



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE COMUNICAÇÃO TURISMO E ARTES
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

MAXIMIANO FERNANDES DA COSTA

QUADRINHOS E CULTURA POP: UMA PESQUISA-AÇÃO EM ARTE NA ESCOLA

João Pessoa
2025

MAXIMIANO FERNANDES DA COSTA

QUADRINHOS E CULTURA POP: UMA PESQUISA-AÇÃO EM ARTE NA ESCOLA

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e Universidade Federal de Pernambuco (PPGAV/UEPB/UFPE) como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Borre.

João Pessoa

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C838q Costa, Maximiano Fernandes da.

Quadrinhos e cultura pop : uma pesquisa-ação em arte na escola / Maximiano Fernandes da Costa. - João Pessoa, 2025.

128 f. : il.

Orientação: Luciana Borre Nunes.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Arte. 2. Artes visuais - ensino. 3. Quadrinhos.
4. Cultura pop. I. Nunes, Luciana Borre. II. Título.

UFPB/BC

CDU 7(043)

Elaborado por RUSTON SAMMEVILLE ALEXANDRE MARQUES DA SILVA -
CRB-15/0386



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS



MAXIMIANO FERNANDES DA COSTA

QUADRINHOS E CULTURA POP: UMA PESQUISA-AÇÃO EM ARTE NA ESCOLA

Aprovado em: 21/02/2025

Comissão Examinadora:



Documento assinado digitalmente
LUCIANA BORRE NUNES
Data: 21/02/2025 11:50:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Profa. Dra. Luciana Borre Nunes – PPGAV/UFPE
Orientador/Presidente**



Documento assinado digitalmente
ALBERTO RICARDO PESSOA
Data: 21/02/2025 11:18:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa –
PPGAV/UFPB Membro Titular
Interno**



Documento assinado digitalmente
WILSON ROBERTO CHIARELLI JUNIOR
Data: 21/02/2025 10:59:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. Wilson Roberto Chiarelli Junior (UFRPE)
Membro titular Externo ao Programa**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus e a Jesus Cristo por mais esta oportunidade, pois acredito que Eles têm propósitos para a minha vida e me mantêm firme e forte na caminhada. Também agradeço à minha família e amigos, que me apoiam e suportam neste processo de aprimoramento, suavizando e aliviando minhas dificuldades durante momentos dos quais, sem eles, teria sido mais difícil obter as vitórias necessárias para esse movimento de transformação pessoal. Quero também agradecer a todos que fazem parte do Educandário Juscelino Kubitschek de Oliveira, desde a gestão até os pais e alunos que acreditaram, colaboraram e contribuíram com a sua participação para o desenvolvimento desta pesquisa. Por fim, mas não menos importante, agradeço a todos os meus professores desde a Educação Infantil até o mestrado, por terem feito parte da minha vida educacional e que, de alguma maneira, possibilitaram que eu chegasse a este resultado. A todos, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este estudo analisa as relações de ensino e aprendizagem de elementos da cultura pop e arte sequencial em uma escola da rede privada de ensino de João Pessoa-PB por meio de ações ligadas à prática de ensino do professor de Arte. Os objetivos específicos são: 1) apresentar os referenciais estéticos e culturais do professor relacionados a cultura pop e, a partir destes conhecimentos, verificar se existe a possibilidade de seu uso como ferramentas didáticas voltadas para o ensino da linguagem visual; 2) contextualizar as referências e experiências prévias de um grupo de 15 (quinze) estudantes do Anos Finais, do Ensino Fundamental; e 3) analisar a relação de ensino e aprendizagem desenvolvidas durante as atividades da pesquisa-ação. A metodologia empregada foi a pesquisa-ação, cunhada pelos autores Ivani Fazenda (2000) e Michel Thiollent (1986), com foco na Educação da Cultura Visual e Quadrinhos discutidas com Fernando Hernández (2000), Luciana Borre (2010), Scott McCloud (2008) e Will Eisner (2010). A pesquisa-ação foi desenvolvida a partir da experiência autobiográfica do pesquisador enquanto professor de arte e desenhista, bem como de observações do material didático utilizados na escola e a proposição de atividades práticas pautadas em conceitos extraídos de técnicas de composição da arte sequencial e da cultura pop. A partir disso, concluiu-se que: a) o material didático utilizado na escola apresenta um vocabulário rebuscado com termos técnicos que não são familiares aos estudantes nesta fase educacional, dificultando o processo de ensino-aprendizagem; b) evidenciou-se que um dos principais problemas no campo da Arte/Educação, a dificuldade na leitura de imagens, mantém-se nas práticas educacionais contemporâneas; c) a experiência do uso de quadrinhos e elementos da cultura pop nas aulas de Arte conectam culturalmente diferentes gerações de pessoas que podem se reunir e debater temas voltados para o conhecimento artístico; d) a experiência do uso de quadrinhos e elementos da cultura pop nas aulas de Arte desperta a curiosidade e habilidades individuais de percepção, interpretação, apreciação, criação e senso crítico; e) a maneira como o professor de arte interage em sala de aula é fundamental para que o estudante tenha acesso aos recursos e aos conteúdos que são dispostos pelos materiais didáticos porque o professor tem um papel importante como um mediador para estabelecer esse processo de ensino e aprendizagem; f) a cultura pop serve como um elo gerador dessa interação entre professor e aluno no processo de ensino, criando um vínculo de mais proximidade e servindo como uma grande ferramenta para intensificar esse relacionamento, que serve como base para uma experimentação educacional voltada para a área de arte; e g) por mais tecnologias que tenhamos, são as relações humanas que prevalecem nas práticas de ensino e aprendizagem. Precisamos cada vez mais aprimorar, estreitar, desenvolver e fortalecer laços entre professores e seus estudantes a fim de expandir essa caminhada sem fim chamada educação.

Palavras-chave: Ensino de Artes Visuais; arte; quadrinhos; cultura visual.

ABSTRACT

This study analyzes the teaching and learning relationships of pop culture elements and sequential art in a private school in João Pessoa-PB through actions linked to the teaching practice of the art teacher. The specific objectives are: 1) to present the teacher's aesthetic and cultural references related to pop culture and, based on this knowledge, to verify whether there is a possibility of their use as teaching tools aimed at teaching visual language; 2) to contextualize the references and previous experiences of a group of 15 (fifteen) students in the final years of elementary school; 3) to analyze the teaching and learning relationship developed during the action research activities. The methodology used was action research, coined by the authors Ivani Fazenda (2000) and Michel Thiollent (1986), focusing on Visual Culture Education and Comics, discussed with Fernando Hernández (2000), Luciana Borre (2010), Scott McCloud (2008) and Will Eisner (2010). The action research was developed based on the researcher's autobiographical experience as an art teacher and designer, as well as observations of the teaching material used in the school and the proposal of practical activities based on concepts extracted from composition techniques of sequential art and pop culture. It was concluded that: a) the teaching material used in the school presents a sophisticated vocabulary with technical terms that are not familiar to students at this educational stage, making the teaching-learning process difficult; b) it was evident that one of the main problems in the field of Art/Education, the difficulty in reading images, remains in contemporary educational practices; c) the experience of using comics and pop culture elements in art classes culturally connects different generations of people who can come together and discuss topics related to artistic knowledge; d) the experience of using comics and pop culture elements in art classes awakens curiosity and individual skills of perception, interpretation, appreciation, creation and critical sense; e) the way the art teacher interacts in the classroom is essential for the student to have access to the resources and content that are provided by the teaching materials, because the teacher has an important role as a mediator in establishing this teaching and learning process; f) pop culture serves as a link that generates this interaction between teacher and student in the teaching process, creating a closer bond and serving as a great tool to intensify this relationship that serves as a basis for educational experimentation focused on the art area; and g) no matter how much technology we have, it is human relationships that prevail in teaching and learning practices. We increasingly need to improve, strengthen, develop and strengthen ties between teachers and their students in order to expand this never-ending journey called education.

Keywords: Teaching Visual Arts; art; comics; visual culture.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Revista Palhaço Alegria | 18 |
| Figura 2 – Oficina de Quadrinhos..... | 19 |
| Figura 3 – Arte. Lápis de cor sobre papel, 2006..... | 20 |
| Figura 4 – Frankie. Lápis de cor sobre papel, 2004..... | 21 |
| Figura 5 – Camaleão. Pastel oleoso sobre papel, 2004..... | 21 |
| Figura 6 – Seiya. Lápis de cor sobre papel, 1998..... | 22 |
| Figura 7 – Zillion | 23 |
| Figura 8 – Palhaço Alegria. Aquarela e nanquim sobre papel, 2023..... | 25 |
| Figura 9 – Macross..... | 26 |
| Figura 10 – Astronauta. Lápis de cor sobre papel, 2023..... | 27 |
| Figura 11 – Dee Jay. Lápis de cor sobre papel, 1999 | 30 |
| Figura 12 – Ryu. Lápis de cor sobre papel, 2003 | 31 |
| Figura 13 – Super Street Fighter II Turbo, videogame, 2011 | 32 |
| Figura 14 – Zangief. Lápis de cor sobre papel, 2003..... | 34 |
| Figura 15 – Revista Gamers, nº 33. Revista sobre jogos de videogame, 1998 | 35 |
| Figura 16 – <i>Graphic novel</i> 3000 Anos Depois, 2023 | 36 |
| Figura 17 – Explicando a pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, 2024..... | 68 |
| Figura 18 – Produzindo imagens da pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, 2024..... | 69 |
| Figura 19 – Whamm! Acrílica e óleo sobre tela, Roy Liechtenstein, 1963 | 71 |
| Figura 20 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade I, 2024 | 75 |
| Figura 21 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 79 |
| Figura 22 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 80 |
| Figura 23 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 81 |
| Figura 24 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 82 |
| Figura 25 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 82 |
| Figura 26 – Transformers, animação, 2024..... | 84 |
| Figura 27 – Pokémon Ditto, game Pokémon, 2024..... | 85 |
| Figura 28 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 86 |
| Figura 29 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 86 |
| Figura 30 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 87 |
| Figura 31 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 87 |
| Figura 32 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 88 |

| | |
|--|-----|
| Figura 33 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 89 |
| Figura 34 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 89 |
| Figura 35 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024 | 90 |
| Figura 36 – Tex. Revista em quadrinhos, 2024 | 91 |
| Figura 37 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 92 |
| Figura 38 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 93 |
| Figura 39 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 93 |
| Figura 40 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 94 |
| Figura 41 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 95 |
| Figura 42 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 97 |
| Figura 43 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 97 |
| Figura 44 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 98 |
| Figura 45 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 98 |
| Figura 46 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024 | 99 |
| Figura 47 – Marilyn Monroe. Serigrafia, Andy Warhol, 1967 | 102 |
| Figura 48 – Power Rangers, seriado, 2024 | 104 |
| Figura 49 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 104 |
| Figura 50 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 105 |
| Figura 51 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 105 |
| Figura 52 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 106 |
| Figura 53 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 108 |
| Figura 54 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024 | 109 |
| Figura 55 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 112 |
| Figura 56 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 112 |
| Figura 57 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 115 |
| Figura 58 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 116 |
| Figura 59 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 116 |
| Figura 60 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024 | 117 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 – Plano de aulas da Unidade I: Arte Sequencial e Cultura Pop | 52 |
| Quadro 2 – Plano de aulas da Unidade II: Formas e Estilos | 53 |
| Quadro 3 – Plano de aulas da Unidade III: Luz e Sombra e a Bidimensionalidade | 55 |
| Quadro 4 – Plano de aulas da Unidade IV: Expressividade das Formas e Cores | 57 |
| Quadro 5 – Plano de aulas da Unidade V: Perspectiva e Tridimensionalidade | 59 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------------|---|------------|
| 1 | APRESENTAÇÃO | 12 |
| 2 | O PROFESSOR: UM RELATO DE MAXIMIANO SOBRE MAX | 18 |
| 2.1 | O ENCONTRO COM A ARTE..... | 22 |
| 2.2 | INSPIRAÇÃO NA ARTE SEQUENCIAL | 35 |
| 2.3 | RELAÇÃO PROFISSIONAL COM OS QUADRINHOS..... | 37 |
| 3 | METODOLOGIA DE PESQUISA-AÇÃO | 40 |
| 3.1 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS..... | 50 |
| 3.2 | APRESENTAÇÃO DAS UNIDADES | 51 |
| 3.2.1 | Unidade I: Arte Sequencial e Cultura Pop | 51 |
| 3.2.2 | Unidade II: Formas e Estilos..... | 53 |
| 3.2.3 | Unidade III: Luz, Sombra e a Bidimensionalidade | 55 |
| 3.2.4 | Unidade IV: Síntese e Expressividade das Formas e das Cores..... | 56 |
| 3.2.5 | Unidade V: Perspectiva e Tridimensionalidade | 58 |
| 4 | ENCONTROS COM AS/OS ESTUDANTES..... | 61 |
| 4.1 | UNIDADE I: PRIMEIRO ENCONTRO..... | 67 |
| 4.2 | UNIDADE I: SEGUNDO ENCONTRO..... | 75 |
| 4.3 | UNIDADE II: PRIMEIRO ENCONTRO..... | 77 |
| 4.4 | UNIDADE II: SEGUNDO ENCONTRO..... | 83 |
| 4.5 | UNIDADE III: PRIMEIRO ENCONTRO | 90 |
| 4.6 | UNIDADE III: SEGUNDO ENCONTRO | 95 |
| 4.7 | UNIDADE IV: PRIMEIRO ENCONTRO | 100 |
| 4.8 | UNIDADE IV: SEGUNDO ENCONTRO | 107 |
| 4.9 | UNIDADE V: PRIMEIRO ENCONTRO | 110 |
| 4.10 | UNIDADE V: SEGUNDO ENCONTRO | 113 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 119 |

| | |
|---|------------|
| REFERÊNCIAS | 125 |
| APÊNDICE A – TERMO DE ESCLARECIMENTO LIVRE E INFORMADO | 128 |
| APÊNDICE B – TERMO DE ESCLARECIMENTO LIVRE E INFORMADO | 129 |

1 APRESENTAÇÃO

A pesquisa analisa as relações de ensino e de aprendizagem de elementos da cultura pop e arte sequencial em uma escola da rede privada de ensino de João Pessoa-PB por meio de ações ligadas à prática de ensino do professor de arte. Além disso, a pesquisa tem como interesse compreender o uso das técnicas de composição, bem como a estética das histórias em quadrinhos e de alguns elementos presentes na cultura pop, como cenas e personagens de desenhos animados e a estética de jogos eletrônicos e ambientações de filmes nas aulas de artes visuais com foco na apreciação, criação, desenvolvimento e o aprimoramento da observação dos conteúdos propostos pelos livros didáticos dos Anos Finais do Ensino Fundamental da disciplina de Arte. Para isso, serão apresentados os referenciais estéticos e culturais do professor de arte, e, a partir destes conhecimentos em relação à linguagem dos quadrinhos e elementos da cultura pop, se apresentará a criação de aulas voltadas para o ensino dos fundamentos da linguagem visual e demais conteúdos didáticos a partir das técnicas de quadrinhos, contextualizando as referências e experiências prévias de um grupo de estudantes. Assim, serão apresentados os aprendizados dos estudantes a partir das imagens produzidas durante as atividades propostas em uma pesquisa-ação.

Esta proposta de estudo acontece a partir da minha experiência como professor de arte da rede regular e privada de ensino e considera que as narrativas visuais e seus personagens provenientes da cultura pop, tal como a linguagem dos quadrinhos, estão cada vez mais presentes nas mídias e segmentos de cultura de massa, algo que, na minha percepção, abrange um enorme grupo de pessoas, desde crianças a adultos, nas mais variadas classes sociais e faixas etárias, especialmente devido ao fato de ter havido, na última década, uma massificação principalmente por parte do cinema mundial. Isso inseriu a concepção de universos inspirados a partir das narrativas encontradas na arte dos quadrinhos, bem como uma série de diversas outras produções associadas a esse viés, ou seja, desde jogos eletrônicos, moda, acessórios, brinquedos, utensílios e demais produtos que são direcionados a explorar as possibilidades visuais inspiradas a partir de tais elementos.

Enquanto professor de arte, percebi a necessidade de apresentar e possibilitar aos educandos o usufruto de conhecimentos estéticos ligados a essa área com o interesse de proporcionar-lhes saberes de alguns dos conceitos relacionados a essa linguagem, visto que muitos deles estão presentes em materiais didáticos. Por isso, acredito nessa iniciativa como um incentivo aos jovens para desenvolverem, por meio da estética das histórias em quadrinhos (HQs), apreço e valorização de fundamentos ligados às artes visuais, assim como favorecê-los

a experienciar uma produção em comunhão coletiva na qual gere a interação das possibilidades criativas que cada ser humano traz consigo e o compartilhamento de valores culturais resultantes de tal experimento.

A princípio, a ideia que temos hoje como arte sequencial provém da organização de imagens mescladas a textos e organizadas em vinhetas de modo a estabelecerem uma lógica narrativa dessas imagens, gerando um enredo para ser apreciado pelo expectador. Pode-se dizer que esta forma de arte é o resultado de uma evolução dos processos de representação visual no que tange a apresentação de imagens com aspecto descritivo de fatos, pessoas, situações, realizações e experiências vivenciadas pelos seres humanos nas mais variadas culturas ao longo da história humana, desde épocas pré-históricas até os períodos da contemporaneidade.

As primeiras histórias em quadrinhos surgiram a partir de meados do século XIX e elas ainda não tinham a configuração que conhecemos. Geralmente o que predominava eram as imagens e pouquíssimos diálogos ou vinhetas explicativas e, normalmente, os textos eram poucos e vinham em forma de verso ou prosa sendo que os diálogos praticamente não existiam. As histórias em quadrinhos começaram a ganhar um formato mais próximo do que conhecemos devido a um desenvolvimento trazido pela imprensa e pelos livros daquela época que facilitaram a propagação das imagens produzidas por diversos artistas da Europa e dos Estados Unidos.

Na Europa, tivemos como pioneiros de destaque na criação de trabalhos desta forma de arte, Rudolph Töpffer (1799-1846) e Wilhelm Busch (1832-1908). Nos Estados Unidos, as histórias seguiam uma linha mais humorística, e, por isso, o visual era caricato; mas o que consagrou e definiu o padrão que viria a ser adotado para a criação de histórias em quadrinhos foram as tirinhas que eram publicadas nos suplementos dominicais dos jornais impressos no final do século XIX. O Artista Richard Outcault criou uma série de histórias que contavam a vida cotidiana de imigrantes da periferia nova-iorquina, chamando-a de Down Hogan's Alley. Esta série de histórias teve um de seus personagens bastante apreciado pelo público da época, o chamado Garoto Amarelo, que apresentava feições caricatas de um asiático de origem chinesa e trajava um camisolão amarelo que sempre vinha com alguma mensagem escrita.

