

Abstract: The proposed issue arises as an extension and continuation of the investigation for Teaching Design Congress 2012 has further respect: rationalizing, verify and consolidate the epistemological basis as Integral Design Discipline.

Reflecting on the epistemological basis of common Integral Design for all specialties the need of ordering principles and experiences that can structure that discipline comes.

Key words: Epistemology - Design - Discipline - Specialty - Survey.

Resumo: O tema proposto surge como ampliação e continuação da pesquisa iniciada para o Congresso de Ensino do Design 2012 respeito tem aprofundar: racionalizar, verificar e consolidar a base epistemológica do Design como Disciplina Integral. Ao reflexionar sobre a base epistemológica do Design Integral comum a todas as especialidades, surge a necessidade de ordenar princípios e experiências que podem ir estruturando dita disciplina.

Palavras chave: Epistemologia - Design - Disciplina - Especialidade - Questionário.

(*) **Liliana Salvo de Mendoza.** Arquitecta (FAU-Universidad Nacional de La Plata). Fundadora de la Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén-EDH-(1994) y autora de su Proyecto Institucional. Directora de dicha Escuela (1994 a 1999 y desde 2008 a 2010). Coordinadora Institucional de la EDH desde 1999 hasta la fecha. Más de 38 años de experiencia docente en educación superior universitaria, grado y postgrado, en FAUD-Universidad de Mendoza, FAU-Universidad de Belgrano, FADU-Universidad Nacional de Buenos Aires y terciaria en EDH en el área de arquitectura y diseño. Socia fundadora y Presidenta de la Fundación Hábitat Patagónico (1999- 2011). **Federico Mendoza.** Diseñador Industrial, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Pos Grado Master en Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos. Universidad Politécnica de Valencia. Presidente y Miembro Fundador de Fundación Hábitat Patagónico. Director Académico, Escuela de Diseño en el Hábitat y socio gerente de StudioZ Estudio de Diseño (Diseño de Productos. Diseño y Animación. Diseño Web). Coordinador de la Carrera de Diseño Industrial. Escuela de Diseño en el Hábitat. Profesor de Diseño y de Trabajo Vinculación Productiva.

Quadrinhos: estratégia para capacitação e conhecimentos

Gemicrê do Nascimento Silva (*)

Actas de Diseño (2016, Julio),
Vol. 21, pp. 112-118. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2015

Resumen: Este estudio revela como las Historias de cómics en el ámbito educacional, pueden ser aplicadas valiéndose de la riqueza de los recursos existentes en los medio. Usamos al personaje Piteco, protagonista creado por Mauricio de Sousa, sugiriendo aspectos del “hombre primitivo brasileño”. Exponemos sus estructuras básicas, en que defendemos su utilización como recurso didáctico-pedagógico. Entendemos que los cómics son cuentos de varios géneros y estilos que envuelven diversos grupos sociales, cuyos argumentos, en su mayoría, son bien humorados. Se constituye en un método narrativo sugiriendo la fantasía, facilitando el aprendizaje. Ese enfoque servirá para promover la comprensión de los cómics, sus conceptos y de ese instrumento gráfico creado por tantos artistas.

Palabras clave: Historia - Cómic - Estructura - Educación - Capacitación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en ps. 117-118]

Introdução. A arte sequencial

Os Quadrinhos - (HQs) definidos como imagens pictóricas (Referente à pintura) e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador McCloud (2005), nos processos educativos é as vezes uma escolha complexa, pois esse tipo de literatura ainda enfrenta preconceitos, por ser elaborada sem atender às exigências para a um trabalho científico. Uma das principais razões encontra-se no fato de que devido à liberdade artística é comum encontrar situações fantasiosas como a convivência próxima entre humanos e animais ferozes e primitivos, quando não a convivência entre seres que não existiram na mesma época, isto acontece no caso específico das HQs

de Piteco®. Não obstante tais implicações, entendemos que essa linguagem da ficção, sem compromisso com o real, tem a seu favor o despertar do interesse pela leitura. Destacamos que a utilização de HQ é algo empregado há muito tempo com enfoques históricos. Dentre outros destacamos o personagem Asterix, criado pelos franceses Albert Uderzo e René Goscinny em 1959. Abreviando o comentário de Honaiser (2008), o gaulês destemido e seus amigos inseparáveis combinando o hilário e a história de uma pequena aldeia gaulesa de habitantes rebeldes e bonachões infernizando e ridicularizando o grande Império Romano de Júlio César. Além disso, aborda inúmeras referências a personagens reais da política e do showbiz como algum personagem da História.

