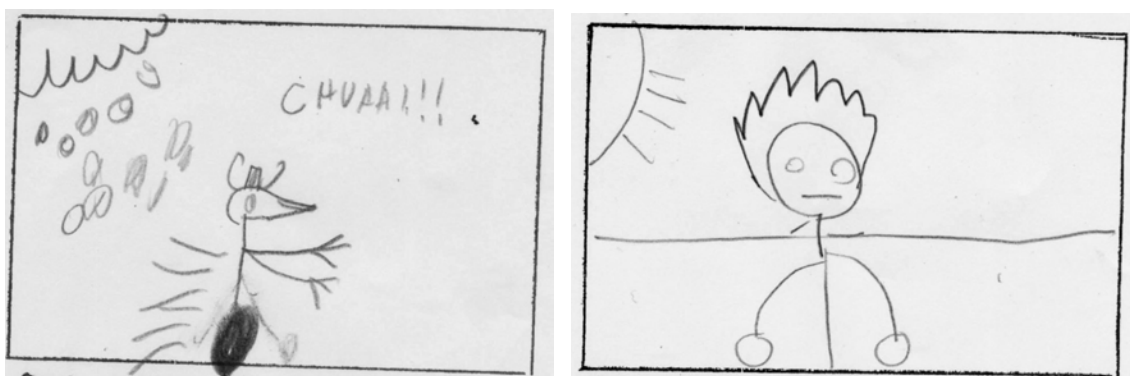
Destaco a participação da professora titular da disciplina para a pesquisa-ação, durante as oficinas de apoio logístico, para o bom andamento dos trabalhos providenciando materiais e auxiliando na etapa de finalização com sugestões adotadas como capas em papel cartão (formato A3 com dobradura no meio). Sua colaboração foi decisiva na etapa de registro visual das atividades, obtendo a devida autorização dos pais e responsáveis para realizar fotografias da aula expositiva (Figura 25) e da produção dos alunos (Figura 26).



Figura 25: a seqüência da caverna (noções de luz e sombra e introdução de personagem coadjuvante) em aula expositiva no quadro negro realizada pelo Prof. Fabrício Lima na escola particular. Fotografia realizada pela Prof. Rita Patrícia de Laforet.

3.4 – Questões do sensível na escola particular: a relação alunos/Histórias em Quadrinhos.

De todas as aplicações da metodologia de Boneco de pauzinho até o momento, a realizada na escola particular mostrou-se a mais satisfatória em termos de entendimento dos conceitos compositivos de uma HQ, levando em conta, como mencionado anteriormente, a grande familiaridade dos estudantes com a linguagem das Histórias em Quadrinhos, dos desenhos animados, do cinema e do conhecimento artístico em geral. Isso se mostra visível na quantidade de produtos derivados de personagens dessas mídias consumidos pelos alunos: cadernos, mochilas, estojos, camisetas, bonés onde desfilavam profusões de personagens a título dos mais populares como Ben 10; Homem-Aranha; Os Vingadores; Pinguin Club; Bakugan (para os meninos); Monster High e Turma da Mônica Jovem (para as meninas). Embora esse consumismo existisse na escola Dunas em menor profusão (bonés e camisetas de Homem-Aranha e Ben 10), ele não se mostrava suficiente para que os personagens influenciassem na produção de quadrinhos dos alunos; no caso da escola particular, essa influência era bem presente (como será analisado a seguir). Por outro lado, a compreensão maior dos conteúdos não estimulou a criação de estilos pessoais na confecção da HQ introdutória de Boneco de pauzinho, com os alunos buscando representar o mais fielmente possível o estilo demonstrado no quadro pelo professor. Esse fator se deu, visto os hábitos disciplinados dos alunos, uma influência da própria instituição. As poucas exceções foram alunos que transformaram Boneco de pauzinho em personagens de autoria própria (Figura 27); outros que se valeram de personagens consagrados como Wolverine (Figura 28) e meninas que criaram versões femininas de Boneco de pauzinho mais atuantes e inovadoras (Figura 29) dos que as produzidas na Escola Dunas. As intervenções, fora esses exemplos, se limitaram a escolha do coadjuvante entre o Cachorro e o Gato de pauzinho, aproveitando a boa idéia introduzida pela Professora Manuela Régis na escola particular; ocorreram também os mesmos episódios de empatia, com os alunos providenciando melhores acomodações (Figuras 30 e 31) para o sono de Boneco de pauzinho. A polêmica suscitada pela sequência da caverna não existiu como na escola pública, mas mostrou-se igualmente cansativa pela quantidade de elementos visuais que deveriam ser desenhados pelos estudantes.