Além dos trabalhos criados por Outcault outros artistas e personagens deste movimento também ganharam notoriedade como Rudolph Dirks com a tirinha Os sobrinhos do capitão, que, de certa forma, definiu o padrão de composição em sequência adotado pelos demais desenhistas de quadrinhos de sua época; Frederick Opper (1857-1937), que fez fama internacional com o personagem Happy Hooligan; Winsor McCay, destacando-se com o personagem Little Nemo, que apresenta um garotinho que todas as noites viaja para o mundo

da fantasia em seus sonhos, fazendo com que rapidamente viesse a tornar-se um clássico. Todos esses artistas e demais personagens que surgiram no intervalo entre o fim do século XIX e primeira metade do século XX aliados aos investimentos por parte dos jornais e revistas impressos na época culminaram com o desenvolvimento de uma estrutura de negócio e produção de quadrinhos chamada de *Syndicate*, que funcionava de modo organizado em uma espécie de agência em que os artistas eram contratados para produzirem suas obras e publicá-las conforme os suplementos de entretenimento dos jornais impressos da época solicitassem.

No Brasil, o ilustrador e desenhista Ítalo brasileiro Angelo Agostini (1843-1910) foi responsável pelos primórdios dos quadrinhos no Brasil. Em 1868, morando no Rio de Janeiro (RJ), publicou, na revista *Vida Fluminense*, a história que seria considerada a primeira HQ brasileira: *Nhô Quim* ou impressões de uma viagem à corte, retratando a vida de uma personagem caipira recém-chegada à cidade grande. Em 1876, Angelo criou a personagem *Zé caipora*, que, 10 anos mais tarde, teve suas aventuras publicadas em fascículos, o que, para alguns historiadores, configurou-se como a primeira revista de histórias em quadrinhos brasileira. Acredita-se que a revista *O Tico Tico* tenha sido a primeira do mundo a apresentar histórias em quadrinhos completas. Lançada em 1905, trazia comics, contos, textos informativos e curiosidades sobre assuntos destinados, principalmente às crianças.

A partir da década de 1960, as personagens brasileiras se multiplicaram, destacando-se o *Pererê*, do cartunista escritor mineiro Ziraldo (1932-2024), e todas as personagens da *Turma da Mônica*, criadas por Maurício de Sousa (1935-), ainda hoje considerado um dos maiores e mais populares cartunistas do Brasil. Enquanto isso, nos EUA, tivemos um aprimoramento profissional desta forma de arte, culminando no que se pode dizer ser uma ramificação da indústria do entretenimento e cultura de massa, gerando diversos estúdios que propiciaram gerações de artistas e personagens marcantes que continuam presentes na cultura pop e no imaginário coletivo de parte da sociedade global, dentre os quais destacou-se Will Eisner, autor do personagem *Spirit*, e que produziu obras técnicas relacionadas à criação e produção de histórias em quadrinhos, como no livro *Quadrinhos e arte sequencial* (Eisner, 2010).

Eisner (2010) foi bastante prolífico nesta forma de arte e a entendia como um tipo de linguagem que possui códigos e conceitos que são necessários serem estudados para que haja uma melhor apreciação por parte não só dos leitores, mas também dos autores e, conseqüentemente, um desenvolvimento e evolução desta forma de arte, pois, segundo Will Eisner (2010), a compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma

compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes.

O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência de representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais (Eisner, 2010). Além de Eisner (2010), também tivemos outros artistas que se interessaram em desenvolver técnica e metodologicamente esta forma de arte a partir da criação de livros e suplementos escritos, como por exemplo, Scott McCloud, norte-americano, autor das obras *Desenhando os quadrinhos*, *Desvendando os quadrinhos* e *Reinventando os quadrinhos*, todas consideradas referências para artistas e pesquisadores desta forma de arte. McCloud (2008) de certa maneira conseguiu simplificar a metodologia inicialmente proposta por Eisner (2010), pois a forma como seus livros sobre os quadrinhos são escritos seguem exatamente o padrão de uma história em quadrinhos, gerando entretenimento e ao mesmo tempo informação para o leitor.

No que se refere ao estudo da arte sequencial dos quadrinhos, tanto Eisner (2010) quanto McCloud (2008) são referenciais para quem almeja se aprofundar técnica e teoricamente nesta forma de arte. Entretanto, é importante compreender que Scott McCloud (2008) diverge de certa maneira de Eisner (2010) no que tange seu entendimento a respeito do que motiva a criação de uma história em quadrinhos, pois ele ressalta que:

Desde que as pessoas começaram a contar histórias umas para as outras, os narradores, como você e eu, sempre quisemos duas coisas do público. Nós queremos que ele entenda o que temos para contar e queremos que ele se importe o bastante para continuar ouvindo até acabarmos para atingir a primeira meta. Você precisa aprender os princípios de se comunicar com clareza, e para atingir a segunda, precisa aprender quais elementos de uma obra podem persuadir seu público a continuar com você. Se a história que você tem na cabeça foi envolvente por si mesma, contá-la sem rodeios, com o máximo de clareza pode ser a única persuasão de que seu público precisará (McCloud, 2008, p. 8).

Apesar de haver discordância entre estes pesquisadores da área no que diz respeito à definir de fato o que é realmente arte sequencial e o que talvez não seja, é compreendido em comum que esta forma de arte trabalha com narrativas e com conceitos relacionados à produção visual dessas narrativas, a exemplo de fatos históricos, linguagens, conceitos científicos, representações visuais nas mais variadas técnicas e estilos, combinações de elementos estéticos das artes visuais, uso de materiais de representação visual, aspectos etnográficos e elementos arquitetônicos, geográficos e culturais. A partir destas observações, comecei a ponderar sobre o uso mais específico dos quadrinhos e de outros elementos da cultura pop que estivessem

relacionados a essa forma de arte e que pudessem favorecer a uma melhor compreensão dos fundamentos da linguagem visual propostos nos livros de arte.

Os quadrinhos e a cultura pop são metalinguagens artísticas que fazem uso de técnicas de representação, em que muitas destas são mencionadas em livros didáticos escolares que trabalham com artes visuais. O público que a princípio tem maior interação com essas formas de arte tem faixa etária correspondente ao perfil educacional do Ensino Fundamental. Especificamente, optei em experimentar o uso de técnicas de quadrinhos e elementos da cultura pop com o público dos anos finais na minha prática educacional, pois, nesta etapa, os elementos fundamentais da linguagem visual são mais enfatizados nos materiais didáticos do ensino de arte, e, ao longo de minha experiência em sala de aula como professor, percebi que os estudantes têm dificuldades em compreender a aplicação desses conceitos nas produções visuais, embora nunca tenha feito um estudo mais aprofundado para compreender o porquê disto, como também não me aprofundei no uso dos quadrinhos e de elementos da cultura pop neste sentido para averiguar se de fato é possível desenvolver uma prática que faça uso deles como facilitadores ou mesmo aprimoramentos didáticos voltados para o ensino da arte ou como um suporte que sirva ao aprendizado ou mesmo que facilite a aprendizagem dos conteúdos propostos nos materiais didáticos.

Esses incômodos nortearam o meu trabalho de conclusão do curso de graduação em educação artística na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em 2008. Trabalhei o tema *Arte sequencial e quadrinhos no estudo da narrativa visual* (Costa, 2008) por meio da produção de histórias em quadrinhos por um grupo misto de estudantes das séries do Ensino Fundamental dos Anos Finais em uma ONG onde estagiei nesta época.

Como eu ainda não tinha a certeza de que essa forma de uso da cultura pop e seus elementos poderia surtir algum tipo de efeito positivo para os processos de ensino e aprendizagem dos conteúdos propostos nos materiais didáticos de arte, eu comecei a fazer uso de alguns recursos extraídos da cultura pop que eu já tinha tido algum contato prévio desde épocas relacionadas à minha infância e juventude e trouxe isto para lidar com alguns dos conteúdos que eram expostos nos materiais didáticos das escolas em que atuei apenas como uma forma de familiarizar o proposto no material ao universo do entendimento do aluno visto que as aulas da disciplina de arte tem carga horária limitada na maioria dos segmentos escolares, sejam de rede pública ou privada.

Também me motiva verificar, no cotidiano da sala de aula, que boa parte dos materiais propostos são escritos com um vocabulário que está aquém da realidade da maioria dos jovens estudantes e que não deixam tão claro para quem não tem experiência com produções de

trabalhos de arte a par do que de fato está sendo solicitado nas atividades práticas, mesmo quando apresenta além do conteúdo teórico alguma imagem ilustrativa ou demonstrativa.

Foi nessa trajetória que fiquei instigado a ver a possibilidade do uso dos quadrinhos e elementos da cultura pop voltados ao ensino de arte, já que, durante minha infância, eles me serviram como uma fonte inspiradora que me motivou a desenvolver minha criatividade e habilidades artísticas, além de me estimular no desenvolvimento técnico.

A pesquisa está dividida em três partes: na primeira, relato minhas referências pessoais que marcaram a minha juventude entre as décadas de 1980 e 1990 e as motivações que me levam a investigar a prática da docência em Artes, bem como a relação entre arte sequencial, cultura pop e a educação da cultura visual. Na segunda parte, apresento os procedimentos metodológicos da pesquisa-ação, especificamente as unidades práticas do ensino de quadrinhos que segui e os planos de aula desenvolvidos com os estudantes baseados nos livros de técnicas de quadrinhos intitulados *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner (2010), e *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008). Na terceira parte, relato como aconteceram os encontros com os estudantes e detalho os processos de ensino e de aprendizagem da cultura pop e quadrinhos que desenvolvi. Nesta parte, também reflito sobre aspectos da educação da cultura visual, leitura de imagens, uso de livros didáticos e a relação interpessoal entre professor e estudantes durante as proposições práticas, defendendo que o uso dos quadrinhos e elementos da cultura pop tem relevância como recurso didático para facilitação do aprendizado dos fundamentos da linguagem visual.

2 O PROFESSOR: UM RELATO DE MAXIMIANO SOBRE MAX

Arte para mim é uma forma de expressão, uma energia, uma atividade prazerosa, algo que eu naturalmente descobri na minha infância e que fez com que a minha percepção sobre as coisas, as pessoas, o mundo, a vida em geral, fosse diferente da maioria daqueles que me rodeavam. Percebi que na arte eu era único e genuíno e que mesmo que outra pessoa utilizasse os mesmos materiais, nunca faria igual a mim e nem tão pouco eu faria igual a outra pessoa.

Eu, Maximiano Fernandes da Costa, sou ilustrador, *web designer*, produtor cultural, entusiasta da cultura pop e professor de artes. Pratico a linguagem do desenho desde criança e me identifiquei muito cedo com a arte dos quadrinhos, pois esta forma de expressão esteve presente no meu processo de alfabetização; isso se deu segundo relato da minha mãe porque, na época da infância de meus pais, as crianças geralmente recebiam histórias em quadrinhos dos pais como uma forma de incentivo à leitura e meu pai, ao perceber que eu estava nesta etapa de estudo, achou interessante me dar uma revista em quadrinhos no Ensino Fundamental, conseqüentemente isto passou a ser um costume frequente da parte de meu pai em me trazer revistinhas em quadrinhos de presente, e, a princípio, isso me ajudou, pois me estimulava a querer aprender a ler para poder entender o que se passava na história. Contudo, simultaneamente, fiquei muito empolgado com a quantidade de imagens dispostas e o estilo figurativo dos desenhos que eram bastante parecidos com alguns desenhos que eu costumava assistir nas manhãs da TV aberta, como os da Turma do Pernalonga, por exemplo. Na Figura 1, apresento a minha primeira revista em quadrinhos.

Figura 1 – Revista Palhaço Alegria

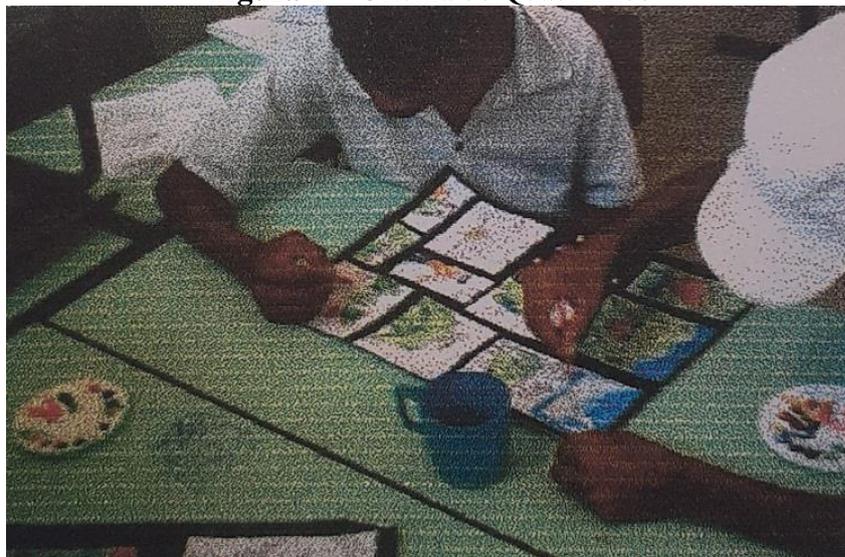


Fonte: Souza (1989).

Desde o ano de 2007, trabalho como professor da rede privada de ensino, na modalidade regular, e atuo com um público de estudantes desde os primeiros anos do Ensino Fundamental até o Ensino Médio. Concluí minha graduação em Educação Artística no ano de 2008, e, desde então, venho regularmente trabalhando como professor de arte.

Devo dizer também que parte dessa vontade de fazer uso dos quadrinhos como uma ferramenta para o ensino nesta investigação de mestrado é um tipo de desdobramento da minha graduação em Educação Artística, visto que, na época, o tema do meu trabalho de conclusão de curso foi *Quadrinhos e arte sequencial no estudo da narrativa visual* (Costa, 2008), que foi realizado no ambiente do Projeto Beira da Linha, uma ONG. que fica localizada no Bairro Alto do Mateus, da cidade de João Pessoa-PB. Lá desenvolvi uma oficina de quadrinhos que tinha como objetivo fazer o estudo dos elementos da narrativa visual por meio de análises de obras de arte de variados períodos históricos a partir de técnicas de produção de histórias em quadrinhos. O resultado final da oficina foi uma vernissage de uma história em quadrinhos que ocorreu durante um festival na localidade da ONG e foi um processo que envolveu não apenas os estudantes participantes da oficina, como também as pessoas daquela comunidade, pois disponibilizou para eles a oportunidade de contemplarem a arte produzida pelo projeto.

Figura 2 – Oficina de Quadrinhos



Fonte: Costa (2008).

Foi uma grande realização, pois pude fazer uso de técnicas de quadrinhos que serviram como uma forma de investigação mescladas a uma atividade lúdica que envolveu um grupo de estudantes participantes da ONG. Isso me trouxe também a ideia de, eventualmente, fazer uso

destas técnicas de composição de quadrinhos, bem como de outros elementos inspirados pela cultura pop para implementarem a minha didática durante as minhas atividades em sala de aula como professor de artes visuais. Dentre essas atividades, eu também aproveitei para apresentar aos meus estudantes algumas das minhas artes com o intuito de inspirá-los e motivá-los a criarem suas próprias artes sem que estas fossem necessariamente cópias de trabalhos conhecidos de animações, jogos ou personagens de quadrinhos.

Abaixo apresento alguns trabalhos que desenvolvi como ilustrador durante meus estudos para a graduação que foram apresentados aos estudantes da ONG para estimulá-los a desenvolver a criatividade no processo de criação das histórias em quadrinhos.

Figura 3 – Arte. Lápis de cor sobre papel, 2006



Fonte: O autor (2024).

Figura 4 – Frankie. Lápis de cor sobre papel, 2004



Fonte: O autor (2024).

Figura 5 – Camaleão. Pastel oleoso sobre papel, 2004



Fonte: O autor (2024).

Figura 6 – Seiya. Lápis de cor sobre papel, 1998



Fonte: O autor (2024).

2.1 O ENCONTRO COM A ARTE

Relato algumas experiências e vivências que consigo lembrar sobre o modo como me encantei pela arte sequencial e como segui neste caminho, algo que começou ainda na primeira fase da minha infância, mais precisamente pelos três ou quatro anos, segundo comentários feitos por minha mãe dos quais consigo recordar agora. Segundo ela, desde pequeno eu gostava de assistir TV, principalmente os desenhos animados, só para referência do período, isso foi em meados da década de 1980, época em que os canais de TV aberta tinham uma programação infantil das manhãs exibindo animações de várias partes do mundo, especialmente as que vinham dos Estados Unidos e Japão. Neste período, eu costumava observar as animações e os detalhes que elas apresentavam, tanto no modo de composição da estética dos personagens e cenários, veículos, máquinas, quanto na dinâmica da movimentação deles; isso me deixava bastante empolgado para tentar replicá-los no papel. Abaixo apresento uma imagem do anime Zillion, um dos que costumava assistir nessa época.

Figura 7 – Zillion

Fonte: Santos (2017).

Era uma animação que me despertava o interesse por causa da diferença estética que tinha em relação a maior parte das animações da época, seja pelo dinamismo dos movimentos, seja pela ação e temática mais pautada em personagens voltados para certo realismo. Embora ainda que se trata de uma ficção futurista, de alguma maneira ela me cativava e fascinava por conta destes aspectos e isso me estimulava a querer criar desenhos baseados em personagens como esses.

Diria que as animações transmitidas pelos programas infantis da TV foram o primeiro contato com as imagens coloridas e em movimento de que me recordo agora, e, de certa maneira, foi esse o primeiro grande estímulo para que eu começasse a desenvolver apreço por imagens. Porém, ainda não havia sido este o marco que me fez seguir essa busca pela arte ou o ato de fazê-la, na verdade não posso deixar de citar aqui que algumas pessoas e situações ocorridas na época da minha infância de maneira direta ou indireta também contribuíram para isso; portanto, vou mencionar aquelas que mais consigo lembrar e que julgo terem sido as principais responsáveis pelo meu interesse por desenhar e produzir arte.

Uma delas foi um rapaz, cujo nome verdadeiro não recordo, mas lembro de seu apelido: “Pin”, que foi vizinho da minha avó materna e que trabalhou a convite de minha família em um fiteiro que ficava em minha casa na época. Ele era colecionador de quadrinhos e gostava de copiar os desenhos dos heróis das HQs enquanto ficava tomando conta do lugar. Eu costumava observá-lo enquanto ele desenhava e achava aquilo interessante, tanto que algumas vezes pedia

a ele para ficar com alguns gibis emprestado só para copiar as imagens; porém, rapidamente notei que eu não tinha tanta habilidade para tal feito, daí comecei a improvisar desenhos a partir do que via nas imagens dos quadrinhos. Mesmo assim, eu sentia que ainda não estava fazendo algo que me agradasse. Eu geralmente não gosto muito da ideia de copiar algo e isso é uma característica que percebi desde cedo, mas que, ao longo da minha trajetória, tive que relutar, pois, eventualmente, necessito copiar para estudar e desenvolver algumas técnicas.

Por sinal, foi justamente essa situação com o ato inicial de fazer cópias que meio que me direcionou a progredir com a criação de imagens nessa fase da minha vida porque, neste período, eu estava na escola em processo de alfabetização e às vezes eu sentia mais facilidade em aprender leitura alfabética quando as lições vinham com imagens decorando as páginas. Essas imagens eram interessantes pois eu as copiava junto com a lição. Coincide que, neste período, surge outra pessoa, que, de modo não intencional, gerou um estímulo para que eu me sentisse inclinado a seguir para as artes visuais, que foi o meu pai.