Nesse contexto, essa discussão, segundo a bibliografia que consultamos, ainda é inexistente no âmbito acadêmico, ou seja, não existem trabalhos sobre a narrativa gráfica das HQs de Piteco®, o que certamente poderá trazer significativa contribuição para o meio educacional, ajudando a superar a ideia de que os quadrinhos compõem uma literatura específica para crianças, e que deve ser utilizada apenas como entretenimento. Em consequência, a partir deste trabalho novas formas de abordagem das HQs poderão surgir.

Nessa perspectiva, o presente artigo visa facilitar o entendimento das estruturas das HQs auxiliando nas possíveis aplicabilidades no âmbito educacional, valendo-se da riqueza de recursos existentes nesta mídia, e que a torna tão particular, mostrando sua morfologia, sua estética, dessa mídia gráfica, aproveitando-se de suas fantasias, de um universo abastado existente neste meio de comunicação social, o que o torna tão particular. Partindo do princípio de que as representações gráficas contidas apresentam elementos que buscam às vezes preservar informações, utilizando o desenho e demarcando a intenção de imitar ou exagerar a realidade.

Atualmente, as histórias em quadrinhos têm sido aperfeiçoadas em sua qualidade visual gráfica, uma vez que trazem uma linguagem simples e acessível às diversas idades, ampliando, nesse caso, sua importância como um recurso didático interdisciplinar, voltado a um público infanto-juvenil.

Como linguagem, o desenho apresenta algo significativo no desenvolvimento dos povos. E esses, organizados, são considerados como o embrião da nossa comunicação. Entendermos as representações, suas manifestações artísticas, em que as ideias e criações são transferidas para um suporte rochoso, num processo de desenvolvimento e de ocupação das cavernas onde esse tipo de linguagem foi sendo elaborado fazendo parte do processo evolutivo da imaginação humana.

Os grafismos humanos, quando estes se apresentam em forma de linguagem, são “algo que expressa vontade, desejo, pensamento, propósito, plano, deliberação e o conjunto de motivos que faz alguém realizarem algo”. Mesmo deixados casualmente, como uma impressão digital sobre uma mesa, ou as marcas dos passos em uma caminhada deixados em uma superfície são importantes, ou seja, os sinais gráficos possuem um propósito. “[...] grafismos que possuem intenção, intento, projeto, deliberação, determinação de comunicar em mensagem a ideia de algo previamente pensado” Gomes (1998). Dessa forma, podemos perceber duas concepções do grafismo, a casual e a intencional.

Certamente a forma primitiva de comunicação dos humanos das cavernas para expressar suas ideias e pensamentos foi o desenho de imagens. A palavra imagem remete imediatamente à ideia de imaginação e é exatamente da imaginação que se origina o maior número de pensamentos, memórias e lembranças, normalmente simbolizados por imagens.

A sedução visual das imagens na História da Arte foi uma das principais estratégias ocorridas, nas gravuras, as impressas estabeleceram e conseguiram condições para difusão por meio da mecanização, em seguida veio o advento da fotografia. Não só a reprodução da imagem

que causa uma riqueza de informações e precisão, como também a fotografia produziu um profundo impacto nas iconografias.

Na contemporaneidade, assistimos a uma transformação profunda no que se refere à produção de imagens. Mudamos de sistemas produtivos artesanais e mecânicos para sistemas eletrônicos que transmitem as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de imagens. Assim, chegamos às novas tecnologias da comunicação humana, conhecidas atualmente como as imagens de terceira geração, ou seja, as chamadas imagens de síntese, numéricas – Conjunto de pontos chamados pixel (abreviatura de Picture Element), elemento característico da imagem numérica, O conjunto destes constitui num quadro bidimensional, vetoriais –é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas e as holográficas– Uma forma de registrar ou apresentar uma imagem em três dimensões.

A seguir, abordamos o tema das HQs, também conhecidas como Gibis –foi o título de uma revista brasileira de história em quadrinhos, cujo lançamento ocorreu em 1939. Graças a ela, no Brasil o termo gipi tornou-se sinônimo de “revista em quadrinhos” (banda desenhada, em Portugal). Na época, Gibi significava moleque, negrinho, porém, com o tempo a palavra passou a ser associada a revistas em quadrinhos e, desde então, virou uma espécie de “sinônimo” e Quadrinhos definidos como uma sequência –conjunto de coisas, ações ou fatos que se sucedem sem interrupção, um após outro no espaço ou no tempo; sucessão, série de desenhos– geralmente limitados por bordas retangulares, com ou sem legendas, que contam uma história. Embora ainda não haja uma definição universalmente aceita das HQs, cada vez mais se mostram um meio extremamente importante de função e representação do mundo, para a comunicação trazendo consigo novas perspectivas.