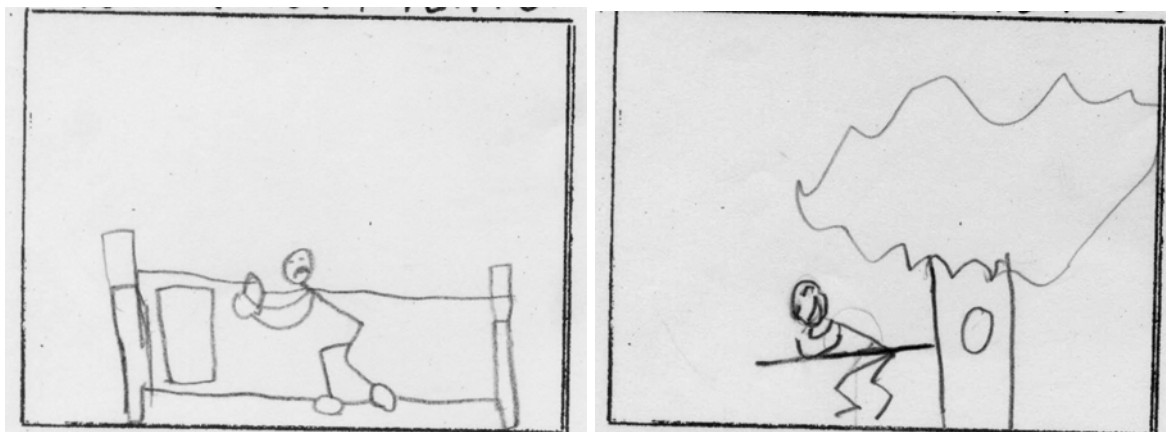


Figuras 27 e 28: detalhes de páginas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola particular.

Desenho de Marcos (8 anos): substituição de *Boneco de pauzinho* por “Caveira de burro”, personagem recorrente nos desenhos do aluno; Desenho de Gustavo (7 anos): substituição de *Boneco de pauzinho* por *Wolverine de pauzinho*.

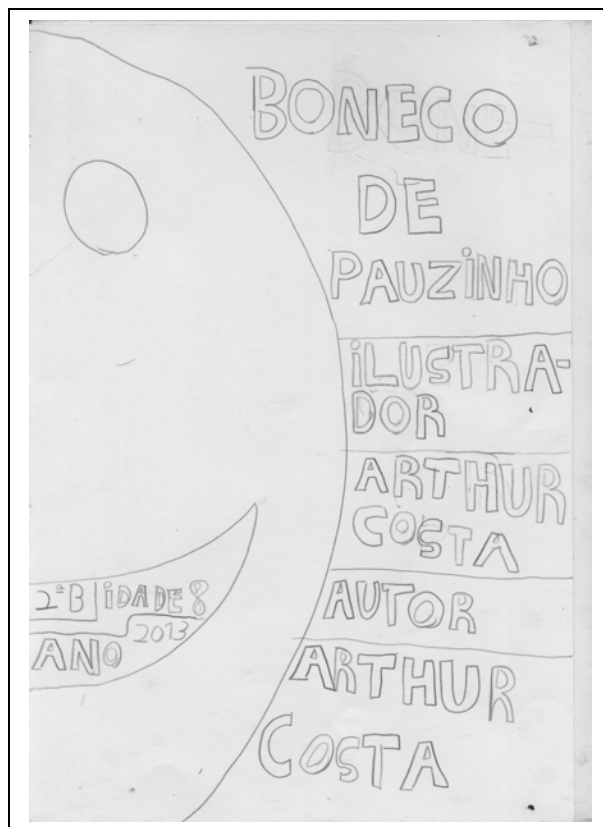


Figura 29: capas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola particular. Desenho de Sofia (7 anos): substituição de *Boneco de pauzinho* por *Boneca de pauzinho*. Personagem feminina, atuante e determinada que reflete a postura da própria autora.



Figuras 30 e 31: detalhes de páginas de “*Boneco de Pauzinho*” feitas por alunos da escola particular. Empatia para com o sono de Boneco de pauzinho. Desenho de Giovani (8 anos) e Pedro (8 anos): ambos os alunos providenciaram acomodações para o Boneco (que, no modelo original, dorme no quadrinho vazio), respectivamente, uma cama e até mesmo, um galho de árvore.

O processo de composição das HQs autorais dos alunos da escola particular mostrou-se, como já mencionado, superior em termos de criatividade na elaboração de tramas e narrativas, mesmo que não tenham tido a mesma liberdade na diagramação de páginas que tiveram as crianças da escola pública. Essa criatividade mostrou-se além do conteúdo interno das histórias em quadrinhos, gerando capas diferenciadas (Figuras 32 e 33) com preocupações referentes aos títulos, temas, personagens e disposição dos elementos de cena, bem ao estilo das publicações existentes nas bancas; houve crianças que até mesmo, transformaram suas capas em narrativas de HQ, com quadros em sequência (Figura 34). Em meio a narrativas mais comuns (personagens simplesmente dialogando e se movimentando), se sobressaíram impressionantes narrativas visuais como a HQ da casa mal-assombrada (Figura 35), a HQ com o salto de motocicleta (Figura 36) e a HQ da queda de avião (Figura 37).



Figuras 32 e 33: capas de “*Boneco de pauzinho*” feitas por alunos da escola particular. Desenho de Augusto (7 anos): design de capa com rostos diversos de *Boneco de pauzinho* compostos por minúsculos bonecos de pauzinho; Desenho de Arthur (8 anos): design com close do rosto de *Boneco de pauzinho* e preocupações com os créditos de autoria da HQ.