Ao perceber que me encontrava em fase de alfabetização, ele fez como muitos pais fazem nesta fase dos filhos e me deu de presente minha primeira revista em quadrinhos: uma revista do “Palhaço Alegria”, um dos muitos personagens dos quadrinhos brasileiros que eram lançados pela Editora Abril entre as décadas de 1980 e meados de 1990.

Figura 8 – Palhaço Alegria. Aquarela e nanquim sobre papel, 2023



Fonte: O autor (2024).

Esse período foi bastante rico em termos de produção de quadrinhos nacionais e me lembro bem disso porque, nesta época, meu pai trabalhava como técnico de laboratório da indústria açucareira e de álcool, e, devido a isso, viajava bastante; às vezes ficava três meses longe de casa, mas sempre que voltava de viagem, geralmente me trazia um quadrinho novo. Inclusive tenho vários dessa época guardados em minha coleção e foram exatamente esses quadrinhos que me estimularam a começar a rabiscar de uma forma mais organizada figuras, temas e, principalmente, a criar minhas próprias imagens. Outro importante fator também foi que, neste período, eu já estava com a idade entre 7 e 8 anos e a TV estava transmitindo algumas animações japonesas ou produções nipo-americanas, dentre as quais posso mencionar: Thundercats, He-man, Gijoe, Zillion, Pole Position e outras. Uma das animações que eu bem

lembro nesse período que me estimularam bastante a querer desenhar e criar foi uma animação japonesa chamada Fortaleza Superdimensional Macross.

Figura 9 – Macross



Fonte: O Poder [...] (2019).

Ela conta uma história de romance que ocorre em meio a uma guerra espacial contra alienígenas invasores que se surpreendem com a cultura dos seres humanos e o que que mais me chamava a atenção para assisti-la era o fato de os personagens utilizarem aeronaves que se transformam em robôs de combate. Isso para mim foi um estímulo muito grande para minha criação porque eu tentava reproduzir as cenas que via na animação e em contrapartida criar meus próprios modelos de personagens e veículos.

Durante esse período, o desenho foi uma das minhas diversões preferidas porque passava boa parte do meu tempo livre em casa e eu não tinha tantos brinquedos quanto eu gostaria, mas eu tinha bastante papel e folhas de carbono que meu pai trazia do escritório quando voltava de viagem. Eram sobras das impressoras matriciais da época e eu as aproveitava para fazer, entre outras coisas, decalques das imagens de minhas revistas e livros. Aprendi isso a partir de uma experiência que fiz com a orientação da minha mãe, onde ela pegou os meus quadrinhos e decalcou as imagens utilizando o carbono. Achei aquilo fascinante, parecia mágica. As artes que produzi a partir de reproduções em decalques facilitaram a minha coordenação motora e estimularam a minha percepção visual e, principalmente, minha memória. Acredito que esse também foi um importante fator no meu processo de contato com a criação artística.

Nesse contexto, eu comecei a querer criar minhas próprias imagens e me lembro muito bem que, certo dia após ter assistido ao filme de Star Wars, eu resolvi criar um personagem que

fosse um astronauta. Eu não quis copiar nada, porém usei-o como uma referência apenas para ter uma ideia de como era um traje espacial, uma fotografia de um livro de geografia por meio da qual eu simplesmente tomei a iniciativa de fazer minha própria interpretação de um modelo de traje espacial. Para melhor exemplificar este momento, apresento abaixo uma ilustração feita por mim para um dos trabalhos da disciplina Tópicos Especiais em Processos Educacionais em Artes Visuais, em que trabalhamos projetos relacionados às nossas memórias. Nesse trabalho, produzi uma imagem que faz referência a este que foi um dos primeiros desenhos que me recordo ter composto de modo autoral durante minha infância, que é a figura de um astronauta. Inclusive gostei tanto deste resgate da minha memória que decidi utilizar este trabalho na exposição coletiva Memórias (In)tangíveis que ocorreu durante o período em que participei das disciplinas do primeiro semestre do mestrado.

Figura 10 – Astronauta. Lápis de cor sobre papel, 2023



Fonte: O autor (2024).

Eis que surge meu primeiro desenho autoral, fato o qual me deu muita satisfação de ter feito, tanto que, no outro dia, resolvi mostrar ao rapaz que tomava conta do fiteiro lá da minha casa. Assim que ele chegou para trabalhar, eu fui correndo contar para ele dizendo que havia conseguido fazer um desenho sozinho, sem a necessidade de copiar de lugar algum. Ele achou interessante o modo como eu falei, mas ficou muito surpreso quando mostrei a imagem. De certo modo, ainda consigo lembrar um pouco do olhar de surpresa e o semblante de felicidade

que ele fez, assim como os parabéns que ele me deu além do elogio por minha obra. Julgo que estes foram os primórdios que me levaram a ingressar no apreço e na criação de imagens e de certa maneira serem até hoje as minhas principais referências artísticas que me propiciaram essa conexão com o universo do cinema, das séries de TV, desenhos animados, jogos e a arte dos quadrinhos, ou seja, a cultura pop de um modo geral.

Justamente a partir daí, consegui iniciar o desenvolvimento do meu processo com as artes visuais e as minhas primeiras lições de desenho, pois, como relatei, meu pai costumava comprar revistas em quadrinhos para que eu pudesse desenvolver a minha leitura durante o meu processo pedagógico de alfabetização. Consequentemente, o apreço pelas imagens dos quadrinhos me serviram como base para desenvolver minha habilidade em desenho manual por meio das práticas de observação e cópia dos desenhos que estavam naquelas revistas.

Esse processo me acompanhou ao longo de toda a minha vivência artística, se é que posso dizer que, naquele período, já me encontrava numa vivência porque, até então, eu apenas entendia que gostava de desenhar já que parti inicialmente da cópia de desenhos dos quadrinhos infantis que o meu pai me dava, observando suas figuras e imagens, e depois acabei me tornando um apreciador desse tipo de arte progressivamente, com seus conteúdos e narrativas escritas, textual e visualmente.

Acredito que as pessoas que utilizam o quadrinho como uma forma de entretenimento, leitura ou mesmo literatura têm uma relação muito forte no que diz respeito ao desenvolvimento artístico e intelectual. Essa forma de arte propicia o apreço tanto da beleza estética das imagens quanto a natureza das narrativas trazidas por ela reforçadas pelos textos. No meu caso, especificamente, comecei a apreciar a dinâmica desta arte durante minha infância, preferência esta que se intensificou ao longo da vida.

Embora gostasse inicialmente de replicar as imagens vistas nas revistas em quadrinhos, notei que copiar apenas não me faria evoluir muito. Não sei explicar muito bem, mas percebi que, se continuasse naquele processo apenas de cópia, eu não estaria evoluindo artisticamente e não estaria desenvolvendo minha própria estética. Eu também sentia, na época, uma certa dificuldade em fazer algumas daquelas imagens, então para mim era mais conveniente que eu pelo menos tentasse copiá-las, mas colocasse, também, um pouco das minhas ideias no processo de criação das imagens que eu estava fazendo.

Isso me deu uma certa habilidade para desenvolver a minha criatividade e a autonomia necessárias para produzir minhas próprias imagens a partir daquilo que eu tinha visto observando os desenhos das revistinhas. Esse processo continua comigo até hoje e ele me favorece muito no momento em que eu almejo criar algo, pois eu não me preocupo muito em

me prender a fórmulas ou mesmo a estilos que possam, digamos assim, serem considerados mais criativos e interessantes visualmente. Eu acredito muito naquilo que eu faço como artista e por isso continuo mantendo essa maneira de pensar em relação ao meu modo de produção. Eu levo essa forma de criar a partir do meu intuitivo, levando em consideração aquilo que eu tinha desenvolvido a partir das observações das imagens dos quadrinhos, foi algo que me estimulou muito a continuar dentro deste processo de criação visual. Sendo assim, como professor, hoje considero importante para minha prática de ensino e didática que o processo de criação em quadrinhos, assim como o uso de elementos criativos oriundos da cultura pop, sejam amparados por um bom e amplo repertório visual prévio para que possa atingir uma maior significância do aprendizado dos conteúdos relacionados aos fundamentos da linguagem visual.

Percebi uma evolução ao longo da minha vivência artística durante os anos de 1990, por meio dos quadrinhos infantis e demais elementos da cultura pop, como os desenhos animados e jogos eletrônicos, que costumavam ser as minhas fontes de inspiração e orientação criativa, então, naturalmente, a medida em que amadurecia e desenvolvia minhas habilidades gráficas comecei a apreciar os quadrinhos norte-americanos de super-heróis, os famosos *comics*, que eram voltados ao público mais maduro e onde as narrativas, histórias e visuais das personagens e dos cenários eram mais complexos, visando, com isso, mais uma oportunidade para me aprimorar e desenvolver minhas habilidades. Esses quadrinhos se caracterizam por apresentar uma maneira mais padronizada nos traços e uma estética com ênfase mais realista, chegando a lembrar muito os desenhos acadêmicos e a arte clássica. Isto foi em uma época entre os meus 10 e 12 anos e comecei, a partir daí, a querer desenhar e replicar aquelas imagens que julgava serem mais sofisticadas e desafiadoras para meu processo criativo.

Aquilo serviu como uma forma de aprendizado visto que eu não tinha ainda domínio ou conhecimento apurado para representar a imagem figurativa do ser humano de um modo mais realista, nem tão pouco acesso a alguma formação que pudesse me dar o conhecimento técnico necessário para que eu a obtivesse. Comecei a me aprimorar dentro dessa estética e logo a querer partir para minha própria interpretação desse tipo de representação visual.

Foi uma época muito produtiva pois criei muitos personagens, mas logo vi que aquele estilo só servia mais para uma questão de conhecimento do que propriamente de querer manter como sendo a minha linha principal de grafismo ou de desenho. Eu gostei da estética dos super-heróis, mas eu comecei a perceber que ela era complexa e demorada para mim, então resolvi desenvolver um estilo mais simples, mas que utilizava algumas ideias a partir do que aprendi durante a observação dos quadrinhos de super-heróis. Desenvolvi meu próprio estilo estético combinando alguns elementos de imagens de quadrinhos de super-heróis, com a simplicidade

dos traços presentes em animações de super-heróis da Hannah-Barbera que via em programas na TV, e a sofisticação que encontrava nos desenhos animados japoneses dos anos 80 e 90, pois notei que, nesses desenhos, o visual era marcante, mas continha um certo refinamento que me emocionava. Então aquela experiência me trouxe a percepção do meu potencial de inovar e gerar outras possibilidades criativas além daquilo que já havia adquirido quando experimentei os quadrinhos de super-heróis.

Outro fator que colaborou nesta época, mais ou menos entre os meus 10 ou 11 anos de idade, para o desenvolvimento do meu processo criativo, foi o meu contato com a estética dos personagens criados para jogos eletrônicos, principalmente os jogos de luta. Abaixo apresento alguns dos meus trabalhos que produzi a partir de réplicas de ilustrações de personagens de games que encontrava em revistas e cartazes de jogos desta época.

Figura 11 – Dee Jay. Lápis de cor sobre papel, 1999



Fonte: O autor (2024).

Figura 12 – Ryu. Lápis de cor sobre papel, 2003



Fonte: O autor (2024).

Como venho de uma geração que cresceu entre os anos 1980 e 1990, tive acesso a um pouco desse universo dos games através de jogos de fliperama, consoles de videogame, séries de TV, filmes e revistas relacionadas a este elemento da cultura pop, e ao observar a estética que era trazida pelos jogos e nas imagens apresentadas nas revistas de games, comecei a sentir um forte apreço por aquelas imagens assim como o que senti na primeira vez em que tive contato com as imagens dos personagens dos desenhos animados e dos quadrinhos. Naquela época, por volta de 1990 até meados da década de 2010, era muito comum que as pessoas que viviam no meio do universo dos games utilizassem as revistas como referência para aprender não só sobre os jogos em termos técnicos, como também conhecer as histórias trazidas por eles e seus personagens carismáticos, essa era uma característica bem peculiar dessa geração que acompanhou esse período da indústria de entretenimento eletrônico. Logo abaixo apresento uma imagem representando um dos games mais famosos desta época:

Figura 13 – Super Street Fighter II Turbo, videogame, 2011



Fonte: Nostalgia Brasil (2011).

Considerando isso posso dizer que os personagens dos quadrinhos, desenhos animados, filmes, séries de TV e jogos eletrônicos que fazem parte do universo da cultura pop, especialmente de meados das décadas de 1980 e 1990, estão diretamente relacionados a meu processo criativo e que desenvolvi minhas ideias imagéticas, em parte, devido às lembranças que formei a partir da apreciação destes elementos de cultura pop que fizeram parte da minha infância e adolescência. Levando-me a sempre a eventualmente recorrer a estas quando estou no que chamo de “introspecção criativa”. Ao estudar sobre conceitos relacionados à memória durante as disciplinas da pós-graduação, me chamou muito a atenção as observações feitas por M. Halbwachs (1990, p. 62), que destaca que:

Desde que a criança ultrapasse a etapa da vida puramente sensitiva, desde que ela se interessa pela significação das imagens e dos quadros que percebe, podemos dizer que ela pensa em comum com os outros, e que seu pensamento se divide entre o conjunto das impressões todas pessoais e diversas correntes de pensamento coletivo (Halbwachs, 1990, p. 62).

Essa situação foi curiosa porque ela me propiciou o acesso a uma variedade de estilos artísticos e produções visuais diversificadas que contribuem até hoje na minha criatividade. Devo dizer também que, durante minha juventude enquanto criava minhas imagens, o conceito dos personagens era o que mais me chamava a atenção, o estilo de jogo que mais favorecia essa minha curiosidade era o dos jogos de luta porque eles tinham elenco variado e uma quantidade de personagens diversificada. Esses jogos apresentavam toda uma base criativa envolta na concepção deles, e embora o acesso a maiores informações a respeito do processo criativo utilizado pelos artistas para a composição de seus personagens fosse limitado ao pouco que era apresentado pelas revistas de games da época, isso já me servia basicamente para inspirar-me a

prosseguir em algumas de minhas criações. Mediante as empresas que faziam os jogos nessa época (me refiro especificamente entre o período de 1994 até o ano 2000), os jogos produzidos, dentro desse nicho, estavam fazendo uma verdadeira disputa para chamar a atenção do público. Para mim o que interessava nessa época de revistas de games e dos jogos era principalmente a estética dos personagens e os universos em que eles eram ambientados. Foi nesse período que eu comecei a conhecer também o trabalho de ilustradores vindos do oriente, principalmente do Japão, nessa época me identifiquei muito com um desenhista japonês que trabalhava para empresa chamada Capcom conhecido pelo apelido de “Akiman”, cujo verdadeiro nome é Akira Yasuda. Ele produzia imagens e personagens de uma maneira muito variada e diversificada. Além disso, ele utilizava conceitos estéticos obtidos tanto dos quadrinhos japoneses (mangá), como também das artes clássicas.

Eu considerava toda a obra dele como magnífica e impressionante, pois, até então, não tinha visto algo que me chamasse tanta atenção como o trabalho dele que pudesse se adequar ao que eu julgava interessante e inovador. Suas obras me inspiraram muito durante o meu processo criativo nesta época, tanto que, muito do que faço como desenho de memória, em parte, é fruto das minhas observações e práticas oriundas de reproduções feitas a partir das ilustrações de Akiman, assim como também de outros artistas de jogos eletrônicos desta época. então percebi que a memória é uma importante ferramenta do processo criativo, pois, a partir de recordações da minha época de infância pude aprimorar minhas artes, bem como enriquecer minhas criações ligadas às experiências que tive enquanto espectador destas obras da cultura pop.

Curiosamente, durante o processo de estudo das disciplinas da pós-graduação havia uma disciplina chamada Tópicos Especiais em Processos Educacionais em Artes Visuais, que lidou com estudos relacionados à memória, e, em um de seus trabalhos, nos orientou a fazer projetos ligados ao estudo das nossas memórias para uma compreensão do nosso processo criativo, por meio do qual tive a oportunidade de pesquisar a respeito desta relação da memória com a criação artística a partir de estudos feitos por M. Halbwachs, que, conforme citado por Jean Davallon, caracteriza a memória como “[...] o que ainda é vivo na consciência do grupo para o indivíduo e para a comunidade” (Davallon, 1981, p. 187-195 *apud* Achard *et al.*, 1999, p. 25). Também comecei a observar que as revistas faziam algumas enquetes com os seus leitores e entre essas enquetes havia também a possibilidade de seus leitores enviarem artes com trabalhos relacionados visualmente aos personagens dos jogos da época.

Figura 14 – Zangief. Lápis de cor sobre papel, 2003



Fonte: O autor (2024).

Ceguei a publicar uma arte em uma revista de jogos, mas isso foi uma coisa bem inesperada para mim. Aproveitei o momento que um amigo me contou sobre isso e ele comentou, então, a possibilidade de tentar mandar uma arte para uma revista que nós costumávamos comprar e consumi-la que era a revista *Gamers*. Logo abaixo, é apresentada uma imagem para ilustrar esta revista:

Figura 15 – Revista Gamers, nº 33. Revista sobre jogos de videogame, 1998



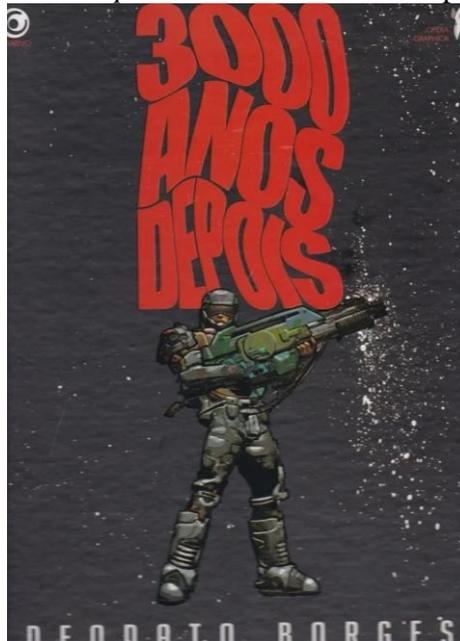
Fonte: Evil Arthas (2022).

2.2 INSPIRAÇÃO NA ARTE SEQUENCIAL

Acredito na linguagem dos quadrinhos como algo inspirador e estimulante para o ingresso no estudo e desenvolvimento artístico das pessoas, pois essa foi uma das fontes iniciais que me inspiraram em meu processo criativo como artista e apreciador de arte.

Uma de minhas principais referências neste campo é o quadrinista e artista brasileiro de arte sequencial Deodato Taumaturgo Filho, popularmente conhecido no meio da indústria e cultura dos quadrinhos como Mike Deodato Jr., nome pelo qual usaremos para este referencial. Ele nasceu em Campina Grande-PB no ano de 1963 e desde cedo demonstrou talento para as artes visuais. Influenciado diretamente pelo seu pai, Deodato Borges, que trabalhava como diagramador, ilustrador e chargista dos jornais de imprensa escrita desde o início da década de 1960, onde, neste período, criou, segundo o que Mike Deodato Jr. diz em algumas entrevistas pela internet, o primeiro super-herói de quadrinhos do Nordeste: o Flama, oferecendo as bases que, mais tarde, repercutiram em influências e colaborações diretas no trabalho desenvolvido por Mike, chegando ao ponto deles trabalharem em conjunto na produção de uma história em quadrinhos chamada “3000 anos depois”.