Considerações sobre a origem e a definição de HQs

A imagem e a imaginação, através da concretização dos desenhos, de suas sequências, que se transformaram em quadrinhos se desenvolveram paralelamente à evolução tipográfica. Os subsídios sociais através do marketing, das vendas das revistinhas e de produtos relacionados a personagens das HQs, tanto quanto os subsídios tecnológicos, como a criação e manipulação dos programas computacionais voltados à elaboração de imagens se consolidaram e as HQs hoje se transformaram em um produto de consumo massivo, além de um veículo com extraordinária aceitação por parte de leitores mais jovens. Neste estudo, utilizamos as concepções de HQ de McCloud (2005), pois em primeiro lugar define e depois temporiza esse importante meio de comunicação universal. Esse autor usa a aceitação proposta por Eisner (2001), como princípio norteador para seu conceito de HQ, a saber: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Uma sequência só de duas imagens é transformada em algo mais, na arte das HQs. Polissêmicas, as HQs podem também ser

definidas segundo Santos (2002), como uma forma de comunicação visual impressa que articula elementos verbais (textos que podem ou não estar presentes) e visuais (arte, imagem e desenho), dois códigos de signos gráficos o primeiro digital e segundo analógico em uma sequência narrando uma história.

Na tentativa de expandir a definição inicial de Will Eisner, e por tratar-se de um meio de comunicação abrangente, as HQs são popularmente conhecidas e destinam-se não apenas ao entretenimento, como também a levar a seus leitores informações com imagens pictóricas e outras justapostas.

Conforme já afirmamos anteriormente, os conceitos de HQs usados neste estudo são baseados em Eisner (2001) e McCloud (2005). Este último apresenta um conceito mais abrangente, apesar de reconhecer nas ideias de Eisner, o ponto de partida para seu trabalho com HQ. No entanto, ambos divergem fortemente sobre a origem das HQs; McCloud, mais conservador, afirma que as HQs não tiveram suas origens além do nosso milênio, mencionando os hieróglifos egípcios apenas como adequação por certa semelhança McCloud (2005). Eisner (2001), mais ligado às tendências contemporâneas da narrativa, ilustra uma metáfora gráfica genial e bastante pertinente, cujo uso de imagens pictóricas em sequência deliberada com fins narrativos acompanha os humanos desde o período paleolítico, o mais longo da história humana. Esse período pré-histórico é caracterizado pelo estágio em que os humanos fizeram uso de ferramentas de pedra talhada, como também de outras matérias-primas orgânicas utilizadas para construir várias ferramentas: osso, chifre, madeira, couro, fibras etc. Materiais esses, que nesse caso, podem servir inclusive para desenhos e registros.

Acreditamos que as origens das HQs apontam para os primeiros contadores de histórias que, provavelmente, usaram as imagens nas paredes das cavernas apoiadas por seus gestos e sons vocais como narrativas, apresentado na alusão ao momento em que se reuniam para os contos das suas caçadas. A seguir, chegando ao nosso tempo como linguagem.

“O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos antigos e modernos” Eisner (2005). As histórias são usadas para ensinar comportamentos dentro da comunidade, discutir moral e valores ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam ideias ou extravasam fantasias. Contar uma história exige habilidade.

Potenciais didáticos das HQs

A proposta de utilizar as HQs de Piteco® como uma potencialidade didática é uma forma de levar a arte rupestre brasileira e, especialmente a baiana, aos estudantes do Ensino Fundamental, visando tornar a relação pretérita com o mundo mais agradável e divertida, visto que, pode ser utilizada em todos os níveis de aprendizado e nos diversos componentes curriculares.

De posse do material, os estudantes poderão aprender com imagens, textos e balões impressos. Esse recurso metodológico possibilitará aos educandos algo ainda

pouco trabalhado nas escolas: exercitar o olhar através dos desenhos e ainda terem seu ritmo, suas sensibilidades e suas percepções respeitadas.

A sugestão de incluir o personagem Piteco® nas aulas, apresentando o mundo da arte rupestre através da HQ à comunidade estudantil, como uma forma de apoio didático aos tópicos estudados, é outra opção gráfica e visual para trabalhar a história de um tempo passado, fazendo uso de uma linguagem mais leve e lúdica, o que permitirá promover um entendimento dos conteúdos a serem trabalhados.