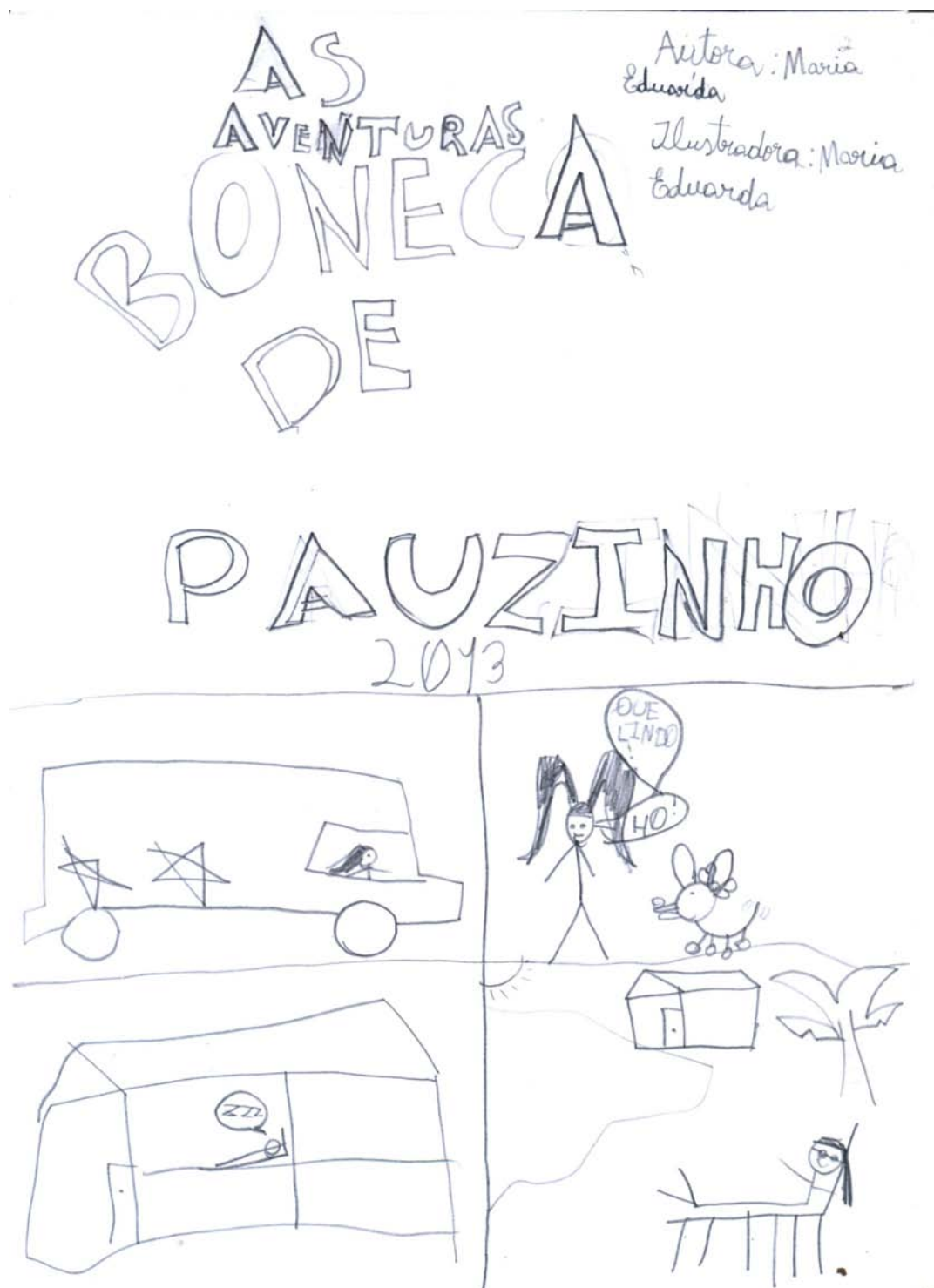


Figura 34: capas de “Boneco de pauzinho” feitas por alunos da escola particular. Desenho de Maria Eduarda (7 anos): capa em estilo página de HQ.