Figura 16 – *Graphic novel 3000 Anos Depois*, 2023



Fonte: Rika Comic Shop (2023).

Este artista tem um repertório interessante do ponto de vista histórico e artístico para este meio, uma vez que, assim como muitos que tem apreço e interesse por esta linguagem, iniciou sua carreira artística fazendo pequenas histórias independentes publicando-as em fanzines, que são pequenos folhetins de criação autoral que tem como objetivo a divulgação e propagação do trabalho e obra do artista. Além disso, ele também optou por seguir essa carreira após sentir-se desmotivado a continuar com o curso de comunicação na UFPB, visto que também já havia participado de alguns eventos de tradição ligados à área dos quadrinhos, como o Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, na França, tendo uma boa recepção por parte da crítica e do público da época.

Para minha pesquisa sobre arte sequencial e elementos da cultura pop como uma proposta de experiência educacional, apresentar referências que estão relacionadas justamente à vida e a obra de artistas desta linguagem, como Mike Deodato Jr., contribuem para o apreço e o desenvolvimento artístico e intelectual deste meio, pois vi, nessas pessoas e em seus admiráveis trabalhos, potencial inspirador e criativo necessário para a fomentação de pesquisas e investigações ligadas tanto às técnicas e suas diversificadas aplicações nos meios culturais e profissionais, como também a capacidade motivadora de gerar novos talentos e obras artísticas que, não necessariamente, precisam ser diretamente ligadas a arte sequencial.

Se esta análise estiver correta, o resultado para onde nos conduz permitiria talvez responder à objeção mais séria e, aliás, a mais natural a que nos expomos quando pretendemos que só temos capacidade de nos lembrar quando nos colocamos no ponto

de vista de um ou mais grupos e de nos situar novamente em uma ou mais correntes do pensamento coletivo. Conceder-nos-ão, talvez, que um grande número de lembranças reaparecem porque nos são recordadas por outros homens; conceder-nos-ão mesmo que, quando esses homens não estão materialmente presentes, se possa falar de memória coletiva quando evocamos um acontecimento que teve lugar na vida de nosso grupo e que considerávamos; e que consideramos ainda agora, no momento em que nos lembramos, do ponto de vista desse grupo (Halbwachs, 1990, p. 36).

2.3 RELAÇÃO PROFISSIONAL COM OS QUADRINHOS

Em relação à minha vivência profissional com os quadrinhos, posso dizer que, oficialmente, não tenho nenhum quadrinho publicado. Contudo, ao longo da minha vivência escolar, de alguma maneira cheguei a produzir trabalhos em quadrinhos. Muitas vezes, eram coisas relacionadas com o que acontecia na sala de aula. Geralmente, eram situações relatadas por colegas de sala ou mesmo comentários que as pessoas faziam dentro do ambiente de sala de aula que achava interessante e tentava de alguma maneira registrar isso por meio da linguagem dos quadrinhos porque era uma das formas de arte que eu mais apreciava nesse período.

Assim que comecei a amadurecer artisticamente e pensar na possibilidade de trabalhar profissionalmente com essa área, procurei me informar como era de fato a rotina e a vida de um artista de quadrinhos. Uma das coisas que mais me marcou nesse processo de busca e conhecimento dentro desta área foi quando, no ano de 2014, participei mais ativamente de um projeto cultural que ocorre na cidade de João Pessoa-PB que ocorre eventualmente uma vez por ano chamado HQPB.

Neste ano, meu primo e eu tivemos a ideia de produzir um conteúdo sobre este evento na esperança que este trabalho gerasse um canal no YouTube relacionado à arte e cultura pop e, graças a essa iniciativa, conseguimos entrar em contato com a direção do HQPB e obtivemos um acesso especial às dependências do evento, adquirindo credenciais que nos permitiam ter contato mais direto e próximo com os artistas convidados relacionados à cultura pop, possibilitando que desenvolvêssemos uma série de registros por meio de entrevistas.

Em uma dessas entrevistas, consegui falar diretamente com a artista chamada Érica Awano, que, na época, era desenhista da revista em quadrinhos Holly Avengers e da série de quadrinhos de RPG intitulada Tormenta. Em um bate-papo com Érica, eu descobri que, talvez, seguir dentro da linguagem dos quadrinhos de um modo profissional seria muito exaustivo e limitador para mim do ponto de vista artístico, pois ela contou um pouco da sua jornada e descreveu o modo de como ela lidava profissionalmente com aquela linguagem, especialmente

no que tange os prazos e períodos nos quais ela tinha que se dedicar exclusivamente para a produção quase que industrial dessa forma de arte.

Aquele relato me deixou um pouco perplexo, pois eu imaginava que a vida de um desenhista de quadrinhos fosse algo um pouco mais leve, no entanto notei que havia uma necessidade extrema de dedicação e esforço o qual eu não estava muito familiarizado e pelo qual talvez não fosse esse o método ou o modo que quisesse desenvolver minha arte. Apesar disso, descobri que havia autores de quadrinhos que trabalhavam de modo independente sem a necessidade direta de estar presos ou ligados a contratos com grandes editoras.

Esses desenhistas normalmente trabalham de maneira autoral e, por isso, definem os seus prazos e seus períodos de publicação. Além disso, suas produções não seguem muito as padronizações exigidas pelo mercado de quadrinhos global. Então, eles são mais livres e têm uma maior liberdade no seu processo criativo. Essa percepção da parte profissional dos quadrinhos me deu uma certa insegurança em seguir neste setor, pois, durante esse período, eu já estava trabalhando profissionalmente como professor de arte na rede privada de ensino e não queria largar tudo e me arriscar numa nova experimentação profissional. Isso porque, como professor, eu tinha experiências com as redes pública e privada, o que me assegurava empregabilidade e certa autonomia financeira. Então, decidi continuar dando segmento à minha carreira, só que eu mantinha a ideia de que, ainda em algum momento da minha vida, poderia fazer uso da arte dos quadrinhos; só não tinha até então visualizado como faria isso.

Atualmente, em minha vivência como professor, tenho focado no uso dos quadrinhos e de elementos da cultura pop, como imagens retiradas de filmes e séries ou desenhos animados e jogos eletrônicos para implementar minha prática educacional. Isso tem sido recorrente especialmente com as turmas de Ensino Fundamental e Ensino Médio por conta da praticidade que sinto em trabalhar com esses elementos como recursos, correlacionando-os aos conteúdos programados pelos livros didáticos desses segmentos educacionais.

Porém, em relação aos quadrinhos do ponto de vista de trabalho profissional, talvez com o tempo eu siga dentro de uma forma de produção mais autoral, pois não sou muito simpatizante da ideia de me prender a estereótipos ou regras de prazo profissional relacionados ao meu desempenho artístico. Sempre acreditei que a arte deve vir de um processo de amadurecimento e vivência sem que o tempo esteja diretamente ligado a uma condicional que me obrigue a satisfazer o interesse de terceiros e não o meu.

Hoje em dia, meu interesse mais próximo do que eu posso dizer dos quadrinhos, em termos profissionais, esteja relacionado à produção de capas ou imagens ilustrativas ligadas a essa estética ou ao seu uso como recurso educacional. Não tenho muito interesse em entrar para

a indústria dos quadrinhos, visto que exige uma demanda de foco e concentração muito grande da qual não me sinto atraído, sem contar o fato de que todo artista de quadrinhos, de certa maneira, é obrigado a abdicar de boa parte de sua liberdade em prol de produzir as histórias. Notei isso de uma maneira mais direta quando comecei a estudar também sobre como eram produzidos os quadrinhos japoneses – os *mangás*. Procurei saber como era a rotina profissional de um *mangaka* e percebi que aquela forma exaustiva de criação não era para mim. Por isso, continuo afirmando a ideia de que, se porventura eu seguir dentro de algum segmento profissional no ramo dos quadrinhos no futuro, muito possivelmente irei trilhar o caminho voltado para a produção autoral, em que o tempo é mais livre e onde meu processo de criação é mais independente da exigência de prazos e padrões para cumprir com editoras.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA-AÇÃO

Esta pesquisa tem como finalidade analisar as relações de ensino e de aprendizagem de elementos da cultura pop e arte sequencial em uma escola da rede privada de ensino de João Pessoa-PB por meio de ações ligadas à prática de ensino do professor de Arte. Junto a isso, investigo o uso de técnicas de composição de história em quadrinhos, bem como demais elementos da cultura pop extraídos de cenas de filmes, séries, desenhos animados e jogos eletrônicos pelo professor de arte como recurso para facilitação do ensino dos conteúdos de artes visuais que são apresentados nos materiais didáticos das séries finais do Ensino Fundamental. A motivação para o desenvolvimento desse trabalho surgiu a partir da minha observação e experiência em sala de aula como professor de arte com turmas deste segmento onde os estudantes mostravam dificuldades em compreender de maneira prática os conteúdos apresentados nos livros didáticos.

Percebo que os estudantes conseguem decorar os conceitos teóricos, mas ou não conseguem ou têm dificuldade em utilizar de modo prático esses elementos descritos nos livros, tais como o uso da perspectiva para a composição tridimensional de imagens em superfícies planas, o uso da luz e sombra ou de hachuras para o preenchimento e o volume de desenhos formais, a aplicação das teorias relacionadas a harmonia das cores, a utilização de escalonamentos de planos de fundo para a percepção da divisão e relação entre figura e fundo nas composições imagéticas, o uso de elementos fundamentais da linguagem visual como o ponto, a linha e a forma para a criação e interpretação de imagens simples e complexas de diferentes estilos ou padrões estético/artísticos, entre outros conceitos expostos nos materiais didáticos.

Como professor da disciplina de arte e devido ao meu tempo de experiência profissional com docência escolar, imagino que existem algumas razões para que tal situação ocorra, contudo, não pretendo nesta pesquisa discorrer a respeito disto, pois geraria uma série de demandas que não enfatizam com o propósito deste trabalho que é verificar se por meio do uso de práticas artísticas, embasadas a partir de técnicas de composição de quadrinhos e outros referenciais da cultura pop, associados aos conteúdos dos livros didáticos de arte das séries dos anos finais da Educação Básica possam vir a servir na facilitação da aprendizagem dos conteúdos para o público desta etapa da educação que é de fato onde pretendo dar ênfase ao objetivo da pesquisa.

Foi pensando sobre como proceder para o desenvolvimento da metodologia de pesquisa que deveria utilizar para este projeto que lembrei de algumas propostas expostas durante o

período de disciplinas do mestrado que lidavam com tipos de pesquisas e recordei que nesta época busquei trabalhos relacionados ao uso de metodologias de ensino aplicadas ao estudo de arte que fossem voltadas principalmente para o Ensino Fundamental da Educação Básica. A partir disso, busquei autores que apresentassem orientações relacionadas a metodologias educacionais, e, dentre as propostas, percebi que a pesquisa-ação poderia ser a melhor forma de desenvolver este trabalho, visto que é um método de investigação que se pauta muito na vivência colaborativa entre o pesquisador e o pesquisado, algo que me pareceu muito próximo ao que eu já estava indiretamente percebendo em minha prática regular de ensino. Porém, eu precisava saber mais a respeito desta e outras metodologias voltadas para a educação então dentre os autores que observei para entender o tipo de procedimento que me ajudaria no meu desenvolvimento metodológico, busquei referenciais na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que, em um de seus destaques sobre o ensino da linguagem de arte, apresenta a investigação citando que:

[...] a prática investigativa constitui o modo de produção e organização dos conhecimentos em Arte. É no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal. Os conhecimentos, processos e técnicas produzidos e acumulados ao longo do tempo em Artes visuais, Dança, Música e Teatro contribuem para a contextualização dos saberes e das práticas artísticas. Eles possibilitam compreender as relações entre tempos e contextos sociais dos sujeitos na sua interação com a arte e a cultura (Brasil, 2017, p. 193).

Assim, também utilizei elementos dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte, em que está caracterizado que:

Conhecendo a arte de outras culturas, o aluno poderá compreender a relatividade dos valores que estão enraizados nos seus modos de pensar e agir, que pode criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer abertura à riqueza e à diversidade da imaginação humana. Além disso, torna-se capaz de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo objetos e formas que estão à sua volta, no exercício de uma observação crítica do que existe na sua cultura, podendo criar condições para uma qualidade de vida melhor (Brasil, 2006, p. 19).

Além dessas, também foram utilizadas obras que lidam com a pesquisa-ação como o livro *Metodologia da pesquisa educacional*, de Ivani Fazenda (2000), que apresenta uma abordagem singular sobre os métodos de pesquisa no contexto educacional. Essa autora, conhecida por sua contribuição significativa na área da educação, propõe uma reflexão profunda sobre as práticas e desafios enfrentados pelos pesquisadores educacionais. Uma das principais forças deste livro é a maneira como a autora contextualiza a pesquisa educacional, conectando teoria e prática de forma acessível. Ela destaca a importância de uma abordagem

reflexiva e crítica, encorajando os leitores a questionarem não apenas os métodos utilizados, mas também os pressupostos subjacentes às pesquisas educacionais.

A autora também aborda questões éticas de maneira abrangente, ressaltando a responsabilidade dos pesquisadores em relação aos participantes de suas pesquisas e à sociedade como um todo. Ivani (2000) enfatiza a relevância da necessidade de reflexão crítica dos leitores, motivando-os ao questionamento dos métodos e fundamentos usados nas pesquisas educacionais, assim como aborda a relação de ética que o pesquisador deve ter não apenas com o participante da pesquisa mas também com uma esfera maior que é a da sociedade.

Essa abordagem ética é crucial em um campo tão sensível quanto a educação, e Fazenda (2000) demonstra sensibilidade para as nuances éticas envolvidas na pesquisa educacional. Sendo assim, encaminhei para os estudantes participantes o Termo de Esclarecimento Livre e Informado (cf. Anexo A) que foi assinado pelos seus responsáveis e pelos gestores da escola, assim como a não oneração dos estudantes com exigências de materiais trazidos por eles e de outros recursos materiais relacionados a escola, com exceção do espaço fornecido por ela para a efetivação das atividades referentes aos encontros da pesquisa-ação.

Os estudantes juntamente comigo desenvolveram atividades de práticas em artes visuais tendo como fontes de orientação as instruções de exercícios dos livros didáticos escolares e de técnicas de histórias em quadrinhos encontradas nas obras de Will Eisner (2010), Scott McCloud (2008) e outros artistas deste ramo. Também utilizei elementos da cultura pop, como cenas de filmes, séries, personagens de desenhos animados, histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos de épocas variadas que estavam de acordo com os critérios de observação estabelecidos por mim a partir de uma verificação do perfil escolar e etário dos estudantes participantes. Dentre estes critérios, por exemplo, estavam os conhecimentos prévios dos estudantes em relação aos personagens, cenas de filmes, séries, quadrinhos, jogos e demais elementos da cultura pop propostos ou a temática exposta em algum capítulo do livro didático de arte que independente do ano ou série foram selecionados a partir de escolhas feitas por mim e pelos estudantes.

Minha escolha pelo uso da cultura pop e o uso das técnicas de produção visual de histórias em quadrinhos como recursos voltados para o ensino dos conteúdos didáticos dos livros escolares sobre o ensino de arte para esta pesquisa-ação se deu primeiramente pelo apreço que tenho desde criança por esta cultura já que ela foi responsável por me apresentar as minhas primeiras inspirações artísticas que me motivaram a prosseguir e desenvolver nos caminhos das artes visuais e de onde retiro motivações ainda hoje para criar e aprimorar o meu processo criativo não só como artista mas também como professor de arte.

Essas experimentações práticas com o uso de elementos da cultura pop e dos quadrinhos como recurso para uma abordagem que facilite a apreensão dos conceitos propostos nos materiais didáticos de arte tem eventualmente ocorrido ao longo da minha vivência de mais de quinze anos em sala de aula como professor de arte no ensino regular, em instituições públicas e privadas, com ou sem ligação governamental, que atuam com os anos iniciais, como também os anos finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

Considerando este contexto conforme me familiarizava com a rotina do ofício de professor de arte da rede escolar percebi que a medida em que as séries da fase fundamental avançavam os estudantes apresentavam dificuldades principalmente ligadas a familiarização e o entendimento prático dos conteúdos propostos pelos materiais, pois, naturalmente, as atividades propostas nos materiais didáticos são direcionadas a seguirem um padrão muito mais ligado às teorias do que as práticas artísticas. Em parte, empiricamente, creio que esta situação seja também uma questão resultante do modelo de negócio oferecido pelas editoras dos materiais que seguem uma contextualização visando uma lógica voltada para uma abordagem interdisciplinar dos conteúdos dentro daquilo que possa ser desenvolvido de modo teórico, mas não quero com isto afirmar que esta seja a razão geradora destas dificuldades.

Além disso, também há o fato dos estudantes, em sua maioria, não terem o hábito de exercer atividades práticas com alguma linguagem artística, independente de qual seja a linguagem. Não posso afirmar que estes sejam as motivações que propiciem este aspecto desfavorável ao estudo e aprendizagem dos conceitos propostos pelos materiais didáticos voltados ao ensino de arte, pois é preciso também que se considere uma visão mais ampla não só do material em si, mas também da própria estrutura escolar, além de outros fatores que possam estar relacionados, de modo direto ou indireto, às condições dos estudantes.

Segui pela pesquisa-ação porque entendi que essa metodologia significa uma vivência educacional, além de contribuir para o desenvolvimento artístico e intelectual dos estudantes que ao fim do processo apresentaram uma evolução não só da parte didática, assim como da percepção criativa e potencialidades artísticas que eles possuem, mas que, muitas vezes, não desenvolvem por conta também das demais demandas que o meio escolar exige. Por isso, os livros *Metodologia da pesquisa educacional* (Fazenda, 2000) e *Metodologia da pesquisa-ação* (Thiollent, 1986) são obras valiosas que contribuíram para o desenvolvimento desta investigação.

Apesar de alguns desafios na acessibilidade e na aplicação prática, a abordagem reflexiva e ética de Ivani Fazenda (2000) adiciona uma dimensão significativa à discussão sobre metodologia de pesquisa na educação. Segundo Cicourel e Junker (1980 *apud* Fazenda, 2000,

p. 37), a pesquisa-ação trata-se de uma pesquisa focalizada que se aproxima muito do “[...] trabalho de campo”, já que utiliza técnicas tradicionalmente adotadas pela etnografia como a observação participante e a entrevista não estruturada. Esta pesquisa-ação, focada na utilização dos quadrinhos, propicia o aprendizado dos recursos e conteúdos propostos nos livros didáticos de ensino de artes sobre os fundamentos da linguagem visual.