Sabendo que Piteco® traz em suas histórias elementos pautados em eventos reais e, também, fantasiosos, o professor, através de comparações dessa HQ com as pinturas rupestres, chamará a atenção dos estudantes em relação aos equívocos temporais e geográficos existentes nos episódios daquele personagem. Além disso, outras situações poderão surgir durante as narrativas do protagonista, apresentando as coerências vivenciadas pelos povos na pré-história, ou seja, o seu modo de vida, de relação com o outro e a própria produção de sua cultura. Esses confrontos permitirão, através de recortes de cenas das historinhas e o entendimento histórico de coerências e hierarquias, estimular os estudantes, atualmente acostumados às informações visuais (jogos eletrônicos, televisão e outros) a envolverem-se com a aprendizagem através da HQs, através dos desenhos e também pela liberdade de criação, por meio de narrativas despretensiosas, que criarão oportunidades de realizar contrapontos com a história do ser humano, através de textos e imagens.

No processo de aprendizagem, o ensino com a utilização de novos procedimentos facilita o processo, quando se estabelece uma relação com os conhecimentos prévios dos estudantes, com os seus interesses, cabendo ao professor analisar atentamente o material disponível e ponderar o uso das HQs em suas práticas didático-pedagógicas. Assim, o protagonista selecionado como uma potencialidade de apoio didático permite abordar conteúdos e conceitos nas diversas áreas e níveis do conhecimento. Mediados pela ação investigativa e motivadora do professor, os alunos sentir-se-ão impulsionados a aprender através das HQs, servindo estas ainda para entretenimento e lazer.

Para melhor conhecer os quadrinhos e como suas histórias são contadas, apresentamos a seguir a morfologia e a estrutura dessa técnica e da sua construção, para situar a relação com educadores, visando facilitar seu entendimento e um breve conhecimento. Utilizamos como norteadoras, as aventuras do personagem Pithecanthropus Erectus da Silva Piteco®, criado por Maurício de Sousa em 1964, para facilitar o entendimento da morfologia das HQs, como já mencionamos.

O personagem Piteco® defende uma sugestão especial de representação do “homem primitivo brasileiro” ambientado na pré-história, como elemento motivador um homem primitivo fictício e seus modos de vida, antecedendo a Turma da Mônica. O personagem é uma tentativa do Grupo Maurício de Sousa em produzir Histórias em Quadrinhos infanto-juvenis divertidas, usando liberdade criativa. Atualmente, as tirinhas diárias nos jornais e as revistinhas de HQs, constituem-se ainda num veículo rico potencial visual, e também, informativo. As novas

tecnologias gráficas ampliam a qualidade na sua reprodução, resultando em publicações vistosas que atraem um público cada vez mais refinado.

Desta maneira, as HQs continuam a crescer como forma válida de aprendizagem e entretenimento compondo-se, também, em formatos cada vez mais interessantes de incentivo à leitura, principalmente para público infanto-juvenil.

A alfabetização inicia-se com as crianças ainda pequenas. Nomes, revistas, placas, jornais etc., tudo o que contiver figuras ou letras é importante para que entrem em contato com essas possibilidades de expressão e comunicação. Acerca deste contexto como aborda Eisner (2001): Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; [...] Aprender a ler [...] Tem significado aprender a ler palavras [...] Mas... Gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações [...] Na verdade, pode-se pensar na leitura –no sentido mais geral– como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras –de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais...

As HQs apresentam em geral sobreposições de imagem e palavra, levando os leitores a exercitarem habilidades interpretativas visuais e verbais, como por exemplo, a perspectiva, a simetria, a gramática, o enredo, a sintaxe etc., de uma forma bem mais agradável, transformando a leitura em uma percepção estética e um empenho mental, cujas formas simples empregam símbolos reconhecíveis, expressando ideias semelhantes a uma linguagem. Essa combinação aponta para uma ação que induz a não se fixar em um único conceito específico ao seu entendimento e assim, as dificuldades no aprendizado podem ser amenizadas.

Os conceitos podem ser interpretados com inúmeras possibilidades de solucionar problemas concretos. Dentre as várias características, aumenta a capacidade de identificarem-se no aprendizado, gerando habilidades de engajamento no raciocínio abstrato que motiva as deduções e o pensamento hipotético-dedutivo, que se apoia nas imagens e textos os quadrinhos lidos. Dessa forma, as HQs, mais do que arte, relacionam-se indissociavelmente com seus leitores, propiciando entretenimento, descontração, fantasias e possibilidades de aprendizagem.