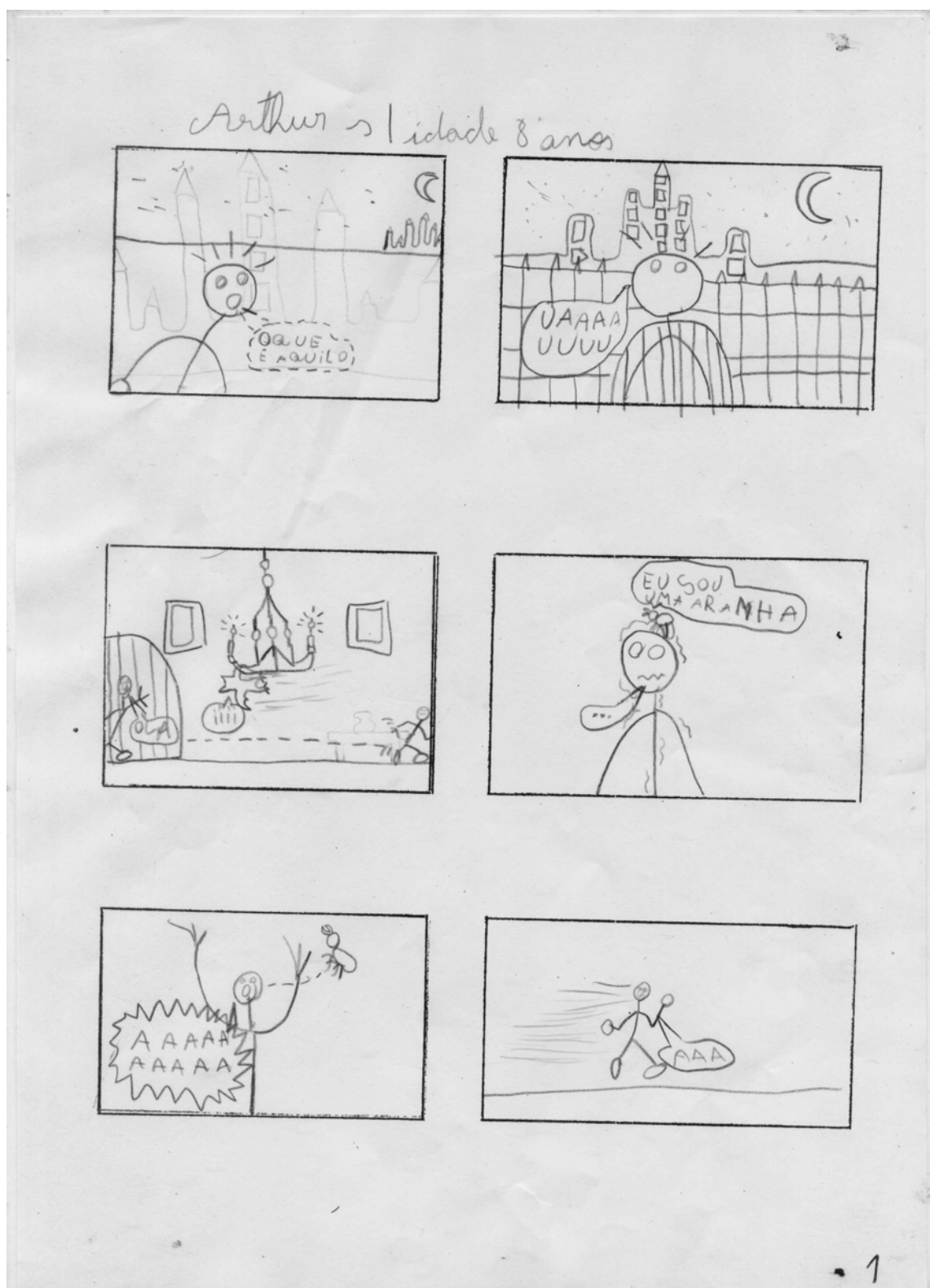


Figura 35: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola particular.

Desenho de Arthur (8 anos): HQ da Casa mal-assombrada.