A pesquisa-ação apresenta diversas definições em sua conceitualização; contudo, irei pautar a definição ofertada por Thiollent (1986, p. 14), pois ele define que pesquisa-ação é:

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Para que não haja ambiguidade, uma pesquisa pode ser qualificada de pesquisa-ação quando houver realmente uma ação por parte das pessoas ou grupos implicados no problema sob observação (Thiollent, 1986, p. 14).

Neste contexto, busquei me informar a respeito das origens desta forma de pesquisa nos meios educacionais, e, de acordo com os dados, elas já são exercidas em escolas desde a década de 1940. Contudo, não há especificamente um local de origem, tendo vista que é comum haver pesquisas em que envolvam análises e participações em grupo com busca de melhorias de resultados.

No Brasil da década de 1980, a pesquisa-ação remonta aos princípios da teoria educacional crítica, conforme relata Lucíola Santos (1989 *apud* Fazenda, 1995) em sua pesquisa sobre a produção no campo da didática, apresentada no capítulo 2 da obra intitulada *A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento*, de Ivani Fazenda (1995), que, em sua tese de doutorado, analisou a emergência e o desenvolvimento da disciplina didática nos cursos de formação de professores de Nível Superior pela Universidade de Londres em 1989, constatando que o desenvolvimento dos estudos no campo da teoria educacional crítica causaram grande impacto na literatura pedagógica desse período.

A teoria crítica supera a abordagem educacional de que, somente pela educação se poderia mudar a sociedade, pois propostas para a área educacional apontaram para a necessidade de mudanças radicais da estrutura econômica e social. Já na década de 1990, a produção a partir da teoria crítica cede lugar a estudos voltados para análise da cultura das escolas, suas práticas, seus rituais e para a estrutura de poder que preside as relações que se processam em seu interior, bem como para as formas que a escola elabora de diferentes tipos de saberes. Ainda segundo Lucíola Santos (1989 *apud* Fazenda, 1995), os estudos sobre a formação do professor assumem novas perspectivas. Busca-se entender como o professor,

mergulhado na cultura pedagógica institucional da escola, constrói sua identidade profissional. Busca-se estudar sua história profissional e sua história de vida, analisando como estas se cruzam. Além disso, busca-se conhecer como, durante a sua formação inicial (pré-serviço) ou antes dela, e por meio do exercício de sua profissão, o professor vai desenvolvendo um saber sobre seu ofício. Nesse sentido é que emerge, dentre outras, a preocupação em considerar o desenvolvimento pessoal do professor como um elemento fundamental no seu processo de formação (Santos, 1989 *apud* Fazenda, 1995).

Considerando isso, observei que o livro didático é uma ferramenta que pode ser eventualmente utilizada pelo professor e aluno da educação fundamental como fonte de informação e desenvolvimento do estudo prático das atividades recorrentes em sala de aula. Porém, é preciso fazer sempre verificações quanto à prática docente e das didáticas propostas pelos materiais, assim como o perfil dos estudantes presentes para o nível educacional do período letivo corrente. Entendo que se o aluno tiver familiaridade, ou melhor, se ele se identifica com o tipo de proposta de ensino, isso favorece maior apreciação e percepção da atividade em sala de aula, protagonizando aprendizagens significativas. Também entendo que a aprendizagem significativa no processo de ensino necessita fazer algum sentido para o aprendiz e, nesse processo, a informação deverá interagir e ancorar-se nos conceitos relevantes já existentes na estrutura do aluno. Portanto, sinto que é meu dever investigar minha própria prática, bem como os mecanismos propostos pela gestão escolar – mais especificamente no material didático, que são utilizados como material complementar ao ensino e aprendizado dos docentes.

As aulas que ministrei são baseadas no uso de técnicas de criação de histórias em quadrinhos apresentadas nas obras de Will Eisner (2010) e Scott McCloud (2008), que são artistas da arte sequencial que desenvolveram ao longo de suas carreiras, metodologias e estudos aplicados a criação desse tipo de arte. Aliado a isso, utilizarei as observações e conceitos apresentados nos livros de ensino de arte utilizados nesta escola, pois creio que esta seja a melhor forma de conferir esta possibilidade como um possível meio para o processo investigativo da pesquisa.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, também verifiquei os conceitos expostos nos livros didáticos de arte das turmas do Ensino Fundamental em uma análise a partir da observação e criação prática de atividades artísticas que podem ser a composição de pequenas histórias ou ilustrações. Os estudantes entenderam como esses elementos da linguagem visual descritos nos materiais didáticos utilizados por eles funcionam de maneira prática a partir do

uso de técnicas de composição de quadrinhos e observações em elementos extraídos da cultura pop.

Os estudantes tiveram participação ativa durante o processo não só na execução das atividades artísticas, mas também na escolha de algumas das obras dos quadrinhos e da cultura pop que foram apreciadas durante esta pesquisa-ação, pois observei quais referências de obras da arte sequencial e de cultura pop os estudantes desejaram utilizar de modo que a partir de análises relacionadas aos conteúdos propostos por eles se adeque tanto ao exposto pelo livro quanto ao perfil do grupo de participantes do estudo. Para isso, foi preciso fazer uma seleção dos conceitos nos materiais didáticos, que sejam comuns para as séries deste perfil escolar, bem como uma verificação de quais cenas, histórias, artistas, personagens e tipos de quadrinhos, filmes, séries, desenhos animados e jogos possam ser selecionados para o desenvolvimento das atividades, considerando que, por se tratar de um grupo formado por adolescentes em faixa etária variada (11-14 anos), foi preferível evitar, por questões éticas, o uso de cenas que contenham violência, imagens de sexo, obscenidades ou elementos que venham a causar constrangimento ou desconforto aos educandos, seus familiares e administradores da escola.

Neste contexto, organizei um conjunto de aulas em que os educandos foram reunidos durante dez encontros de aulas expositivas e práticas apresentando os conceitos e produzindo atividades artísticas com referências em técnicas de quadrinhos e de cultura pop a fim de verificar se, ao longo da pesquisa, esses elementos propiciaram alguma facilidade no aprendizado dos elementos da linguagem visual contidos nos livros didáticos utilizados pelos estudantes.

Isso se deu em consideração à minha experiência como professor de arte em sala de aula nos últimos 15 anos, por meio da qual venho notando que alguns conteúdos expostos nos materiais didáticos normalmente causam dificuldade de compreensão. Embora sejam conteúdos que ganham aprofundamento conforme o avanço nas séries, mas o intuito não é focar em um método profundo de aprendizagem, e sim, na aprendizagem básica e fundamental por meio de práticas artísticas que são essenciais para os estudantes desta etapa de ensino.

Tomei como consideração para fundamentar parte dessa metodologia os estudos propostos no desenvolvimento de cultura visual apresentados pelo pesquisador Fernando Hernández (2000), em seu livro intitulado *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*, por meio do qual ele apresenta propostas relacionadas ao professor e pesquisadores na área de arte e educação que tenham a intenção de promover novas ações ou aperfeiçoar ações voltadas para o ensino de artes. A partir de algumas de suas orientações, Hernández (2000, p. 105) comenta que:

Piaget e seus seguidores fundamentaram um construtivismo baseado na atividade adaptativa e operatória da Inteligência, de natureza auto-estruturante e transformadora. Essa epistemologia substitui a concepção do conhecimento como uma cópia da realidade por uma construção subjetiva que procede da coordenação das ações exercidas pelo sujeito sobre o objeto (Hernández, 2000, p. 105).

Também utilizei como referencial para a produção das aulas práticas os estudos propostos por Scott McCloud (2008), na sua obra intitulada *Desenhando quadrinhos*, em que ele faz uma abordagem a partir de estudos compositivos para histórias em quadrinhos de acordo com a sua vivência profissional em mais de 20 anos de produções dentro dessa linguagem. Assim, também fiz uso do trabalho feito por Will Eisner (2010), em sua obra intitulada *Quadrinhos e arte sequencial*, que é fruto resultante de sua vivência como professor de histórias em quadrinhos no curso que desenvolveu na Escola de Artes Visuais de Nova York nos Estados Unidos, quando passou um período como professor convidado. Essas obras foram fontes que recorri para o desenvolvimento das atividades artísticas durante o processo de pesquisa-ação com os estudantes, embora tenha descoberto, durante minhas pesquisas sobre referenciais teóricos a respeito das histórias em quadrinhos, que tanto Eisner (2010) quanto McCloud (2008) apresentam algumas divergências em relação ao modo de como entendem uma obra como história em quadrinhos, segundo observação apresentada pelo Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa (2014), em sua obra *A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros*:

Eisner (2005, p. 10), concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos. Para Eisner, a narrativa gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir ideias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos. Scott McCloud (1995, p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador. A definição de McCloud desclassifica os gêneros cartum e caricatura como histórias em quadrinhos, uma vez que as duas formas de comunicação não possuem a necessidade de usar quadros justapostos (McCloud, 1995, p. 9 *apud* Pessoa, 2014, p. 13-14).

Apesar dessas divergências, esses autores e outros relacionados a este tipo de arte foram a referência técnica para esta pesquisa-ação por terem produzido obras que lidam sobre aspectos históricos e técnicos focados nesta arte. Eisner (2010) apresenta em seus estudos sobre a linguagem dos quadrinhos levantamentos desde suas origens até os seus usos variados, além de relacionar diversos tipos de segmentos de campos de estudos – não só artísticos como criativos em geral – os quais podem ter alguma correlação ou podem ser apreciados no processo e

desenvolvimento construtivo de uma história em quadrinhos, enquanto McCloud (2008), além de abordar técnicas de composição de quadrinhos não só enfatizando os conceitos técnicos como também os apresentando em uma didática mais acessível para pessoas leigas, também faz uso de uma comunicação mais direta e imagética em sua abordagem.

A medida em que aprofundava a minha pesquisa para o desenvolvimento metodológico também busquei utilizar referenciais a partir de trabalhos que fiz durante o período como aluno da disciplina de Processos de Investigação Em/Sobre/Com Artes Visuais do PPGAV, por meio da qual descobri, na Base de Dados de Teses e Dissertações do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibicit), dissertações de outros pesquisadores que fizeram uso das histórias em quadrinhos em suas experiências relacionadas ao ensino de artes visuais, nos quais percebi que algumas delas me trariam uma melhor observação sobre esse campo de estudo. Neste contexto, durante a disciplina, foi feito um exercício que levantou uma investigação sobre os trabalhos que tivessem relevância para meu tema de estudo num período que compreendeu as produções desenvolvidas nos programas de pesquisa do período entre 2012 até 2022, e, após essa verificação, selecionei alguns trabalhos.

O Narrativas lúdicas: quadrinhos e pedagogias inventivas, de Fabrício Gerald de Lima (2015), que foi apresentado à Universidade de Pelotas no Rio Grande do Sul em 2015 e foi oriundo do PPGAV, aborda metodologias criativas destacadas como “narrativas lúdicas”, construídas dentro de práticas artísticas reflexivas de produção de histórias em quadrinhos com crianças e com adolescentes da disciplina de ensino da história da arte, em que o objetivo, através da avaliação das práticas já realizadas, é ampliar a compreensão acerca de pedagogias inventivas, por meio das investigações de estratégias e metodologias de pesquisa-ação realizadas com o ensino de Artes em faixas etárias diversas.

Para esse fim, a pesquisa destaca também o papel do professor-propositor, educador reflexivo segundo a descrição de Míriam Celeste e que atua dentro dos eixos propostos pelos estudos recentes da A/r/tografia; pesquisador que atua como educador experimentando produção e construção de conhecimento. Essa proposta utiliza como referenciais pesquisadores das áreas dos quadrinhos como Valdomiro Vergueiro e Scott McCloud.

Além desse trabalho, também selecionei a pesquisa intitulada *Quadrinizando nas aulas de arte: uma proposta pedagógica do uso das histórias em quadrinhos nos anos finais do Ensino Fundamental*, de José Jerônimo Vieira Júnior (2020), apresentada ao ProfArtes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte em 2020, trabalho que, por meio de uma pesquisa-ação sobre o uso da linguagem das HQs que foi realizada nas aulas de Arte da Escola Estadual Santa Terezinha, localizada na cidade de São João do Sabugi-RN, com base na

observação das *práxis* aplicada com os estudantes do 9º ano teve como objetivos analisar a vivência de forma lúdica e criativa da produção das HQs no ambiente escolar, gerando uma proposta e produto didático para multiplicação desses saberes.

Além destes pesquisadores, também me foi proposto, durante o processo de orientação, o trabalho do professor e quadrinista Wilson Chiarelli, professor e artista, graduado inicialmente pela universidade Uninassau, posteriormente estendendo sua formação acadêmica pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), onde desenvolveu projeto de pesquisa no mestrado de artes visuais. Por meio deste, ele estabeleceu um estudo do uso das técnicas de composição em arte sequencial para produção de histórias em quadrinhos com o objetivo investigativo de torná-las um recurso didático para a apropriação dos conhecimentos históricos em espaços educativos. Wilson Chiarelli também faz parte de grupos de pesquisa sobre patrimônio cultural e cultura *geek*.

Observando sua pesquisa, percebemos que ele faz uso de modo didático das técnicas de composição em arte sequencial para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento por seus educandos sobre questões e temas relacionados à cultura popular e aos locais denominados pontos históricos. Fazendo uso de recursos encontrados na internet, como vídeos do YouTube e imagens de referência, ele consegue desenvolver uma metodologia que serve como suporte para que os estudantes possam além de usufruir do processo criativo da produção de uma história em quadrinhos, a capacidade de se inteirar com os lugares e elementos históricos de suas localidades.

Segundo observação feita a partir de sua pesquisa, percebi que seu foco investigativo recaia sobre a cidade de Olinda-PE, visto que foi criado o Grupo de Educação Patrimonial, com o intuito da preservação do patrimônio e história dessa cidade. Chiarelli (2018), baseando seus estudos a partir da pesquisa feita por Horta (1999 *apud* Chiarelli, 2018), na qual ele propõe a elaboração de um produto final tangível que possa estimular um sentimento de aproveitamento nos envolvidos em relação à ação educativa, discorre:

Nossa hipótese, nesta dissertação, aponta que as HQs, como produto cultural ligado ao universo *geek*, pode ser um elemento mobilizador da juventude para manifestar suas representações sobre o patrimônio cultural de Olinda. Além disso, elas são um estímulo para a produção de recursos didáticos sobre o assunto, como foi experimentado nas oficinas que problematizaram os bens culturais da referida cidade (Chiarelli, 2018, p. 19).

Diante desta argumentação, entendo que “[...] a relevância do trabalho com imagens e artefatos culturais nas escolas diz respeito a compreendê-las como deflagradoras de

representações sociais e culturais” (Martins; Nunes, 2013, p. 194). Levando em conta a importância deste e de outros trabalhos verificados durante o meu processo de pesquisa, também considerei relevante alguns dos apontamentos desenvolvidos por Hernández (2000), que propõe a interação e integração do professor com seus estudantes para desenvolver trabalhos de criação, apreciação e contemplação artística. Neste mesmo contexto optei por artistas/autores de trabalhos técnicos relacionados a composição da arte dos quadrinhos, os mundialmente conhecidos Will Eisner e Scott McCloud.

Por isso, diante das pesquisas de dissertações apresentadas por Wilson Chiarelli (2018), que visava a confecção de histórias em quadrinhos capazes de possibilitarem uma conscientização de preservação patrimonial; Fabrício Gerald de Lima (2015), que apresenta metodologias criativas, construídas dentro de práticas artísticas reflexivas de produção de histórias em quadrinhos com crianças e com adolescentes; e José Jerônimo Vieira Júnior (2020), que, com base na observação das *práxis* aplicada aos estudantes do 9º ano, a qual teve como objetivos analisar a vivência de forma lúdica e criativa da produção das HQs no ambiente escolar, que percebi nessas iniciativas uma oportunidade de valorizar o uso da estética e de técnicas da arte sequencial dos quadrinhos e elementos da cultura pop como modelos de objeto de ensino/estudo dos fundamentos formadores da linguagem visual, me estimulando a desenvolver processos metodológicos dispostos para uma verificação e análise em pesquisa-ação.

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento das atividades, reuniu-se um grupo misto, composto por 12 estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada de ensino, localizada no Bairro do Cristo Redentor, na Cidade de João Pessoa-PB. Foi apresentada a proposta da pesquisa-ação, em que expliquei que as atividades seriam desenvolvidas ao longo de dez encontros, cada encontro com a proposta de estudar sobre um dos conceitos relacionados aos fundamentos da linguagem visual selecionados por mim a partir dos estudos presentes nos livros didáticos. Para isso, fizemos uso de referências extraídas dos quadrinhos e demais elementos da cultura pop (imagens, cenas, personagens, ambientes, jogos, etc.), por meio das quais essas referências foram selecionadas a partir de sugestões dos estudantes participantes. Em seguida, produzimos atividades artísticas fundamentadas nesta proposta e verificamos quais foram os resultados do aproveitamento dessa combinação de quadrinhos e cultura pop.

Em relação aos fundamentos da linguagem visual para esta pesquisa-ação, foram trabalhados os seguintes componentes: formas e estilos figurativos e abstratos, luz e sombra, divisão de planos em uma superfície bidimensional, síntese e expressividade das imagens, mistura de cores no círculo cromático a partir das escalas da teoria das cores, perspectiva e tridimensionalidade. Expliquei o que estava descrito no material didático e fiz uma leitura comparando com o que é proposto por Eisner (2010) e McCloud (2008), em suas obras sobre o uso prático dos conceitos técnicos selecionados. Após essa primeira verificação, observei indicadores individuais como domínio do conceito proposto, habilidade manual, exercício com melhor rendimento e aprendizagem comparativa entre o antes e o depois de cada aluno por meio das explicações demonstradas durante as produções artísticas.

Além disso, também foram apresentados aos estudantes trabalhos de artistas da história da arte de diferentes períodos, bem como de histórias em quadrinhos e da cultura pop de diferentes estilos. Os referidos recursos técnicos propostos na composição destas obras têm muitas relações em comum por se tratarem de criações que fazem uso dos fundamentos da linguagem visual, mostrando aos estudantes que estes elementos, vistos nos materiais didáticos utilizados por eles, estão presentes tanto em trabalhos de arte, nas mais variadas escolas artísticas, quanto na arte que envolve a composição das histórias em quadrinhos e demais elementos da cultura pop, como filmes e séries ou jogos eletrônicos, com o intuito de verificar se, após essa investigação, saber se é possível fazer por meio dos critérios técnicos propostos nas obras de Eisner (2010) e McCloud (2008), que lidam com processo criativo de uma história em quadrinhos, um recurso que, de fato, facilite a aprendizagem didática sobre os fundamentos da linguagem visual dispostos nos livros direcionados aos anos finais do Ensino Fundamental.

Dentro deste contexto, cada encontro foi descrito em cinco unidades, em que cada unidade foi dividida em dois encontros, que representa um aspecto da linguagem visual a partir de observações feitas no material didático. Logo a seguir, apresento as unidades e seus respectivos temas trabalhados com os estudantes.

3.2 APRESENTAÇÃO DAS UNIDADES

3.2.1 Unidade I: Arte Sequencial e Cultura Pop

Foi apresentada a proposta da pesquisa-ação para os estudantes, e, em seguida, expus um breve histórico sobre o que é a arte sequencial e cultura pop além dos conceitos que utilizamos durante as atividades ao longo da pesquisa, desde técnicas presentes em livros,

revistas e produções visuais relacionadas a estes meios como também a alguns tipos de materiais artísticos utilizados para estas produções.