Elementos dos Quadrinhos

Os elementos nas HQs de Piteco®, para situar sua relação com leitores, visam facilitar seu entendimento e estabelecer uma ponte na aprendizagem de maneira ilustrada das técnicas indispensáveis dos quadrinhos, cujas dicas sobre as formas e estruturas organizadas do nosso personagem, a exemplo dos balões de fala, texto, espaço e ambiente, onomatopeias, narrador, vinheta, requadro, enquadramento, entre outros. Apropriamo-nos das informações proposta por Eisner (2001) para resumir o que se segue:

1. Espaço Ambiente

O lugar onde se passa a ação de uma narrativa com relação ao enredo é conhecido como espaço, e tem como função principal situar as ações dos personagens aonde acontecem às aventuras dos protagonistas. Faz-se necessário explicarmos a diferença entre espaço e ambiente: O Ambiente nas HQs procura fazer alusão às características socioeconômicas, morais, psicológicas etc., em que vivem os personagens localizando os mesmos no espaço, no tempo e no lugar. O grupo social dos personagens, fornecendo-lhes referência para o andamento do enredo.

2. Narrador

Narrador, é o componente estruturador da história e tem como desempenho o foco narrativo. Não existe narrativa sem narrador, tomando os cuidados para não confundir com narração. O narrador pode se identificar como o autor da história ou um personagem da mesma. Existem dois tipos de narrador frente aos fatos narrados: em primeira pessoa e em terceira pessoa.

O narrador na primeira pessoa, ou personagem narrador é aquele que participa diretamente do enredo como personagem e, conseqüentemente, tem seu campo de visão limitado, apresentando como variáveis o narrador observador, que narra os acontecimentos dos quais participou, ou seja, um narrador protagonista geralmente é o personagem principal. As características do narrador em terceira pessoa é que faz dele o sabe-tudo sobre a história, além de estar presente em todos os lugares da mesma. Ele pode apresentar algumas variantes, que tendem a ser um intruso que fala com o leitor ou avalia os personagens até mesmo tornando-se parcial e identificando-se com determinado personagem. Quando o narrador está fora dos fatos narrados, o ponto de vista tende a ser neutro; é conhecido também como narrador observador.

3. Vinheta

A Vinheta é uma sequência de quadrinhos dentro de um só. As representações através das imagens, do espaço e do tempo da ação narrada em seu interior acontecem uma ação de duração diferente. Nas HQs, quando duas ou mais vinhetas são utilizadas para narrar uma ação formando uma continuação que mostra apenas alguns momentos significativos, elimina também os excessos e períodos sem significação, propiciando ao leitor uma obrigação de restabelecer e ponderar a ação total, para não nos esquecermos de que nos quadrinhos não existe o movimento, ele é apenas sugerido.

4. Requadro

O requadro é o formato variado de molduras utilizadas nos quadrinhos com a intenção de envolver o leitor com a narrativa, às vezes fazendo uso do desenho na própria forma, e interagindo com a vinheta, validando o enquadramento, o ângulo de visão, os textos, as metáforas visuais e as figuras cinéticas –relativas ao movimento.

5. Enquadramento

O enquadramento nas HQ é espaço que é representando, o formato que ocupa no papel, criando os planos. As nomenclaturas têm como referência os planos cinematográficos, geralmente o autor escolhe o enquadramento que

mais convenha à sua história. Os planos variam conforme os autores e os mais conhecidos são:

6. Plano Geral ou Panorâmico

Permite mostrar todo o ambiente, uma paisagem em que passa a ação;

7. Plano Total

Conhecido também como plano de conjunto procura mostrar os personagens de corpo inteiro, ou com pouco espaço sobre a cabeça e abaixo nos pés, além de mostrar um mínimo do cenário;

8. Plano Americano

Procura apresentar os personagens visualizando sem passar da altura dos joelhos no caso das figuras humanas:

9. Plano Médio

Os desenhos das pessoas são exibidos até a cintura. Geralmente é utilizado para dar ênfase aos diálogos;

10. Plano de Detalhe

A demonstração é apenas uma parte minuciosa da figura ou um objeto necessário à narrativa;

11. Primeiro Plano

Abrange a cabeça e geralmente até os ombros dos personagens, aproximando os mesmos com familiaridade, mostrando o seu estado afetivo, suas dúvidas, seus anseios;

12. Os Balões

O elemento mais característico das HQs é sem dúvidas o balão de fala ou mesmo de pensamentos. Serve para apresentar os diálogos, os pensamentos e até os sonhos dos personagens, assim como para inserir o discurso na sequência narrativa, além de contribuir para a medição do tempo;

13. Onomatopeias

As representações gráficas de sons produzidos pela natureza e pelos atos dos personagens, localizando-se no lugar de onde sai o som. Varia segundo a língua em que é criada, e faculta a seu criador usar o que quiser, variando nas histórias. Destacamos que esse elemento é aonde sugere uma confusão;

14. O Texto

Na linguagem das HQs, o texto é, sem dúvida, um dos elementos de interação com as imagens, visto que, auxilia na narrativa visando compartilhar os diálogos, os pensamentos dos personagens, o discurso do narrador, os sons produzidos pelas ações e do ambiente, bem como elementos necessários para facilitar o andamento da narrativa;

15. A Calha

Uma das características das HQs é a interação de três possibilidades que levam à comunicação: os desenhos e a narrativa, o texto, e a calha.