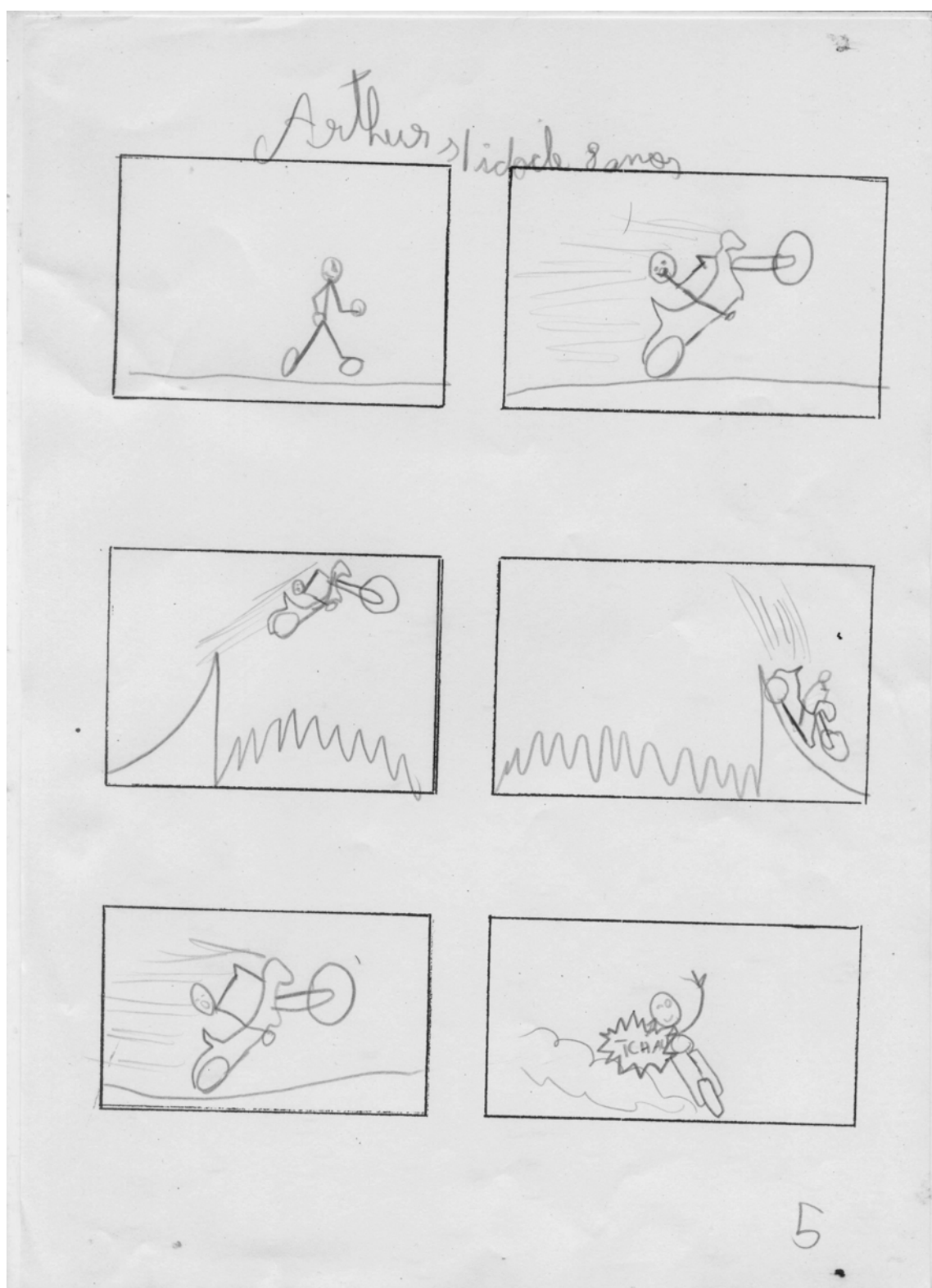


Figura 36: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola particular.

Desenho de *Arthur* (8 anos): HQ do salto de motocicleta.

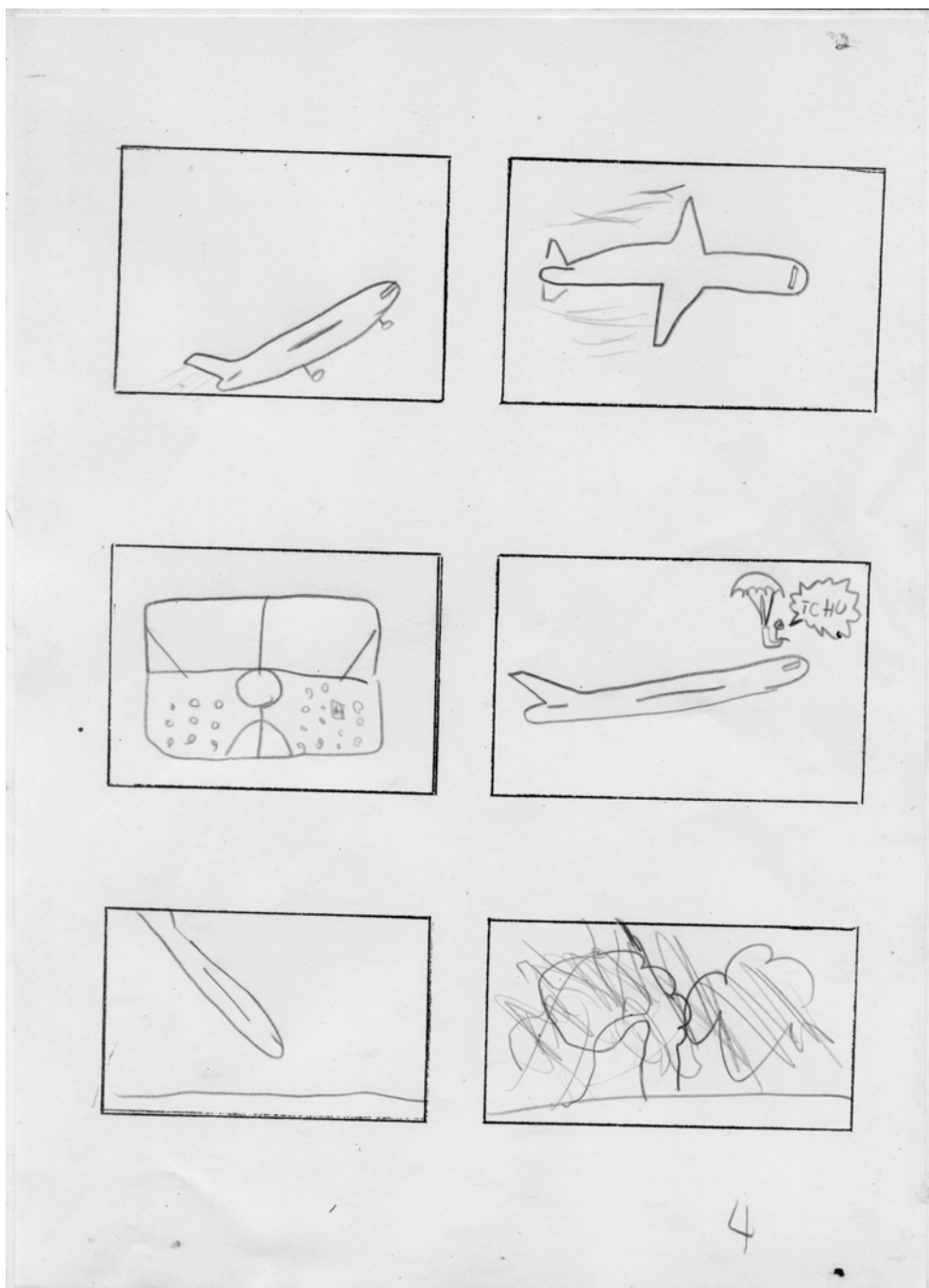


Figura 37: páginas das HQs autorais feitas pelos alunos da escola particular.