Durante este encontro, expliquei que as produções visuais e os demais materiais midiáticos de quadrinhos e cultura pop passaram por uma seleção feita inicialmente a partir de propostas lançadas por mim bem como pelos estudantes; porém, foram verificados alguns critérios éticos, como a não utilização de imagens que façam uso ou apologia à crueldade de qualquer tipo, bem como erotismo, pornografia, atentados a moral ou crenças religiosas e que não estivessem de acordo com os estudos propostos nos livros didáticos do ensino de arte pertinentes as séries dos estudantes. Também foram apresentados livros e materiais escritos que descrevem técnicas de produção em quadrinhos e temas ligados à cultura pop para que os estudantes pudessem ver e praticar os tipos de atividades propostas e fazer o uso de materiais artísticos, como tipos de lápis grafite, lapiseiras, papéis, pinceis, borrachas, tintas que nos serviram durante o desenvolvimentos das atividades.

Quadro 1 – Plano de aulas da Unidade I: Arte Sequencial e Cultura Pop

| PESQUISA-AÇÃO: UNIDADE I – ARTE SEQUENCIAL E CULTURA POP | | |
|---|---|---|
| AÇÃO | RESPONSÁVEL P/AÇÃO | CARGA HORÁRIA TOTAL |
| Pesquisa-ação em quadrinhos e elementos da cultura pop. | Prof. Maximiano Fernandes da Costa, mestrando em Artes Visuais pelo PPGAV da Universidade Federal da Paraíba. | 3 horas. |
| OBJETIVO GERAL | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
| - Apresentar aos estudantes os conceitos de pesquisa-ação, arte sequencial e cultura pop. | | - Verificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos quadrinhos e elementos da cultura pop; |
| | | - Visualizar quadrinhos e demais elementos relacionados a cultura pop por meio de vídeos e materiais impressos; |
| | | - Propiciar aos estudantes experimentações artísticas em técnicas de composição em arte sequencial associadas aos conteúdos propostos nos livros didáticos de arte; |
| | | - Desenvolver com os estudantes conhecimentos descritivos a partir das vivências experimentadas nesta unidade; |

| |
|--|
| - Avaliação da unidade a partir da observação das atividades práticas e dos relatos dos estudantes. |
| ATIVIDADES PROPOSTAS |
| Primeiro momento: Acolhimento Os estudantes participantes da pesquisa-ação serão recebidos por mim e convidados a se reunirem no espaço reservado pela escola para o desenvolvimento das atividades. Apresentação voltada para os estudantes sobre uma breve explicação a respeito da proposta desta pesquisa-ação. |
| Segundo momento: Visualização Mostra de algumas revistas em quadrinhos e materiais midiáticos, relacionados a elementos da cultura pop, como trechos de filmes, séries e jogos eletrônicos. |
| Terceiro momento: Conversação Será proposto aos estudantes que comentem a respeito dos materiais expostos e que apresentem sugestões de personagens ligados aos quadrinhos e a cultura pop dos quais conheçam. |
| Quarto momento: Experimentação Serão feitas atividades práticas de composições visuais em técnicas de histórias em quadrinhos a partir das lições encontradas nos livros <i>Quadrinhos e arte sequencial</i> , de Will Eisner (2010), e <i>Desenhando quadrinhos</i> , de Scott McCloud (2008), além de outros materiais a respeito desta forma de arte associadas ao conteúdo do material didático. |
| Quinto momento: Descrição Os estudantes deverão descrever em um pequeno relato como foram suas expectativas e experiências em relação ao que vivenciaram durante os processos realizados nesta unidade. |
| Sexto momento: Avaliação A partir de uma observação feita com os estudantes será verificado se houve algum aspecto desta unidade do qual eles apresentaram maior e menor facilidade de compreensão. |

Fonte: O autor (2024).

3.2.2 Unidade II: Formas e Estilos

Aqui, focamos nas explicações sobre o uso de elementos formais ligados a aspectos de movimentos figurativos e abstratos que, geralmente, são propostos nos materiais didáticos dos estudantes, como o realismo e o cubismo, por exemplo. Após breve explanação sobre alguns movimentos da história da arte, como a arte clássica renascentista e realista, em distinção ao cubismo e à arte abstrata, foi proposto uma atividade em que os estudantes fizeram criações de personagens a partir de algumas orientações, tais como aplicar elementos de estética figurativa e abstrata. Em seguida, mostrei trabalhos de artistas de quadrinhos e da cultura pop que fazem uso de imagens abstratas em suas produções.

Quadro 2 – Plano de aulas da Unidade II: Formas e Estilos

| PESQUISA-AÇÃO: UNIDADE II – FORMAS E ESTILOS | | |
|---|--------------------|---------------------|
| AÇÃO | RESPONSÁVEL P/AÇÃO | CARGA HORÁRIA TOTAL |
| | | |

| Pesquisa-ação em quadrinhos e elementos da cultura pop. | Prof. Maximiano Fernandes da Costa, mestrando em Artes Visuais pelo PPGAV da Universidade Federal da Paraíba. | 3 horas. |
|--|--|-----------------------|
| OBJETIVO GERAL | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
| <p>- Explicar sobre o uso do fundamento visual forma, ligados a aspectos de movimentos figurativos e abstratos propostos nos materiais didáticos, como o realismo e o cubismo.</p> | <p>- Verificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos conceitos compositivos dos movimentos artísticos figurativistas e abstratos propostos pelo material didático;</p> | |
| | <p>- Visualizar quadrinhos e demais elementos relacionados a cultura pop por meio de vídeos e materiais impressos que estejam relacionados ao figurativismo e a abstração;</p> | |
| | <p>- Propiciar aos estudantes experimentações artísticas em técnicas de composição em arte sequencial associadas aos conteúdos propostos nos livros didáticos de arte;</p> | |
| | <p>- Desenvolver com os estudantes conhecimentos descritivos a partir das vivências experimentadas nesta unidade;</p> | |
| <p>- Avaliação da unidade a partir da observação das atividades práticas e dos relatos dos estudantes.</p> | | |
| ATIVIDADES PROPOSTAS | | |
| <p>Primeiro momento: Acolhimento Os estudantes participantes da pesquisa-ação ao chegarem serão recebidos por mim e convidados a se reunirem no espaço reservado pela escola para o desenvolvimento das atividades. Apresentação voltada para os estudantes sobre uma breve explicação a respeito da proposta desta pesquisa-ação.</p> | | |
| <p>Segundo momento: Visualização Mostra de algumas revistas em quadrinhos e materiais midiáticos, relacionados a elementos da cultura pop, como trechos de filmes, séries e jogos eletrônicos que estejam associados a conceitos figurativos e abstratos.</p> | | |
| <p>Terceiro momento: Conversação Será proposto aos estudantes que comentem a respeito dos materiais expostos e que apresentem sugestões de personagens ligados aos quadrinhos e a cultura pop dos quais conheçam e possam estar relacionados ao figurativismo e a abstração.</p> | | |
| <p>Quarto momento: Experimentação Serão feitas atividades práticas de composições visuais em técnicas de histórias em quadrinhos a partir das lições encontradas nos livros <i>Quadrinhos e arte sequencial</i>, de Will Eisner (2010), e <i>Desenhando quadrinhos</i>, de Scott McCloud (2008), além de outros materiais a respeito desta forma de arte associadas ao conteúdo do material didático.</p> | | |
| <p>Quinto momento: Descrição Os estudantes deverão descrever em um pequeno relato como foram suas expectativas e experiências em relação ao que vivenciaram durante os processos realizados nesta unidade.</p> | | |
| <p>Sexto momento: Avaliação</p> | | |

A partir de uma observação feita com os estudantes será verificado se houve algum aspecto desta unidade do qual eles apresentaram maior e menor facilidade de compreensão.

Fonte: O autor (2024).

3.2.3 Unidade III: Luz, Sombra e a Bidimensionalidade

Esta unidade foi focada em apresentar aos estudantes exemplares de trabalhos de artistas que fazem uso do conceito de luz e da sombra, tanto em materiais tradicionais, quanto digitais, para o desenvolvimento das cores em suas obras. Para isso, foi explanado a respeito de artistas e estilos artísticos como o renascimento, barroco, e arte moderna, apresentando artes produzidas por Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Rembrandt, Escher, Matisse e outros, bem como quadrinhos que tenham suas obras pautadas neste tipo de conceito, como os trabalhos da editora Bonelli Comics, Marvel comics, DC comics, e mangás japoneses da editora JBC e Conrad.

Após essas explicações, foi proposto aos estudantes algumas atividades solicitando que eles experimentem fazer uso prático da aplicação de técnicas de luz e sombra em desenhos a partir das teorias encontradas na obra *Desenhando os quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), e *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner (2010). Ao final da proposta, verifiquei como os estudantes desenvolveram a atividade e o que eles perceberam a partir do que viram na explanação sobre este fundamento da linguagem visual.

Quadro 3 – Plano de aulas da Unidade III: Luz e Sombra e a Bidimensionalidade

| PESQUISA-AÇÃO: UNIDADE III – LUZ E SOMBRA E A BIDIMENSIONALIDADE | | |
|--|---|--|
| AÇÃO | RESPONSÁVEL P/AÇÃO | CARGA HORÁRIA TOTAL |
| Pesquisa-ação em quadrinhos e elementos da cultura pop. | Prof. Maximiano Fernandes da Costa, mestrando em Artes Visuais pelo PPGAV da Universidade Federal da Paraíba. | 3 horas. |
| OBJETIVO GERAL | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
| - Explicar sobre o uso do fundamento visual luz e sombra ligados a aspectos de movimentos artísticos figurativos tradicionais e digitais que também lidam com a bidimensionalidade propostos nos | | - Verificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos conceitos compositivos dos movimentos artísticos figurativistas e cinematográficos propostos pelo material didático; |

| | |
|--|---|
| <p>materiais didáticos dos estudantes, como o renascimento, barroco e o cinema, assim como outros meios ligados à cultura pop.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Visualizar quadrinhos e demais elementos relacionados a cultura pop por meio de vídeos e materiais impressos que estejam relacionados ao figurativismo e ao cinema; - Propiciar aos estudantes experimentações artísticas em técnicas de composição em arte sequencial associadas aos conteúdos propostos nos livros didáticos de arte; - Desenvolver com os estudantes conhecimentos descritivos a partir das vivências experimentadas nesta unidade; - Avaliação da unidade a partir da observação das atividades práticas e dos relatos dos estudantes. |
| ATIVIDADES PROPOSTAS | |
| <p>Primeiro momento: Acolhimento Os estudantes participantes da pesquisa-ação ao chegarem serão recebidos por mim e convidados a se reunirem no espaço reservado pela escola para o desenvolvimento das atividades. Apresentação voltada para os estudantes sobre uma breve explicação a respeito da proposta desta pesquisa-ação.</p> | |
| <p>Segundo momento: Visualização Mostra de algumas revistas em quadrinhos e materiais midiáticos, relacionados a elementos da cultura pop, como trechos de filmes, séries e jogos eletrônicos que estejam associados a conceitos relacionados ao fundamento luz e sombra.</p> | |
| <p>Terceiro momento: Conversação Será proposto aos estudantes que comentem a respeito dos materiais expostos e que apresentem sugestões de personagens ligados aos quadrinhos e a cultura pop dos quais conheçam e possam estar relacionados ao fundamento luz e sombra e a bidimensionalidade.</p> | |
| <p>Quarto momento: Experimentação Serão feitas atividades práticas de composições visuais em técnicas de histórias em quadrinhos a partir das lições encontradas nos livros <i>Quadrinhos e arte sequencial</i>, de Will Eisner (2010), e <i>Desenhando quadrinhos</i>, de Scott McCloud (2008), além de outros materiais a respeito desta forma de arte associadas ao conteúdo do material didático.</p> | |
| <p>Quinto momento: Descrição Os estudantes deverão descrever em um pequeno relato como foram suas expectativas e experiências em relação ao que vivenciaram durante os processos realizados nesta unidade.</p> | |
| <p>Sexto momento: Avaliação A partir de uma observação feita com os estudantes será verificado se houve algum aspecto desta unidade do qual eles apresentaram maior e menor facilidade de compreensão.</p> | |

Fonte: O autor (2024).

3.2.4 Unidade IV: Síntese e Expressividade das Formas e das Cores

Foi apresentado aos estudantes, por meio de explicações embasadas pelos conteúdos propostos nos livros didáticos, obras e artistas da história da arte relacionados aos períodos

impressionistas e pós-impressionistas, como Noite Estrelada, de Van Gogh, e O Grito, de Edward Munch, assim como outras obras oriundas de estilos clássicos, modernos e contemporâneos, como o barroco, o expressionismo e a pop arte, correlacionando-os às histórias em quadrinhos e os elementos da cultura pop contemporâneas presentes em personagens de desenhos animados, filmes, séries, jogos eletrônicos que possam estar relacionados aos conteúdos dispostos no livro de arte que abordam desde a síntese formal a também combinação e harmonia de cores para o desenvolvimento de suas obras.

Após essa explanação, foi proposto para os estudantes atividades artísticas que fazem uso da combinação de formas e cores que possam servir como padrões para se trabalhar a expressividade da imagem e o emocional partindo de uma interpretação de um tema ou temas relacionados a ideias que representam sentimentos ou situações vividas emocionalmente pelas pessoas.

Quadro 4 – Plano de aulas da Unidade IV: Expressividade das Formas e Cores

| PESQUISA-AÇÃO: UNIDADE IV – EXPRESSIVIDADE DAS FORMAS E CORES | | |
|--|---|--|
| AÇÃO | RESPONSÁVEL P/AÇÃO | CARGA HORÁRIA TOTAL |
| Pesquisa-ação em quadrinhos e elementos da cultura pop. | Prof. Maximiano Fernandes da Costa, mestrando em Artes Visuais pelo PPGAV da Universidade Federal da Paraíba. | 3 horas. |
| OBJETIVO GERAL | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
| <p>- Explicar sobre o uso dos fundamentos visuais forma e cor ligados a aspectos de movimentos artísticos figurativos, tradicionais e digitais propostos nos materiais didáticos, como o barroco, expressionismo e o cinema tradicional e digital.</p> | | <p>- Verificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos conceitos compositivos dos movimentos artísticos figurativistas e cinematográficos que lidam com a forma e a cor propostos pelo material didático;</p> <p>- Visualizar quadrinhos e demais elementos relacionados a cultura pop por meio de vídeos e materiais impressos que estejam relacionados a forma e a cor;</p> <p>- Propiciar aos estudantes experimentações artísticas em técnicas de composição em arte sequencial associadas aos conteúdos propostos a partir de lições encontradas em livros didáticos de arte;</p> |

| |
|--|
| <p>- Desenvolver com os estudantes conhecimentos descritivos a partir das vivências experimentadas nesta unidade;</p> <hr/> <p>- Avaliação da unidade a partir da observação das atividades práticas e dos relatos dos estudantes.</p> |
| ATIVIDADES PROPOSTAS |
| <p>Primeiro momento: Acolhimento Os estudantes participantes da pesquisa-ação ao chegarem serão recebidos por mim e convidados a se reunirem no espaço reservado pela escola para o desenvolvimento das atividades. Apresentação voltada para os estudantes sobre uma breve explicação a respeito da proposta desta pesquisa-ação.</p> |
| <p>Segundo momento: Visualização Mostra de algumas revistas em quadrinhos e materiais midiáticos, relacionados a elementos da cultura pop, como trechos de filmes, séries e jogos eletrônicos que estejam associados a conceitos relacionados aos fundamentos forma e cor.</p> |
| <p>Terceiro momento: Conversação Será proposto aos estudantes que comentem a respeito dos materiais expostos e que apresentem sugestões de personagens ligados aos quadrinhos e a cultura pop dos quais conheçam e possam estar relacionados aos fundamentos forma e cor.</p> |
| <p>Quarto momento: Experimentação Serão feitas atividades práticas de composições visuais em técnicas de histórias em quadrinhos a partir das lições encontradas nos livros <i>Quadrinhos e arte sequencial</i>, de Will Eisner (2010), e <i>Desenhando quadrinhos</i>, de Scott McCloud (2008), além de outros materiais a respeito desta forma de arte associadas ao conteúdo do material didático.</p> |
| <p>Quinto momento: Descrição Os estudantes deverão descrever em um pequeno relato como foram suas expectativas e experiências em relação ao que vivenciaram durante os processos realizados nesta unidade.</p> |
| <p>Sexto momento: Avaliação A partir de uma observação feita com os estudantes será verificado se houve algum aspecto desta unidade do qual eles apresentaram maior e menor facilidade de compreensão.</p> |

Fonte: O autor (2024).

3.2.5 Unidade V: Perspectiva e Tridimensionalidade

Nesta unidade, foram estudados exercícios de observação e criação de imagens relacionadas ao uso da perspectiva e tridimensionalidade. Para isso, foram propostas observações e análises de trabalhos artísticos da arte clássica até a contemporânea, como obras renascentistas, realistas e de arte óptica presentes no material didático, além de vídeos de cenas de filmes, séries, quadrinhos e jogos eletrônicos presentes na cultura pop. Para estas atividades, fizemos uso das técnicas de composição em histórias em quadrinhos dispostas nos exercícios propostos por Scott McCloud (2008) e Will Eisner (2010).

Quadro 5 – Plano de aulas da Unidade V: Perspectiva e Tridimensionalidade

| PESQUISA-AÇÃO: UNIDADE V – PERSPECTIVA E TRIDIMENSIONALIDADE | | |
|---|---|---|
| AÇÃO | RESPONSÁVEL P/AÇÃO | CARGA HORÁRIA TOTAL |
| Pesquisa-ação em quadrinhos e elementos da cultura pop. | Prof. Maximiano Fernandes da Costa, mestrando em Artes Visuais pelo PPGAV da Universidade Federal da Paraíba. | 3 horas. |
| OBJETIVO GERAL | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
| <p>- Explicar sobre o uso dos fundamentos visuais perspectiva e tridimensionalidade ligados a aspectos de movimentos artísticos figurativos, tradicionais e digitais, propostos nos materiais didáticos, como o renascimento, o realismo, e o cinema, assim como outros meios ligados à cultura pop.</p> | | <p>- Verificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos conceitos compositivos dos movimentos artísticos figurativistas e cinematográficos que lidam com a perspectiva e a tridimensionalidade propostos pelo material didático;</p> <p>- Visualizar quadrinhos e demais elementos relacionados a cultura pop por meio de vídeos e materiais impressos que estejam relacionados a perspectiva e tridimensionalidade;</p> <p>- Propiciar aos estudantes experimentações artísticas em técnicas de composição em arte sequencial associadas aos conteúdos propostos nos livros didáticos de arte;</p> <p>- Desenvolver com os estudantes conhecimentos descritivos a partir das vivências experimentadas nesta unidade;</p> <p>- Avaliação da unidade a partir da observação das atividades práticas e dos relatos dos estudantes.</p> |
| ATIVIDADES PROPOSTAS | | |
| <p>Primeiro momento: Acolhimento Os estudantes participantes da pesquisa-ação ao chegarem serão recebidos por mim e convidados a se reunirem no espaço reservado pela escola para o desenvolvimento das atividades. Apresentação voltada para os estudantes sobre uma breve explicação a respeito da proposta desta pesquisa-ação.</p> | | |
| <p>Segundo momento: Visualização Mostra de algumas revistas em quadrinhos e materiais midiáticos, relacionados a elementos da cultura pop, como trechos de filmes, séries e jogos eletrônicos que estejam associados a conceitos relacionados aos fundamentos da forma e cor.</p> | | |
| <p>Terceiro momento: Conversação Será proposto aos estudantes que comentem a respeito dos materiais expostos e que apresentem sugestões de personagens ligados aos quadrinhos e a cultura pop dos quais conheçam e possam estar relacionados aos fundamentos forma e cor.</p> | | |
| <p>Quarto momento: Experimentação</p> | | |

Serão feitas atividades práticas de composições visuais em técnicas de histórias em quadrinhos a partir das lições encontradas nos livros *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner (2010), e *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), além de outros materiais a respeito desta forma de arte associadas ao conteúdo do material didático.

