

HQ no Campus: Produção de narrativas visuais e sua contribuição no processo educacional

Mauro Junior S. G. de Araujo – EMI ao curso técnico em agronegócio – IFTO – Campus Palmas – mauro74347@gmail.com.

Cicero Thalison B. de Melo - EMI ao curso técnico em agronegócio – IFTO – Campus Palmas – cicero123@gmail.com.

Pablo Marquinho Pessoa Pinheiro – IFTO-Campus Palmas – pablopessos@ifto.edu.br

Resumo:

O presente trabalho teve como objetivo geral produzir histórias em quadrinhos com temáticas sociais e desenvolver um diálogo sutil com os estudantes a respeito de problemas sociais do ambiente acadêmico. O projeto foi desenvolvido a partir de encontros semanais com duração de duas horas, em um período de 4 meses. Nesses encontros eram discutidos os temas das narrativas visuais que seriam produzidas. Os participantes do projeto tiveram como foco principal a produção de roteiros e criação de histórias. As HQs foram construídas com desenhos produzidos pelos participantes do projeto e fotos convertidas em desenhos a partir de aplicativos que foram editadas manualmente. Por meio desse projeto, foi percebido que o gênero narrativo Histórias em Quadrinhos, por ser bastante atrativo por estudantes, pode ser uma ferramenta eficaz no processo de formação pessoal e profissional do estudante.

1. Introdução

Este trabalho tem por finalidade relatar a experiência desenvolvida pelo professor Pablo Marquinhos no IFTO – Campus Palmas com o projeto HQ no Campus, com o apoio do programa Bolsa Cultura, que visa o incentivo aos estudantes a participar de projetos relacionados a arte e a cultura.

O projeto HQ no Campus propunha a criação de narrativas visuais em formato de Histórias em Quadrinhos (HQ), por estudantes do ensino médio integrado ao curso técnico do Instituto Federal do Tocantins. O objetivo do projeto foi promover a produção de histórias em quadrinhos no campus, aproveitando o potencial criativo dos estudantes e contribuindo com a produção artística da cidade, além de trabalhar a modalidade artística: “Artes Visuais” com a comunidade acadêmica.

Os participantes do projeto tiveram como foco principal a produção de roteiros e criação de histórias. As HQs foram construídas com desenhos produzidos pelos participantes do projeto e fotos convertidas em desenhos a partir de aplicativos que foram editadas manualmente.

Os estudantes bolsistas, desenvolveram narrativas visuais com uma temática social. Foram escritas HQs que apresentavam discussões a respeito de problemas sociais que eram percebidos pelos alunos do campus, tais como: bullying, racismo, misoginia, homofobia, preconceito social e preconceito com relação a opção de curso de alguns estudantes.

As HQs produzidas no projeto teriam por finalidade a disponibilização gratuita em formato PDF e a distribuição impressa no IFTO- Campus Palmas. Essa distribuição teria como objetivo desenvolver um diálogo sutil a respeito dos problemas sociais percebidos no campus com a finalidade de contribuir para a diminuição e/ou eliminação do problema.

O Bolsa Cultura

O Bolsa Cultura é um projeto institucional do IFTO, vinculado ao Programa de Assistência Estudantil da Diretoria de Assuntos Estudantis (DAE) e realizado pela Pró-reitoria de Extensão (PROEX) por meio da seleção de projetos de extensão vinculados às ações de arte e cultura. O bolsa cultura tem por objetivo promover o desenvolvimento da arte e da cultura regional, bem como incentivar a participação dos estudantes e servidores do IFTO para fortalecer suas potencialidades artísticas no processo de criação artístico-cultural do IFTO e da sociedade.

Problemática:

Com este relato de experiência, pretende-se responder o seguinte questionamento: Como a produção de narrativas visuais pode contribuir para a formação pessoal e educacional de estudantes do IFTO – Campus Palmas?

Objetivos Gerais:

O objetivo do projeto foi promover a produção de histórias em quadrinhos com temáticas sociais e desenvolver um diálogo sutil com os estudantes a respeito de problemas sociais do ambiente acadêmico, aproveitando o potencial criativo dos estudantes, contribuindo com a produção artística da cidade além de trabalhar a modalidade artística: “Artes Visuais” com a comunidade acadêmica do IFTO – Campus Palmas.

Objetivos específicos;

Os objetivos específicos do presente estudo foram:

- Criar narrativas visuais (HQs).
- Discutir temáticas sociais com os alunos participantes do projeto.
- Trabalhar o gênero narrativo Historias em Quadrinhos.

- Contribuir para o Desenvolvimento cultural dos estudantes do IFTO – Campus Palmas.

O gênero narrativo Histórias em Quadrinhos é consideravelmente útil para auxiliar o homem a interpretar a realidade que o cerca, pois nesse gênero é utilizado a linguagem verbal e não verbal, evidenciando a presença dos signos linguísticos e visuais (Silvério e Rezende, 2014).

As Histórias em Quadrinhos é uma expressão artística que pode ser utilizada para uma finalidade informacional, pedagógica, humorística entre outras. HQs geralmente apresentam quadros com um diálogo simples ou comum, atrelado a uma serie de imagens e desenhos, que diferentemente de uma fotografia, passam a ideia de acontecimentos contínuos, quando combinados com outros quadrinhos.

[...] constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso quer dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. Assim, dentro de um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica (VERGUEIRO, 2010, p. 35).

No ambiente educacional, diversas ferramentas devem ser utilizadas objetivando contribuir para a formação dos estudantes. Nesse sentido, as HQs, assim como outras expressões artísticas, possuem uma linguagem de fácil compreensão que atrai os leitores para contemplar a narrativa visual. Além do que, podem ser utilizadas como ferramenta didática ou educativa, pois cativa os estudantes e os estimulam a ler, de modo que essa leitura não é vista como uma coisa desgastante, mas uma atividade prazerosa.