A calha é, na verdade, os espaços entre os quadrinhos, de onde o leitor abstrai informações que não foram mostradas, sem dúvidas um elemento dos mais importantes;

16. Iluminação

Podem parecer curioso falar de iluminação nas HQs, uma vez que o leitor desatento acaba não percebendo essa função. A iluminação serve para definir e modelar os contornos e os planos dos objetos, criando uma impressão de profundidade espacial e produzindo uma atmosfera emocional, inclusive com certos efeitos dramáticos.

Estes levantamentos tentam proporcionar algumas informações sobre formas de leitura das e entendimento das HQs, principalmente em instituições de ensino como fonte documental para atividades interdisciplinares como uma rede de várias linhas que se cruzam, e unem como agentes, abrindo caminho do esclarecimento no campo das Ciências.

Quadrinhos como recursos didáticos

A habilidade do ser humano em conceber a realidade evoluiu. A comunicação situação e ilustra como a história da sua existência através das etapas vivenciadas no seu processo de entendimento. Depois das pinturas rupestres, nas quais os humanos procuraram representar nas imagens pictóricas elementos de forma naturalista da sua realidade, chegamos até as HQs, um misto desse momento passado no tempo. Somente muitos milhares de anos depois o registro das ideias alcançaram maiores níveis de abstração, com o desenvolvimento da arte de representar por imagens e sistemas de escrita expressos diretamente por sinais gráficos na imagem figurada do objeto.

A sugestão de incluir Piteco® nas aulas, apresentando o mundo da arte rupestre através da HQ à comunidade estudantil, como uma forma de apoio didático aos tópicos estudados, é uma opção gráfica e visual para trabalhar a história de um tempo passado, fazendo uso de uma linguagem mais informal o que permitirá promover um entendimento dos conteúdos a serem trabalhados.

Sabendo que Piteco® traz em suas histórias elementos pautados em eventos reais e, também, fantasiosos, o professor, através de comparações dessa HQ com as pinturas rupestres, poderá chamar a atenção dos estudantes em relação aos equívocos temporais e geográficos existentes nos episódios daquele personagem. Além disso, outras situações poderão surgir durante as narrativas do protagonista, apresentando as coerências vivenciadas pelos povos na pré-história, ou seja, o seu modo de vida, de relação com o outro e a própria produção de sua cultura. Esses confrontos permitirão através de recortes de cenas das historinhas e o entendimento histórico de coerências e hierarquias, estimular os estudantes, atualmente acostumados às informações visuais (jogos eletrônicos, televisão e outros) a envolverem-se com a aprendizagem através das HQs, através dos desenhos e também pela liberdade de criação, por meio de narrativas despreziosas, que criarão oportunidades de realizar contrapontos com a história do ser humano, através de textos e imagens.

Da Arte Rupestre aos Quadrinhos, duas técnicas de representações gráficas utilizadas por grupos diferentes em tempos diferentes tornaram possível esmiuçar suas dimensões verbais e visuais das suas técnicas e tecnologias, seus elementos, suas maneiras e seus realismos

imprescindíveis à percepção das abordagens aplicadas nas mensagens visuais e informações para identificar a evolução desses meios de comunicação social, estáticos e dinâmicos, diferenciando-se somente na forma de apresentação dos seus suportes.

Os desenhos não se constituem apenas em palavras ou imagens, mas informações básicas que proporcionam e escrevem a essência da ação representada na mensagem, ou mesmo o grau do real e exagerado. Através das caracterizações de seus ambientes percebemos a formação de significado das relações que eles têm entre si. Por um lado, têm-se pinturas efetuadas entre espaços abrigados nos paredões pouco protegidos; por outro, desenhos elaborados por profissionais de roteiro, desenho, arte-final e cor entre tantos outros recursos.

Considerações finais

Elementos da narrativa gráfica presentes nas HQs constituem representações do cotidiano do ser humano e de seu ambiente no sentido lato que usa, através da imagem gráfica, elementos característicos de comunicação que acompanham as diversas fases da história da humanidade (desde os primórdios até a contemporaneidade).

Da mesma forma que a realidade está representada nas HQs as próprias HQs estão no cotidiano do ser humano que usou o Desenho como linguagem. E, em muitos momentos no andamento da história as imagens foram usadas em ornamentos, decorações de objetos, nos apetrechos de caça, ou mesmo nas guerras como amuletos de boa sorte, nos utensílios de cerâmica com pretextos de espantar os espíritos. No passado, muitas vezes usados para conduzir mensagens e sobrevivendo por gerações, chegando até nossos dias não apenas nos arranjos adornando objetos e embelezando residências, mas como linguagem simbólica e icônica como utilizadas nas Histórias em Quadrinhos, e nos mais variados meios de comunicação, dos mais simples como identificadores de portas, letreros e placas de identificação, aos complexos como a informática.