Quinto momento: Descrição

Os estudantes deverão descrever em um pequeno relato como foram suas expectativas e experiências em relação ao que vivenciaram durante os processos realizados nesta unidade.

Sexto momento: Avaliação

A partir de uma observação feita com os estudantes será verificado se houve algum aspecto desta unidade do qual eles apresentaram maior e menor facilidade de compreensão.

Fonte: O autor (2024).

4 ENCONTROS COM AS/OS ESTUDANTES

Parti para a atuação direta em campo com os estudantes de uma escola privada da cidade de João Pessoa-PB, onde atuo como professor da disciplina de arte. Neste período, precisei fazer uma série de procedimentos que corroborassem para o desenvolvimento da pesquisa-ação, dentre os quais selecionei os elementos dos conteúdos dos livros didáticos de cada série que fossem pertinentes ao grupo de estudo, por estarem eventualmente sendo expostos nos materiais didáticos utilizados por eles ao longo dos anos no Ensino Fundamental Anos Finais. Nesta verificação, constatei que esses materiais apresentavam alguns conteúdos em comum e que eram aprofundados conforme as séries das turmas iam avançando no decorrer desta etapa educacional, como o uso da arte sequencial, os movimentos figurativos principalmente das escolas artísticas oriundas da renascença europeia até o contemporâneo, focando nos seus elementos gerais como a forma e sua síntese, a cor, luz e sombra, bidimensionalidade, tridimensionalidade e a perspectiva espacial.

Essa opção, por seguir uma linha de estudo com orientações mais universalizadas, englobando em uma mesma base de explicações os movimentos artísticos, desde suas obras, artistas e seus conceitos técnicos e teóricos ao grupo misto de estudantes de diferentes séries dos Anos Finais do Ensino Fundamental, correlacionando com os elementos da cultura pop e algumas técnicas compositivas, se deu ao fato dos livros de arte da escola serem pertencentes a uma mesma coleção, onde os estudantes vão estudando gradativamente esses conteúdos de uma série para outra, a medida em que avançam progressivamente no Ensino Fundamental. De certa maneira, isso facilitou um pouco a minha orientação, e, como professor, tinha a intenção de incentivar o conhecimento e o entendimento do aluno a partir de práticas artísticas de observação, análise, composição visual e interpretação associativa aos conteúdos presentes no material didático.

Além destes elementos relacionados aos conteúdos didáticos, também procurei separar elementos da cultura pop que pudessem servir como recursos para facilitar a percepção e aprendizagem destes assuntos dos livros escolhidos; por isso, fiz uma seleção de lições técnicas sobre composição de elementos visuais das histórias em quadrinhos encontradas nos livros de Will Eisner (2010) e Scott McCloud (2008), bem como vídeos sobre filmes, séries, animações, games, revistas em quadrinhos e revistas sobre videogames e cultura pop que pudessem ser utilizados como suporte para as lições escolhidas.

Para a seleção desses materiais de cultura pop, optei por aqueles que fossem mais pertinentes à faixa etária dos estudantes ou que tivessem alguma relevância que eu percebesse

no contexto abordado. Confesso que tive uma certa dificuldade no início para selecionar quais deveriam ser os materiais didáticos e revistas que utilizaria como suporte, mas optei por focar apenas nos materiais que mais fossem relacionados aos conteúdos. Eventualmente, acabava selecionando de última hora alguma revista ou vídeo que eu percebesse ter alguma correlação com o foco do objeto de estudo do encontro do dia e isso me serviu como base para solicitar aos meus estudantes que se eles também tivessem ou notassem que possuíam ou conheciam algum material como revista ou personagem de filme, desenho ou série ou mesmo jogo eletrônico, que eles achassem interessantes de serem observados que trouxessem para o encontro.

Essa questão sobre algum elemento da cultura pop que viesse a interessar a observação por parte do grupo de estudantes era pautada sempre no fim de cada encontro, momento em que eu geralmente orientava quais seriam os próximos elementos a serem observados nas atividades dos novos encontros para que eles tivessem tempo de pesquisar.

Essa situação foi importante porque tanto os conteúdos dos livros didáticos sobre composição de quadrinhos precisavam trazer alguma significância do ponto de vista das memórias relacionadas a esta forma de cultura, quanto os aspectos que fossem trazidos pelos estudantes a partir das experiências deles com esta cultura, nos serviriam de suporte para uma melhor aprendizagem durante as atividades e discussões a respeito das lições apresentadas nos materiais didáticos da disciplina de arte. A relação entre conteúdos pré estabelecidos nas escolas e os conhecimentos prévios dos estudantes, bem como com as suas relações culturais, é condição para a construção de conhecimentos significativos (Borre, 2010).

Levando isso em conta e percebendo que o aprimoramento dos meus estudos a respeito do uso da cultura visual e suas diversas possibilidades em sala de aula estabelecidos na década de 1990, por autores como Hernández (2000), escolhi a cultura pop e seus elementos como suporte para facilitar o aprendizado dos conteúdos propostos nos materiais didáticos sobre o ensino de arte, pois percebo que esse tipo de cultura apresenta uma grande potencialidade de identificação direta com o público ao qual tenho trabalhado. Observando isso, Hernández (2000, p. 92) apresenta importante contribuição ao argumentar sobre concepções contemporâneas para o ensino das artes visuais:

O atual planejamento da área de educação visual e plástica destaca a importância da leitura da imagem, da análise e fruição da obra artística e do uso expressivo da representação plástica. A orientação prioritária da atual proposta é educar para saber olhar, analisar e compreender a imagem e ampliar a percepção de representações plásticas e da expressão de sentimentos e ideias. Também se destaca a necessidade de

introduzir a análise e reflexão sobre a produção artística com a finalidade de descobrir valores de beleza num objeto (Hernández, 2000, p. 92).

Um exemplo da aplicação deste contexto foi quando trabalhei o conteúdo sobre arte sequencial e seu uso na arte e nos meios midiáticos, pois o que era mostrado no material didático praticamente não fazia referência direta a esta forma de arte, com exceção do uso de elementos de quadrinhos ou de cultura pop no conteúdo relacionado a pop arte, cinema ou arte contemporânea. Isto me propiciou expandir essa observação do livro apresentando aos estudantes que a arte sequencial está representada em diversos formatos midiáticos e que até mesmo os mais conhecidos, como as histórias em quadrinhos, estão disponíveis em diferentes tipos e variações, conforme suas especificidades, desde o modelo físico e digital, formato gráfico, narrativa visual, público-alvo, estilo estético e até padrão de diferença entre impressões de uma edição conhecida que poderia ser indicada a um público mais adulto ou a um público mais infanto-juvenil. É o que ocorre, por exemplo, com algumas das revistas da turma da Mônica do selo *graphic novels*, que tem uma estilização e um direcionamento, a depender da edição, mais voltada para um público maduro e não infantil, mas que ainda assim podem servir como adaptações para o cinema ou séries apresentadas em serviços de *streaming*.

Por isso, Hernández (2000, p. 50) afirma que essas modificações nas propostas de ensino são necessárias para que os estudantes possam analisar reflexivamente a extensa gama de informações disponibilizadas, por exemplo, pelos meios tecnológicos, pois, de acordo com ele:

Trilhar esse caminho da arte na educação não corresponde a uma moda, mas sim conecta com um fenômeno mais geral que tem a ver com o papel da escolarização na sociedade da informação e da comunicação, e com a necessidade de oferecer alternativas aos estudantes para que aprendam a orientar-se e a encontrar referências e pontos de ancoragem que lhes permitam avaliar, selecionar e interpretar a avalanche de informações que recebem todos os dias (Hernández, 2000, p. 50).

Essa foi uma experiência interessante para mim, pois muitos dos estudantes conheciam ou tinham alguma familiaridade com alguns dos personagens e tipos de quadrinhos apresentados, mas a maioria deles sequer tinham visto ou ouvido falar sobre tantos outros tipos de quadrinhos ou meios de criação e uso que envolvessem a arte sequencial.

Esse exercício também me propiciou refletir sobre o que li a respeito da cultura visual e das propostas sugeridas para uma busca por mudanças e inovações voltadas ao desenvolvimento do ensino de arte em sala de aula, pois, de acordo com Hernández (2000, p. 54), as dinâmicas de comunicação não podem mais ignorar o universo das imagens:

Partindo da educação para a compreensão da cultura visual não se trata de estudar os processos individuais relacionados com a compreensão desses significados, mas sim a dinâmica social da linguagem que esclarece e estabiliza a multiplicidade de significações pelas quais o mundo se aprende e se representa (Hernández, 2000, p. 54).

Essas observações presentes sobre as multiplicidades do uso e aplicações da cultura visual em sala de aula se mostraram interessantes para o desenvolvimento da minha pesquisa-ação por me trazerem a confiança necessária para o uso da cultura pop e seus diferentes elementos como um importante recurso de desenvolvimento e aprimoramento voltado para o ensino de arte.

Nas escolas, a arte, muitas vezes, é percebida e trabalhada de maneira pouco reflexiva, sem a consideração de aspectos do cotidiano dos estudantes. Acerca disso, Hernández (2000, p. 133) acredita que, “[...] na era das imagens, há mais informações em nosso meio do que aquela que ‘vemos’. Talvez por isso, falar de cultura visual a essas alturas seja algo que, como acontece com outros temas e problemas debatidos pelos saberes contemporâneos, esteja chegando muito tarde à escola”.

Percebo ser de suma importância que o professor esteja disposto e aberto para inovar e aprimorar a sua prática implementando a utilização de meios que, em outras épocas, seriam considerados irrelevantes. Isso se deve pela dinâmica cultural em que a sociedade se encontra, sendo massivamente bombardeada por inúmeros estímulos ocasionando uma oportunidade e ao mesmo tempo um desafio para o professor de arte que ainda faz uso de materiais pautados com escrita e imagens que, na maioria das vezes, são divergentes da realidade experimentada por boa parte dos estudantes.

Além disso, outro aspecto que precisei verificar para dar segmento a pesquisa-ação foi uma seleção com os estudantes das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental para criar um grupo com o total de quinze participantes que fossem oriundos destas séries e que tivessem o interesse em participar dos encontros para a prática das atividades referentes à pesquisa-ação com o uso da cultura pop e seus elementos para o estudo didático dos conteúdos de artes visuais propostos no material didático da escola.

O procedimento de seleção dos participantes se deu a partir da apresentação da minha proposta para a pesquisa-ação durante o momento final das aulas regulares que lecionei em cada uma das turmas do período da manhã nos meses anteriores às atividades práticas. Neste contexto solicitei que os interessados se voluntariassem a participar das aulas para a pesquisa assinando os seus nomes e mencionando o interesse nas atividades, deixando bastante claro para eles que veríamos as atividades em um horário oposto ao das aulas regulares, que neste

caso se daria no turno da tarde, já que a escola funciona à tarde apenas com a Educação Infantil e o Ensino Fundamental Anos Iniciais, e, portanto, não viria a prejudicar o desenvolvimento dos conteúdos das aulas regulares no turno da manhã.

Essa inclusive foi uma das minhas principais preocupações para o desenvolvimento deste trabalho, haja vista que eu precisaria da colaboração exclusiva dos participantes, bem como das autorizações dos seus responsáveis e da permissão da gestão da escola. Uma das principais observações que fiz durante a apresentação da proposta sobre a minha pesquisa-ação para os meus estudantes e para os gestores da escola foi a de que só poderiam participar aqueles estudantes que trouxessem o Termo de Esclarecimento Livre e Informado (cf. Apêndice A) contendo as assinaturas do aluno e do seu respectivo responsável dando a devida autorização e reconhecimento sobre o participante durante o período em que se sucederam as atividades práticas da pesquisa. A partir deste processo obtive o total de vinte estudantes interessados em participar a princípio, mas esse número acabou se estabelecendo para cerca de quinze com a chegada do início das atividades que ocorreram por volta de meados do mês de maio de 2024, isso se deu porque alguns dos estudantes não tinham certeza se poderiam participar das atividades, pois seus responsáveis ou não tinham sido comunicados por eles no prazo que determinei, ou, ainda, não os tinham autorizado a participar.

Como precisava iniciar a pesquisa dentro de um cronograma que satisfizesse a questão do calendário escolar, no sentido de preservar o horário de ensino das aulas regulares para a preparação das avaliações bimestrais do turno da manhã, assim como dos prazos estabelecidos para que as atividades acontecessem antes do término do período do segundo bimestre, que ocorreria no dia 28 de junho e depois culminaria com as férias escolares, onde muitos estudantes acabam eventualmente viajando com as suas famílias ou participando de outras atividades diferentes do ambiente escolar, e o prédio da escola fica fechado para manutenções estruturais, tornando o uso de suas acomodações inviáveis nesta época, é que decidi iniciar com estes quinze que já estavam com suas respectivas autorizações assinadas.

A partir destes procedimentos preparatórios para a pesquisa já definidos foi então que comecei a orientar os estudantes para se programarem em agendar seus horários de modo que viessem a escola participar durante todas as tardes de segundas e terças-feiras, por cerca de uma hora e meia, das atividades da pesquisa-ação em arte e que isso se daria por um período que iniciaria da metade do mês de maio e se estenderia até metade do mês de junho ficando estabelecido que este seria o tempo básico de verificação e coleta das amostras desenvolvidas nestes encontros. Também foi consentido que devido estarmos próximos das datas de preparação, revisão e execução das provas bimestrais da escola seria impreterivelmente

necessário fazer uma pausa de pelo menos uma semana da pesquisa, até porque alguns dos estudantes e seus responsáveis me solicitaram esse intervalo para que eles pudessem se dedicar aos estudos dos conteúdos escolares e se prepararem para as avaliações bimestrais e que após esse intervalo nos reuniríamos novamente para desenvolver as unidades referentes a cada encontro de estudo da pesquisa.

Com esses aspectos definidos para a preparação dos estudantes antes do início das atividades práticas para a pesquisa-ação, também foi orientado aos voluntários que eles deveriam comunicar seus responsáveis de que não precisariam gastar nenhum valor financeiro referente a compra de materiais artísticos, visto que a prioridade era que eles apenas aparecessem na escola nos horários combinados para a pesquisa, inclusive foi criado um grupo em um aplicativo de mensagens para facilitar a comunicação com os participantes e seus responsáveis, visto que eu, enquanto professor de arte da escola, não leciono todos os dias, e, portanto, sempre que ocorresse alguma necessidade de uma informação ou eventualidade que viesse a servir para o nosso grupo de estudo, estes relatos deveriam ser repassados por lá, tanto que este fator de comunicação se mostrou necessário em alguns dos encontros por conta de que ocorreram algumas situações do cotidiano que não estavam previstas a princípio, como por exemplo, um dos dias da pesquisa-ação em que ocorreram fortes chuvas na cidade e por isso ficou inviável ocorrer o encontro com os estudantes por conta dos transtornos, especialmente de trânsito, causados pelas chuvas que geralmente são recorrentes na região nesta época do ano.

Ainda em relação a preparação para a execução da pesquisa, além de conseguir reunir o grupo de estudantes voluntários, selecionar os materiais e conteúdos didáticos também precisei comunicar a direção da escola para solicitar a liberação de uma sala ou ambiente do prédio que pudesse comportar e oferecer condições para que eu e os estudantes pudessem executar as atividades, já que a escola, como expliquei anteriormente, no período da tarde trabalha com os níveis educacionais infantis e fundamental anos iniciais, e por conta disto eu não queria que a nossa presença neste horário gerasse algum tipo de interferência com o funcionamento das atividades da escola ou com os estudantes destes segmentos.

A direção aceitou minha proposta de bom grado e me disponibilizou uma área voltada para leitura que fica localizada próxima ao pátio e à biblioteca da escola, além de oferecer mesas e cadeiras plásticas que pudessem ser utilizadas para o desenvolvimento das atividades desde que o período de permanência dos estudantes não fosse condizente com o horário do intervalo da tarde, e que os estudantes participantes da pesquisa não ficassem circulando pelas dependências da escola, com exceção das áreas comuns a todos, como banheiros, cantina e bebedouros, pois, como são muitas crianças pequenas à tarde, poderiam ocorrer alguns

desajustes com os estudantes maiores, algo que me pareceu bastante razoável e que, de antemão, já repassei esses informes aos estudantes no grupo de mensagens e todos aceitaram sem questionar.

Quanto aos encontros, é importante salientar que, de acordo com o que estabeleci em meus planos de aula para a pesquisa, eu decidi organizá-los em cinco unidades, onde cada unidade foi dividida em duas etapas com uma hora e meia de duração, fazendo com que houvesse dois encontros consecutivos por semana ao longo do período em que se estendeu a parte de campo da pesquisa-ação. Optei por esse padrão pelo fato de evitar que o distanciamento entre os encontros para o estudo dos conteúdos de cada unidade provocasse algum tipo de esquecimento ou desfoque pelos estudantes, haja vista que eles também estavam assistindo e praticando no horário das manhãs as demais atividades escolares das disciplinas de suas respectivas séries, e que me preocupava a possibilidade de alguns deles desistirem das atividades de pesquisa diante das demandas de conteúdos impostos pela regularidade do sistema escolar no qual eles se encontravam ou a solicitação da saída deles por algum responsável que alegasse razões particulares, estas inclusive mostraram-se como dificuldades que precisei superar ao longo do processo da pesquisa-ação devido alguns dos estudantes saírem da regularidade dos encontros afirmando que precisavam estudar ou praticar os conteúdos de outras disciplinas ou mesmo que seus responsáveis optaram por não permitir mais a frequência na participação no processo de pesquisa-ação determinando razões particulares das quais eu não tinha o menor conhecimento específico do porquê.

Devido a isso, foquei principalmente em verificar o desenvolvimento naqueles estudantes que desempenharam regularidade e participação efetiva em todos os encontros ministrados, coletando as suas produções e depoimentos a partir das propostas e questionamentos levantados em cada encontro das unidades da pesquisa-ação em que descreverei como atuei durante este processo.