As HQs são “[...] obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor (REZENDE, 2009, p. 126)

2. Procedimentos Metodológicos

O projeto de HQ no Campus foi desenvolvido a partir de encontros semanais com duração de duas horas, em um período de 4 meses. Nesses encontros eram discutidos os temas das narrativas visuais que seriam produzidas. Vale ressaltar, que antes da escolha dos temas das histórias, foram realizadas conversas informais com estudantes dos cursos integrados ao ensino médio, onde foi perguntado quais os problemas sociais que os mesmos percebiam no dia-a-dia no campus. No primeiro mês, os estudantes eram orientados na criação de histórias que tratassem dos problemas sociais mais sugeridos pelos alunos dos cursos integrados ao

ensino médio, essas histórias posteriormente seriam transformadas em roteiros de HQs. Além do que, nos encontros semanais e durante a semana também eram treinadas e aperfeiçoadas as habilidades de desenho dos envolvidos, com aulas práticas no curso de desenho e atividades propostas pelo orientador para serem feitas em casa no decorrer da semana.

A partir do segundo mês, as histórias que haviam sido produzidas pelos estudantes foram transformadas em roteiros de HQs. Para tanto, o professor orientador ministrou aulas de roteiros para HQs, nessas aulas também foram aprendidos os tipos de planos e a melhor utilização destes nas HQs que seriam confeccionadas.

Nos dois últimos meses foram produzidas imagens com auxílio da câmera do celular. Essas imagens foram trabalhadas e editadas manualmente com tinta, pincéis e canetas coloridas. As imagens foram utilizadas nas HQs produzidas e criadas pelos alunos, que tiveram seu pré-lançamento em uma Oficina ministrada por dois alunos do projeto, em um evento cultural institucional estadual.

3. Resultados e discussões

Os alunos bolsistas estiveram durante o projeto, produzindo histórias em quadrinhos que posteriormente foram disponibilizadas aos alunos do IFTO em um evento cultural realizado na cidade de Araguaína-TO. Para contribuir nas produções, os alunos bolsistas tiveram auxílio do professor orientador Pablo Marquinhos com técnicas de desenho, tipos de planos, elaboração de roteiros e formatação de páginas de HQ. Com objetivo de aprofundar as técnicas de desenho, os alunos do projeto tiveram a oportunidade de participar do curso de desenho ministrado no IFTO- Campus Palmas, no período da tarde nas sextas-feiras.

As HQs produzidas no decorrer do projeto deveriam ter como temática, problemas sociais percebidos pelos alunos no campus palmas. Para tanto, nos encontros semanais os estudantes tinham a oportunidade de discutir sobre as observações feitas no campus e decidir os temas das histórias, além de como essas histórias poderiam contribuir para ajudar a solucionar os problemas sociais que eram identificados no ambiente acadêmico. Vale ressaltar que através das HQs pode-se trabalhar temas importantes para a sociedade de forma sutil e descontraída, tendo assim um maior alcance e possivelmente uma melhor compreensão do leitor.

Dois dos alunos bolsistas ministraram uma oficina de HQ no IFESTIVAL, evento institucional que conta com a participação de todos os Campus do IFTO. A oficina teve duração de 3 (três) horas e contou com a participação de 15 pessoas, entre elas estudantes do Instituto Federal do Tocantins e da Universidade Federal do Tocantins. Na oficina, os estudantes do projeto tiveram a oportunidade de compartilhar os conhecimentos adquiridos durante o projeto para outras pessoas com interesse em HQs. Essa experiência foi enriquecedora para o público que participou da oficina (isso foi percebido por meio do feedback positivo nas fichas de avaliação da atividade respondida pelos participantes ao final da oficina), tão quanto para osicineiros que tiveram a oportunidade de repassar os conhecimentos obtidos durante o projeto para o público participante.

4. Considerações finais

A arte e a cultura são de extrema importância na formação educacional de qualquer pessoa. Através do projeto, a maior mudança na concepção dos autores a respeito da arte e cultura foi a percepção desta como necessidade no dia-a-dia da instituição, ao passo de que o alcance comunicativo que se tem através de uma expressão artística é consideravelmente grande, e por isso através da arte pode-se repassar mensagens importantes para a comunidade em geral.

Por meio desse relato de experiência, foi percebido que o gênero narrativo Histórias em Quadrinhos, por ser bastante atrativo por estudantes, pode ser uma ferramenta eficaz no processo de formação pessoal e profissional do estudante.

Mormente, é notável que a utilização de HQs como ferramenta de ensino, está sendo bastante eficaz com os estudantes do IFTO que fazem parte do estudo, visto que os alunos do projeto se sentem motivados a trabalhar qualquer tema proposto para a produção de narrativas visuais.

Além disso, no decorrer do projeto foi percebido que os alunos gostaram desse tipo de trabalho, pois, os mesmos por iniciativa própria elaboraram uma oficina para propagar os conhecimentos obtidos, de modo a contribuir não somente para a capacitação dos mesmos, mas também com a comunidade acadêmica e externa, de modo a promover a integração entre a sociedade e a escola.

Esse projeto não chegou ao fim, na sua nova etapa, os alunos que concluíram a capacitação no curso de desenho serão responsáveis por orientar novos alunos durante a formação de novos quadrinistas. Desta forma, o projeto poderá ter continuidade e os alunos que demonstrarem interesse em ensinar, poderão estar desenvolvendo habilidades cognitivas durante os encontros de formação dos novos quadrinistas.

6. Referências

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

REZENDE, Lucinea Aparecida de. Leitura e Formação de Leitores: Vivências TeóricoPráticas. Londrina: Eduel, 2009.