Desenho de *Arthur* (8 anos): HQ da queda do avião.

Pode-se perceber nestes três últimos exemplos de narrativas visuais do aluno Arthur, uma maior influência das narrativas visuais do cinema e da televisão que, atualmente possuem um vínculo maior com a estética das Histórias em Quadrinhos, com essas diferentes linguagens se alternando entre si dentro da preferência das crianças e dos jovens.

3.5 - Análise comparativa entre os resultados apresentados pelas duas escolas.

A metodologia autoral de “Boneco de Pauzinho” se inicia, como mencionado anteriormente, com a proposta de manufatura de um “manual de noções básicas de Histórias em Quadrinhos”; que é a própria HQ onde o protagonista “nasce”, assimilando os conceitos compositivos da HQ, ao mesmo tempo em que estes são transmitidos aos estudantes. A narrativa consiste em abordagem verbal (narração da história pelo professor) e visual (produção da HQ no quadro para reprodução no papel pelos alunos); a abordagem visual no quadro tem sofrido alterações através de sugestões realizadas por alunos e outros professores como inserções de personagens coadjuvantes diferentes, ao estilo de “Gato de Pauzinho” enquanto que, a abordagem verbal realizada pelo professor na narrativa da HQ provou que pode e em determinados momentos, até deve variar. Na primeira aplicação do método em uma escola, a abordagem verbal original de narrativa em tom de conto de fadas prevaleceu: essa abordagem lhes fez sentido, pois as crianças eram mais sensíveis no sentido de uma presença maior do aspecto lúdico. Na escola pública, por outro lado, demonstrou que essa abordagem não seria eficaz antes mesmo da aplicação, devido ao contexto sócio-econômico mais agravante do que na primeira escola mencionada acima. As crianças da escola pública em questão têm seus sonhos e suas ambições geralmente frustrados devido aos agravantes já expostos, muitos deles inseridos dentro do próprio núcleo familiar (irmãos e pais como traficantes; usuários de drogas; criminosos; presidiários e prostitutas), o que faz com que se tornem menos tocados por práticas de ensino, mesmo que críticos. Essas crianças acabam com suas infâncias abreviadas, tendo suas capacidades de abstração e criação reduzidas ou até mesmo nunca estimuladas. Foi necessária uma abordagem diferenciada com a introdução de alguns toques de humor que, somente algumas vezes, conseguiu tocar os alunos em termos de sensibilidade. O humor também se revelou uma opção acertada na abordagem narrativa utilizada com os alunos na escola particular, dada a já citada familiaridade dos estudantes com as linguagens de HQs, cinema e desenhos animados, propiciada por um poder aquisitivo médio ou alto, devido a suas condições de integrantes de famílias de classe média alta do município. Em suma, para posteriores aplicações da metodologia, a narrativa verbal deverá ser flexível para acompanhar os anseios da turma, podendo se concentrar no humor, na fantasia, na aventura, no cotidiano, sendo muitas as possibilidades de abordagem.

A aplicação, em termos práticos, se deu inicialmente com a construção das páginas

da HQ no quadro pelo professor, para reprodução dos alunos nas folhas A4 já previamente diagramadas como páginas de quadrinhos. Em primeira instância, pode parecer que, a proposta em seus estágios iniciais, esteja suprimindo o potencial criativo das crianças, dando-lhe modelos já diagramados para que nestes insiram cópias daquilo que o professor produziu no quadro, mas neste caso em questão de introdução de noções básicas de construção de HQ em termos de desenho cultivado, julguei essencial essa primeira etapa de reprodução para fins de melhor absorção do conteúdo. Como defendem CARDOSO & VALSASSINA (1988), o desenho através do processo de observação deve ser cultivado, pois estimula a criança a observar, e o educador terá de explicar que não existe a necessidade de uma reprodução fidedigna do modelo exposto e sim, a prioridade de uma interpretação gráfica e pessoal daquilo que o tema lhe sugere.

A constante retomada do conteúdo no início de cada aula após a primeira, como exercícios de tabuada em matemática, é parte essencial desse processo de absorção tendo sido extremamente necessária na escola pública devido a desmotivação ou aestesia (a falta de empatia para com a proposta) e pouco necessária na escola particular (devido ao grande interesse dos alunos pela proposta e aos seus próprios conhecimentos da linguagem). De qualquer forma, os estudantes em todas as escolas foram incentivados sempre a recriar a HQ de Boneco de Pauzinho no seu próprio estilo e todos (incluindo professores participantes) puderam contar com um processo de interação com a proposta, lhes sendo permitido inserir elementos que julgassem necessários e também com o prosseguimento da proposta que lhes permite confeccionar de forma autoral suas próprias HQs.