Consideramos essa grande aventura da afirmação da linguagem e do entendimento, do processo ocorrido desde a ocupação dos continentes há um milhão de anos, quando determinado componente do grupo dos *Homo Erectus* –gênero de primatas *simiiformes*, hominídeos, ao qual pertence o homem. Espécie desse gênero, como p. ex., a *Homo Habilis*, a *Homo Erectus*, a *Homo Sapiens*, firmando-se sobre seus pés ergueu a cabeça por sobre a rala vegetação da savana –tipo de vegetação caracterizada por dois estratos: um estrato baixo, dominado por gramíneas com subarbustos de folhas grandes e duras, e outro formadas de árvores baixas, retorcidas e afastadas entre si, de cascas grossas e fendidas e se perguntou o que haveria além das montanhas. Pode-se deduzir que sendo o homem um ser essencialmente social, em dado momento, sentiu a necessidade de partilhar suas experiências com o seu grupo, não podemos afirmar, mas os estudos sugerem que os grafismos primitivos trazem esse legado de conquistas, evolução, identidade, costumes e rituais presentes no cotidiano dos primeiros homens. Nesta perspectiva, os diálogos dos grafismos rupestres trouxeram consigo as marcas das transformações registra-

das, dos sentimentos da felicidade, as aflições, os prazeres e a dor, a superioridade e a dependência, por isso essa lógica de ambivalências –atitude que oscila entre valores diversos e, às vezes, antagônicos não permitiu a eliminação dessas qualidades, mesmo diante das transformações cotidianas presenciadas por nosso Planeta. Assim, não há dúvidas quanto à contribuição dos Desenhos Rupestres, e sua contemplação para as modernas formas de comunicação gráfica, a exemplo das Histórias em Quadrinhos. As contribuições das HQs funcionam como uma portadora de informações como na primeira história humana, a exemplo das que encontramos nas tirinhas de jornais, simples no entendimento, na clareza, e na forma colaboradora das práticas ambientais de uma região ou lugar. Prestes a superar o preconceito histórico, as HQs hoje estão amplamente presentes nos produtos publicitários como folhetos informativos, campanhas de saúde e de trânsito, cartilhas diversas, apresentando conteúdos favoráveis ao desenvolvimento das práticas educativas como recuperação ambiental, poluição, desmatamento, apresentando uma finalidade e o cuidado ao meio e a conservação cultural, além de condições de vida saudável alcançando uma gama de leitores diversificados tanto em seus conhecimentos quanto em suas escolaridades.

Referências

- Eisner, W. (2001). *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA.
- Eisner, W. (2005). *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Del Mundo.
- Gomes, L. V. N. (1998). *Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos*. Santa Maria: Editora da UFSM.
- Honaizer, J. (2011). *Asterix completa 50 anos*. Disponível em: <<http://oliveiro.com.br/blog/2009-10-29-asterix-completa-50-anos>> Acesso em: 02 de junho de 2011.
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.
- Santos, R. E. (2002). *Para ler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de histórias em quadrinhos*. São Paulo: Paulinas.
- Sousa, M. (2008). *Assim Desenha a Humanidade*, publicada em *Cebolinha* Nº16. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. (p. 22-27)
- _____. *Aula de Arqueologia*, publicada no *Almanaque da Mônica* Nº11. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. (p. 62-66)
- _____. *Um Dia Caçador um dia Caça*, publicada em *Mônica* Nº 23. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. (p. 32-36)
- _____. *Um dia na Idade da Pedra*, publicada no *Almanaque Historinhas de três páginas da Turma da Mônica* Nº2. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 36-38)
- Sousa, M. (2007). *Sinalização Pré-Histórica*, publicada em *Cebolinha* Nº 2. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. (p. 38-42)
- Sousa, M. (2004). *Um Artista em Apuros*, publicada em *Chico Bento* Nº439. Rio de Janeiro: Editora Globo. (p. 23-31)
- Sousa, M. (2002). *Histórias do Velho Thor*, publicada em *Almanaque do Chico Bento* Nº 67. Rio de Janeiro: Editora Globo. (p. 64-72)
- Sousa, M. (2000). *Mensagem para o Futuro*, publicada em *Chico Bento* Nº 341. Rio de Janeiro: Editora Globo. (p. 19-21)

Abstract: This study reveals how stories in comics in the field of education, can be applied drawing on the wealth of existing resources in the media. We use the character Piteco, star created by Maurício de Sousa, suggesting aspects of the “Brazilian primitive man.” We

describe their basic structures where we advocate its use as a teaching-educational resource. We understand that the stories are tales of various genres and styles involving various social groups, whose arguments, most are good humored. It is suggesting a fantasy narrative method, facilitating learning. This approach will promote understanding of the cartoons, concepts, of that created graphical tool by many artists.