Os processos de criação das crianças das duas instituições de ensino analisadas tiveram diferenças marcantes, algumas diretamente relacionadas aos fatores de ordem sócio-econômicos e outros nem tanto. Embora as crianças da escola particular, provenientes de camadas sociais mais elevadas tenham maiores oportunidades de desenvolvimento de seus processos criativos, dados maiores estímulos como ambientes de ensino mais capacitados e diversidade de recursos materiais, elas acabam por se mostrar mais dependentes de modelos fornecidos pelo educador e pela própria cultura visual na qual encontram-se imersos. Há uma cobrança maior do todo e de cada um em alcançar os resultados; nesse caso, o processo de inovação pode implicar em erro. As crianças da escola pública, por outro lado demonstraram que aptidões e talentos não dependem totalmente de fatores externos como ambiente e meios financeiros. Ao serem apresentados a uma metodologia de ensino e produção de quadrinhos que torna-se de

mais fácil compreensão quando já existe um conhecimento prévio de seus elementos amplamente difundidos pelas mídias visuais populares (HQs, cinema e televisão), essas crianças apresentaram uma relutância comum, a mesma que dispensam as outras disciplinas e demais modalidades de Artes. A forma estruturada da metodologia em seu primeiro estágio (a confecção da HQ de Boneco de Pauzinho), com suas páginas já previamente diagramadas e a narrativa visual ordenada de forma que determinados elementos devem ocupar determinados quadros na página, ganhou perante essas crianças um status de rigor comparável a disciplinas como matemática e língua portuguesa. O diferencial maior e os resultados mais proveitosos se deram quando, na produção de suas HQs autorais, essas crianças foram privilegiadas (diferentemente das crianças da escola pública) com uma liberdade maior na composição, podendo desenvolver suas próprias diagramações de página, um elemento inédito na aplicação da metodologia autoral que passará a contar definitivamente nas próximas aplicações, pois é um elemento que revela mais do sensibilidade e visão artística de cada criança em seus processos criativos. Como diz DO VALLE (1970), o desenho espontâneo e livre da criança independe de meios representativos dirigidos, de técnica, de restrições, com um valor de expressão acima de qualquer outro gênero de desenho; escapa à intervenção do professor, estabelecendo direção, dimensão, cor, forma e ritmo próprios. No princípio a criança oferecerá resistência ao desenho espontâneo, pois não sabe bem como expressar-se, receando não agradar. Cabe então, ao educador valorizar qualquer idéia original, qualquer interpretação de tema que chame a atenção da criança durante o seu processo criativo de desenho. A partir dessas questões, a importância do método enquanto ensino e aprendizagem em arte é seu próprio objetivo primordial: a superação da barreira estética promovida pela própria cultura visual na qual se encontram inseridas as crianças da contemporaneidade; é conscientizar a criança de que o seu desenho, o seu processo criativo não encontra-se superior ou inferior (ou como a criança comumente compreende, “bonito” ou “feio”) e sim, inserido em uma ampla e vasta gama visual, independente de rótulos de valor; é fazer a criança perceber que seu atual estágio criativo é apenas um estágio inicial e de que seu potencial não está definitivamente travado nesse único momento, de que há o potencial de evolução independente da comparação. Para tanto, o educador deve se valer de técnicas e métodos que estimulem a livre expressão da criança e o destemor em experimentar seja em termos de materiais e técnicas seja em termos de pura imaginação. Boneco de pauzinho funciona pois estimula o próprio processo da criança de conceber o desenho, simplificando dessa

forma, práticas mais detalhadas do desenho para a criação de Histórias em Quadrinhos. A metodologia permite a interatividade do aluno com a proposta, flexível para se adaptar e se desenvolver de acordo com as circunstâncias de cada nova aplicação: uma metodologia que, originalmente visava apenas a criação de estratégias para uma maior compreensão dos elementos compositivos de uma História em Quadrinhos por parte de estudantes da séries iniciais, hoje já se encontra no estágio de estudar e refletir também sobre o universo imagético e sensível das crianças, com aplicações diversificadas que englobam a cultura visual, o contexto sócio-econômico e até as diferenças de gênero nas crianças da sociedade atual.

Conclusões:

Este trabalho de pesquisa teve como objetivo responder interrogações a respeito da magnitude da interferência de elementos e fatores externos como o contexto econômico e social das crianças, nos processos de introdução das Histórias em Quadrinhos em aulas de Artes, realizados em duas escolas diferenciadas em termos de administração pública e particular. Para realizar essa tarefa, retomei a base dos estudos de teóricos das histórias em quadrinhos e da cultura visual para expor e justificar a introdução dos Quadrinhos no campo da educação, mais precisamente no campo da educação em Artes. Em seguida, apresentei e refleti sobre os estudos com base na produção do desenho espontâneo infantil da autora Rosa Lavelberg e sobre os estudos da autora Edith Derdik, sobre a preparação e conduta do arte-educador da atualidade; para com isso, contextualizar o método autoral de introdução de Histórias em Quadrinhos em séries iniciais, que foi a ferramenta utilizada para o processo de pesquisa. Me parece plausível afirmar que os trabalhos das autoras formaram o eixo principal deste processo de análise, interligando as perspectivas da produção artística infantil e da arte-educação com os referenciais da utilização pedagógica dos quadrinhos e da cultura visual. A própria metodologia de “Boneco de pauzinho” foi concebida com base nos estudos das duas autoras, no que tange à flexibilidade do método de ensino; à análise da produção de Quadrinhos infantil e à própria postura do arte-educador na adaptação do conteúdo de Artes para o contexto de seus estudantes. Além disso, o contexto do potencial criativo infantil abordado pelas autoras fez com que eu buscasse autores que refletissem sobre a importância do contexto individual de cada aluno, compondo uma análise do sensível geral em salas de aula. Foi graças as leituras dos estudos realizados por Rosa Lavelberg e por Edith Derdik, que vim a conhecer os trabalhos de Marly Meira e Dinorah do Valle sobre pedagogias baseadas no afeto e na sensibilidade. Posso afirmar, sem sombra de dúvida, que o acréscimo dessas duas autoras mostrou-se fundamental, principalmente no tocante à análise das práticas de introdução de Quadrinhos nas escolas pesquisadas.