Key words: History - Cartoons - Structure - Education - Training.

Resumo: Este estudo revela como as Histórias em Quadrinhos no âmbito educacional, podem ser aplicadas valendo-se da riqueza dos recursos existentes nesta mídia. Usamos o personagem Piteco, protagonista criado por Maurício de Sousa, sugestionando aspectos do “homem primitivo brasileiro”. Expomos suas estruturas básicas, em que defendemos sua utilização como recurso didático-pedagógico.

Entendemos que os quadrinhos são contos de vários gêneros e estilos envolvendo diversos grupos sociais, cujos argumentos, em sua maioria, são bem humorados. Constitui-se num método narrativo sugerindo a fantasia, facilitando a aprendizagem. Esse enfoque servirá para promover entendimento dos quadrinhos, seus conceitos, desse instrumento gráfico criado por tantos artistas.

Palavras chave: História - Quadrinhos - Estrutura - Educação - Capacitação.

(*) **Gemicrê do Nascimento Silva.** Mestre em Desenho Cultura e Interatividade, Especialista em Metodologia e Ensino do Desenho, Professor Desenho Artístico, História da Arte Brasileira e Analista do Núcleo de Desenho e Artes do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS.

El rediseño del diseño

Carlos Soto (*)

Actas de Diseño (2016, Julio),
Vol. 21, pp. 118-124. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2015

Resumen: La disciplina del Diseño vive hoy con grandes mitos que han desvirtuado su verdadero valor, desviando su esencia a falsas creencias y mostrando una idea errónea en los ámbitos académicos y el público en general. Es indispensable romper esas leyendas y formular una profesión con fuertes postulados de identidad, investigación y responsabilidad social. Además, proponer lineamientos en investigación que signifiquen un aporte valioso para su propia construcción epistemológica. Esto en el camino por el rediseño del diseño que necesita nuestra disciplina para constituirse en una de las profesiones más importante del siglo actual de la imagen, las comunicaciones y la tecnología.

Palabras clave: Rediseño - Diseño - Mitos - Identidad - Investigación - Responsabilidad social.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 124]

Reflexiones preliminares

El hombre siempre ha tenido un pensamiento didáctico en correspondencia con su necesidad de transmitir con eficiencia a sus congéneres las experiencias adquiridas en su entorno inmediato y que le sirvieron en su momento para sobrevivir y mejorar sus condiciones de vida. Estas ideas pedagógicas van a determinar una división de clases en donde se situarían aquellos hombres destinados a las labores intelectuales y otros, los más, a la gran masa laboriosa que debía aceptar esa condición de desigualdad. De esta manera, se formaron las escuelas para la enseñanza de los conocimientos que se poseían hasta el momento y que establecían naturalmente una diferencia entre los hombres de las comunidades primitivas.

Sin duda alguna, la Universidad es una de las instituciones más antiguas de la historia, que comenzó en los monasterios y las catedrales a principios de la Edad Media, en donde se recibían estudiantes de muchas diócesis y se concedía título que era validado por el poder civil y por supuesto, el poder del Papa. Bolonia parece ser la primera en contar con estatutos propios y una enseñanza

reconocida. Luego, la de París, Oxford y en España, la de Palencia que se convertiría en la Universidad de Salamanca y años más tarde, se fundaría la Complutense. Las corporaciones urbanas en el siglo XIII dieron origen a las universidades, gremios de artesanos y comerciantes reunidos defendiendo sus intereses, al igual que docentes y estudiantes tratando de independizarse del poder de la Iglesia que veía en estas nuevas formas de organización una fuente de riqueza y de poder. Pero dependían del Papado que les concedía autonomía, privilegios, estatutos, apoyo económico y le daba un valor universal a los títulos que en ella se obtenían.

Los países latinoamericanos fueron descubiertos y colonizados por portugueses y españoles a partir de 1492, con incursiones de holandeses y franceses. Inicialmente, el desarrollo industrial fue precario en la región pues al imperio no le convenía que empresas o proyectos comerciales compitiesen con los productos europeos. Lo mismo ocurría con la industria gráfica que era un privilegio de las coronas. Una de las fuerzas más eficientes del mantenimiento del estado de poder fue siempre la prohibición del