Quanto à análise das introduções da metodologia de Quadrinhos nas respectivas escolas, busquei sempre manter imparcialidade, evitando relações com estereótipos geralmente associados a escolas públicas e escolas particulares; fico feliz em poder afirmar que, no decorrer dos processos, ambas as escolas provaram não ser sempre verídica essa estereotipação. Ambas as instituições puderam contar com o tipo do arte-educador defendido pelos autores utilizados nessa pesquisa; professores que souberam

avaliar e adaptar seus métodos de ensino no tocante à sensibilidade e potencial de seus alunos, permitindo-lhes conhecimento e acesso a práticas diferenciadas de ensino de Artes, assim como a metodologia de Quadrinhos que foi introduzida em suas aulas. A experiência com os alunos da escola pública mostrou que um bom arte-educador, realmente disposto a considerar o quadro geral formado pelas vivências de seus alunos, consegue superar a deficiência em recursos materiais com o estímulo à imaginação, nascido do respeito à individualidade do aluno. Essa mesma intenção, faz desse educador um buscador de novos conhecimentos em constante atividade. Na escola particular, esse tipo de educador também era presente e não se escorava na disponibilidade de recursos, sabendo trabalhar com o que estivesse a seu dispor, mas em um processo de reflexão criativa. Ambas as educadoras, responsáveis pelas turmas onde ministrei as práticas de Quadrinhos, mostraram-se como elementos-chave na quebra de significações negativas, geralmente associadas a escolas públicas (ausência de motivação e deficiência de criatividade por parte dos alunos; falta de uma relação afetiva entre alunos e professores) e particulares (grande disponibilidades de recursos, associada a práticas sem reflexão). E isso se deu graças a todo o processo de interação afetiva que realizaram em conjunto com seus estudantes. Levando em conta esses contextos de ambas as escolas, considero como satisfatórios os processos de introdução de Histórias em Quadrinhos pela perspectiva do desenho cultivado realizados com as duas instituições. O interesse maior por práticas diferenciadas de ensino por parte das duas professoras, foi a abertura necessária para práticas de Quadrinhos que acabaram por superar o simples objetivo de transmissão de conhecimentos específicos sobre a linguagem. Foram práticas que transitaram através das áreas da estética e do lúdico e abraçaram questões do sensível e do afetivo através do desenho, para revelar mais do cotidiano e do pensamento das crianças, em uma atualidade culturalmente visual ao mesmo tempo em que é marcada por sérias desigualdades econômicas.

Bibliografia:

BARBOSA, Alexandre *apud* VERGUEIRO, Valdomiro. **Como usar as Histórias em Quadros em sala de aula**/Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Valdomiro Vergueiro, (orgs.). 3ed. São Paulo: Contexto, 2006. (Coleção Como usar na sala de aula).

CARDOSO, Camilo; VALSASSINA, M. Manuela. **Arte infantil – Linguagem plástica**. Coleções Dimensões. Editorial Presença LTDA – Lisboa – 1988.

COX, Maureen. **Desenho da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

DERDIK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010. (Coleção Similis)

DO VALLE, Dinorath. **Arte Infantil na Escola Primária**. São Paulo, SP: Livraria Nobel S.A.1970

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

IAVELBERG, Rosa. O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores. Porto Alegre, RS: Zouk, 2008. (Coleção Similis)

LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte**. Trad. Miguel Maillet. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

MEIRA, Marly Ribeiro. **Arte, afeto e educação: a sensibilidade na ação pedagógica**/ Marly Ribeiro Meira e Silvia Sell Duarte Pillotto. Porto Alegre: Mediação, 2010.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho e escrita como sistemas de representação. 2.ed.rev.ampl.**- Porto Alegre: Penso, 2012.

REILY, Lúcia Helena. **Atividades de artes plásticas na escola.** São Paulo: Pioneira, 1986.)

REILY, Lucia. **Usos da arte na pré-escola:** alternativas. In: CAMARGO, Luís (org.) *Arte-educação: da pré-escola à universidade.* São Paulo: Nobel, 1989.

VERGUEIRO, Valdomiro. **Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula**/Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Valdomiro Vergueiro, (orgs.). 3ed. São Paulo: Contexto, 2006. (Coleção Como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Valdomiro. RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.**São Paulo: Contexto, 2009.