4.1 UNIDADE I: PRIMEIRO ENCONTRO

A partir dos direcionamentos para a pesquisa, iniciei a investigação em campo no dia 13 de maio de 2024 executando as primeiras atividades relacionadas à Unidade I, que tinha como proposta da pesquisa-ação fazer uma apresentação sobre o que é a arte sequencial, seus principais usos e a presença dela em diferentes estilos de arte ou contextos relacionados à cultura pop, tais como cinema, jogos eletrônicos, revistas em quadrinhos, moda, *design*, mídias e meios de comunicação.

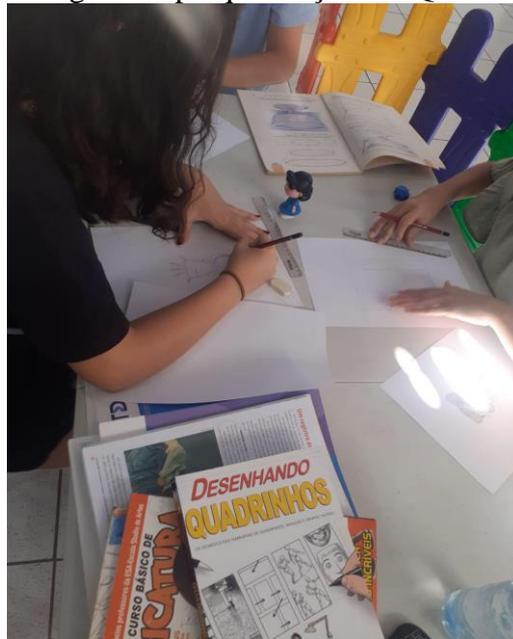
Neste primeiro encontro, foi apresentado aos estudantes os conceitos sobre o que é a arte sequencial a partir das perspectivas apresentadas por Will Eisner (2010) e Scott McCloud (2008), pois estes, além de artistas, também são autores especializados nesta forma de arte e dedicaram-se a conceituá-la a partir de observações, análises, e estudos de obras e processos criativos feitos por eles e outros artistas, findando em compilados de métodos e informes registrados em obras escritas que para quem se dedica a produzir quadrinhos são tidas como referências para o estudo e a aprendizagem deste tipo de arte.

Figura 17 – Explicando a pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 18 – Produzindo imagens da pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, 2024



Fonte: O autor (2024).

A importância de utilizá-los não vem apenas por uma questão de abordagem metodológica, mas também por apresentarem conceitos que divergem em alguns pontos sobre o que é arte sequencial, visto que Eisner (2010, p. 2) comenta:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se se preferir e é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial (Eisner, 2010, p. 2).

Ademais, McCloud (2008, p. 5) aborda:

Eu não vou lhe dizer qual a maneira “certa” de escrever ou desenhar, porque tal coisa não existe. Todo estilo, toda abordagem, toda ferramenta pode dar certo nos quadrinhos desde que sirva para você. Mas suas opções se estreitam quando você quer que seus quadrinhos provoquem uma reação específica nos leitores. É então que certos métodos podem servir e outros não. Em suma: não há regras (McCloud, 2008, p. 5).

Nesses contextos, é interessante sempre observar que, para o desenvolvimento metodológico de uma pesquisa, faz-se necessário a busca por conceitos que em alguns momentos possam vir a divergir, gerando novas perspectivas ou aprimorando algum tipo de encaminhamento a ser considerado, propiciando a possibilidade de implementar algo valioso que venha a contribuir para o campo de estudo e desta forma não estagnar a percepção da produção metodológica por apenas um único caminho.

Considerando isso, foquei em outras circunstâncias que foram indispensáveis para o caminhar da pesquisa; fiz, por exemplo, um levantamento com os estudantes sobre o que eles tinham de conhecimento prévio a respeito desse assunto e a maior parte deles não tinha ouvido falar sobre o termo arte sequencial, alguns deles apenas entendiam que se tratava da explicação a respeito da técnica de produzir histórias em quadrinhos, mas não conheciam a ideia do conceito sobre a arte sequencial, nem suas aplicabilidades em outros segmentos além do entretenimento ou da literatura.

Além disso, alguns deles relataram achar que para fazer uma história em quadrinhos bastava apenas desenhar e escrever a história nos balões; essa, inclusive, foi uma das principais características relatadas quando lhes perguntei sobre o que entendiam a respeito de como produzir uma história em quadrinhos.

Partindo desse entendimento, logo foquei em usar como gancho o argumento deles para lhes enriquecer o conhecimento, aprimorando esse entendimento um tanto raso e tentando transcender essa superficialidade a partir da apresentação de outros elementos de composição relacionados à criação de histórias em quadrinhos, mostrando-lhes que essa forma de arte é muito mais complexa do que eles pensavam.

Para isso, lhes apresentei alguns dos elementos e recursos técnicos propostos nas obras de Eisner (2010) e McCloud (2008), a exemplo da estruturação de uma história a partir de um roteiro seguindo uma lógica que propicie ao leitor a compreensão das imagens combinadas aos diálogos ou a dramaticidade de uma imagem que mesmo sem texto possa motivar o interesse do observador no contexto proposto pela narrativa, algo que é muito explorado nos demais produtos de entretenimento da cultura pop como seriados, animações e filmes, assim como em inúmeras formas de arte que lidam principalmente com o sentido da visão e que são vagamente apresentadas pelo material didático utilizado por eles.

Esse modo de orientação lhes favoreceu perceber que a produção daquele tipo de arte exigia dos seus criadores demasiados conhecimentos em diversas áreas, variando desde a literatura, história, conceitos científicos e até tecnológicos para o *design* das imagens. Além disso, também mostrei aplicações da arte sequencial na produção e no desenvolvimento de trabalhos artísticos relacionados a movimentos de arte surgidos no século XX, como a Pop Arte, lhes apresentando trabalhos de Roy Lichtenstein, Andy Warhol e outros artistas que estão presentes nesses movimentos de arte e onde alguns deles estão expostos nos conteúdos de seus livros didáticos.

Assim, também observei com eles vídeos com trechos de animações e programas infantis da TV aberta das décadas de 80 e 90 que utilizavam personagens extraídos de histórias

em quadrinhos populares, como Liga da Justiça e Homem Aranha, e que, de certa forma, utilizavam esses elementos e recursos da arte sequencial em suas produções.

O interessante é que, durante essa mostra de materiais midiáticos relacionados à cultura pop e ao universo dos quadrinhos, houve estudantes que alegaram já conhecer algumas das animações expostas, mesmo que parte delas tenham sido da década de 80 ou 90. Isso se deu, segundo o que me contaram, por conta de seus pais ou outras pessoas de seu convívio próximo terem algumas destas animações gravadas em dispositivos como DVDs ou HDs externos, ou, ainda, eventualmente as assistirem junto com eles em serviços de *streaming*.

Figura 19 – Whamm! Acrílica e óleo sobre tela, Roy Liechtenstein, 1963



Fonte: Tate Images (2024).

Além das animações e filmes de super-heróis dos quadrinhos, também lhes apresentei alguns trechos de seriados de heróis japoneses que costumavam ser exibidos na antiga TV Manchete entre as décadas de 1980 e 1990. Todo esse volume de conteúdo imagético foi em minha experimentação necessário porque, além de lhes apresentar o conceito sobre arte sequencial e seus elementos e recursos, também precisei lhes mostrar fontes da cultura pop que fizeram parte da minha formação inicial não só como apreciador de arte, mas também como criador, visto que esses elementos, extraídos da cultura pop e dos quadrinhos, compuseram minha memória visual – e porque não dizer também ampliaram o meu olhar criativo através da minha permanente construção de identidade artística.

Nesse sentido, me recorri a pesquisar o conceito de cultura pop, pois precisava compreendê-lo de um modo em que este fizesse sentido do ponto de vista prático para que pudesse justificá-lo como um elemento de relevância em meu processo de investigação e aprimoramento educacional, voltado para uma facilitação da aprendizagem dos conteúdos de arte dispostos no material didático dos meus alunos, e assim, partindo desse contexto, verifiquei, nas informações que obtive sobre esse assunto, que, geralmente, os meios

acadêmicos tendem a eleger esta forma cultural como um movimento resultante do processo do consumo de produtos oriundos da indústria do entretenimento voltado para as massas.

Foi esta a minha interpretação do que encontrei no livro intitulado *Cultura pop*, organizado por Simone de Sá, Rodrigo Carreiro e Rogério Ferraz (2015), em que eles apresentam uma abordagem em relação à cultura pop a partir de ensaios de alguns pesquisadores que reúne diversos aspectos para defini-la desde conceitos da sua origem até seu uso pelo capitalismo e a sua popularização pelas mídias, que vão dos meios de comunicação tradicionais até as redes digitais. Neste livro, observei que a ideia sobre o que é cultura pop que é descrito é um tanto abrangente, pois, de acordo com Soares (2015 *apud* Sá; Carreiro; Ferraz, 2015, p. 19), é comentado que:

Reconhecemos que o termo “pop” já é, em si, bastante problemático. Primeiro, em função de seu caráter transnacional. Oriundo de língua inglesa como abreviação do “popular”, a denominação “pop” assume uma característica bastante específica em sua língua de origem. Como abreviação de “popular” (“pop”), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais, de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público”, e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc.). Seria o que, no Brasil, costumasse chamar de “popular midiático” ou “popular massivo”. A título de exemplo, estamos falando de telenovelas, filmes produzidos dentro dos padrões de estúdio, artistas musicais ligados a um ideário de indústria da música, entre outros (Soares, 2015 *apud* Sá; Carreiro; Ferraz, 2015, p. 19).

Portanto, posso dizer que destrinchar a conceitualidade do que vem a ser a cultura pop foi um tanto complexo porque, embora o assunto aparentemente pareça fácil de se explicar, ele se torna um tanto denso quando se tenta expor isso para um grupo misto de estudantes, levando em consideração que trabalhei com jovens de idades variadas, já que era composto por estudantes do 6º ao 9º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental. Devido a isso, precisei simplificar o entendimento sobre este assunto apresentando ideias básicas sobre como o uso da cultura pop pelos meios de entretenimento são utilizadas para gerarem dinheiro a partir da venda de produtos associados a imagem desses personagens e seriados e que essas ideias podem abranger diversos tipos de perfis sociais independente de fatores, como idade, escolaridade ou até mesmo profissão ou papel que o indivíduo exerça na sociedade.

Feito isso, logo após esses momentos em que trabalhei a orientação e o discernimento a respeito do conteúdo proposto para o primeiro encontro da primeira unidade do meu plano de aulas, preparei-os para executarmos nossa primeira atividade prática e de início antes de começar a apresentar as atividades propostas, solicitei que os estudantes assinassem uma lista de participação. Essa foi uma prática que adotei para todos os encontros como forma de manter

a frequência e o controle de participação dos estudantes da pesquisa e se mostrou eficiente em relação a verificação das amostras coletadas. Antes de iniciarmos a atividade, também pensei no tipo de material que poderia utilizar para a produção dos exercícios e cheguei a me preocupar um pouco com a sofisticação do material artístico que deveria utilizar, mas me recordei do comentário presente na obra de Franklin Bishop (2006) chamada *Dibujar comics*, em que ele apresenta uma proposição sobre a confecção de histórias em quadrinhos, dizendo que a grande vantagem de ser quadrinista é que você não precisa gastar uma fortuna em equipamentos ou materiais caros. Em última análise, tudo o que um artista precisa é de algo para desenhar e um pedaço de papel para fazer isso (Bishop, 2006).

Partindo desse princípio, distribuí entre os estudantes folhas de papel sulfite tamanho A4, explicando que eles deveriam colocá-las em posição retrato para desenvolver uma arte figurativa. Esse contexto de figurativo é muito recorrente nestes conteúdos trabalhados, mas eu sempre percebi que existem estudantes que têm certa dificuldade de compreender o conceito entre uma imagem figurativa ou abstrata e achei interessante contextualizar isso ao longo deste processo.

Além do papel, também distribuí borrachas brancas, réguas e lápis grafite Hb e 6B e propus aos estudantes que utilizassem de sua criatividade para produzir e criar um personagem, que poderia ser desde um super-herói até uma velhinha que tem o hábito de ir à praça alimentar os pássaros. Neste contexto, citei que poderia fazer um desenho mais estilizado sem se prenderem tanto a convenções clássicas até para que não deixasse aqueles alunos com maior resistência ao seu próprio desenho intimidados pela estética que fosse escolhida por algum dos colegas, pois a ideia do desenho estilizado me veio a partir do que considerei no comentário presente no livro *História em quadrinhos no ensino de Artes Visuais*, em que Flavio Tavares (2014, p. 36) relata:

O estilo que chamamos de estilizado é aquele em que não há uma preocupação com uma representação realistas das personagens, os desenhistas exploram mais o desenho linear usando pouco jogo de luzes; este estilo é facilmente identificado nos mangás principalmente os destinados ao público infanto-juvenil, os *shonen* e *shoujo* mangá (Tavares, 2014, p. 36, grifos nossos).

Falei dessa maneira porque alguns dos estudantes apresentaram uma certa dificuldade inicial em se soltar e produzir um desenho figurativo, haja vista que alguns deles têm preconceitos relacionados a seu próprio desenho – essa também foi uma oportunidade que vi como uma forma de desconstruir isso, alegando que estávamos todos ali para fazer experimentações e que ninguém era melhor que o outro; éramos artistas e estávamos criando.

Também aproveitei e apresentei para eles alguns trabalhos de arte contemporânea de artistas como Basquiat e Andy Warhol, assim como alguns dos meus trabalhos de ilustração que tenho guardados em fichários e pastas desde a época em que estudei no Ensino Médio, mostrando, por meio de meus desenhos, os meus processos de desenvolvimento na arte da ilustração. Eis aí a importância do meu repertório artístico ser apresentado a eles para que compreendessem que o trabalho de um artista é contínuo e o processo de desenvolvimento também o é, trazendo uma reflexão sobre a importância de conhecer a obra do artista como um todo, e não apenas pelo momento de destaque.

Curiosamente, isso foi bastante rico e motivador para eles e confesso que fiquei muito satisfeito com os resultados obtidos para o primeiro dia – não só a produção em si, mas a percepção de que houve entendimento e colaboração por parte deles para o desempenho das atividades, algo que, na minha experiência como professor de sala de aula do ensino regular, dificilmente eu conseguiria devido às demais demandas que esse padrão de ensino exige do profissional e do estudante.

Ao término dessas atividades em pouco mais de uma hora e meia, solicitei aos estudantes que comentassem as suas experiências e o que foi mais interessante durante aquela primeira vivência – e de acordo com o que pude constatar a partir de seus relatos – foi o fato de que eles foram unânimes em dizer que as aulas de arte seriam muito mais produtivas se o professor pudesse explicar os conteúdos propostos pelos materiais didáticos da maneira em que apresentei. O tempo de aula num período regular é muito curto, e, além disso, existe o fato de que a linguagem exposta pelo livro de arte é um tanto complexa para eles, especialmente porque faz o uso de termos técnicos que exigem certos conhecimentos prévios ou leituras além das que estão disponíveis no livro de arte, sem contar que perdemos muito tempo no ambiente regular de ensino tentando manter a ordem e o foco nos conteúdos expostos em sala e que as aulas de arte, no caso dessa escola especificamente, ocorrem apenas uma vez por semana em cada turma.

Isso foi muito gratificante porque pude constatar que, de fato, o modo como o ambiente escolar do sistema regular de ensino está disposto para a disciplina de arte gera muitas dificuldades para o professor e para os estudantes no que tange a aprendizagem conteudista, visto que não se trata apenas uma questão de linguagem teórica avançada do material didático que dificulta, assim como a maneira como a rotina do ambiente escolar para a disciplina de arte esta proposta, considerando que temos pouco mais que 50 minutos para desenvolver toda uma prática de estudo do conteúdo proposto para o dia.

Fechada esta etapa, solicitei aos estudantes que, para o próximo encontro, na tarde do dia seguinte, enviassem referências no grupo de mensagens ou que trouxesse alguns

personagens ou elementos da cultura pop que pudéssemos analisar frente ao que já havíamos estudado tanto sobre a arte sequencial como sobre a cultura pop.

4.2 UNIDADE I: SEGUNDO ENCONTRO

No segundo dia de encontro, chegado o horário da tarde, mais uma vez nos reunimos para desenvolver as demais atividades propostas para a conclusão da Unidade I da pesquisa-ação, e, assim, logo após iniciamos com a apresentação de alguns quadrinhos trazidos pelos estudantes e por mim, aproveitei para mostrar a eles que existem tipos diferentes de revistas e que o uso delas pode ser aplicado para vários setores da mídia além da leitura, como o caso de quadrinhos que são transformados em filmes ou em animações. Para isso, lhes apresentei as revistas *Laços*, da coleção *graphic novels* de Maurício de Sousa, e *Batman: O cavaleiro das Trevas*, em que ambas foram transformadas em filmes que foram lançados no cinema e depois transferidos para plataformas de *streaming* alcançando diversos tipos de públicos. Após isso, mais uma vez aproveitei para explicar para eles sobre o conceito de indústria cultural, que é abordado pelo livro de arte ao longo das séries.

Figura 20 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade I, 2024



Fonte: O autor (2024).

Após este momento, apresentei alguns personagens retirados de games da década de 1990, como Sonic e Mario Bros, assim como personagens da franquia Street Fighter II, onde expliquei que foi necessário por parte de seus criadores o trabalho de equipes para auxiliarem no desenvolvimento e no conceito a respeito deles, exigindo muita dedicação e pesquisa, neste sentido eu estava interessado em aprimorar a percepção sobre a questão de que um trabalho de arte muitas vezes exige que o artista desenvolva sua conceituação, assim como o que é exposto

no livro de arte do 6º ano quando trata de aspectos da arte contemporânea sobre estilos de arte que se focam mais na ideia do que na obra terminada em si.

Esta oportunidade foi interessante porque serviu como suporte para trabalharmos aspectos relacionados ao tipo de imagem que gostaríamos de apresentar em nossos trabalhos já que a atividade que foi proposta neste encontro foi a criação de uma pequena história com o personagem criado por eles no dia anterior e foi exatamente a partir deste momento de reflexão que partimos para esta atividade, seguindo a mesma orientação de distribuição de materiais com a alteração da posição do papel que agora ficaria no formato paisagem e onde eles deveriam desenvolver a história em até seis quadrinhos. De início, como sempre alguns estudantes apresentaram resistência, mas, com algumas explicações de minha parte, tomando como referências as lições das páginas 20 e 21 do livro *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), e exemplos de narrativas em arte sequencial encontrados na obra *Nova York: a vida na grande cidade*, de Will Eisner (2009), pudemos prosseguir de uma maneira mais assertiva em relação à produção proposta nesta atividade.

Chegando ao fim dela, pude constatar que alguns estudantes fizeram ótimas narrativas, utilizando até mais de seis quadrinhos enquanto outros se limitaram e quiseram fazer suas histórias com apenas três quadros, mas, no fim, acredito que a proposta de estudar de maneira mais prática a arte sequencial e estilos de arte que estejam relacionados a ela presentes nos livros de arte fora alcançada, embora com algumas ressalvas, como o fato de que alguns estudantes, naturalmente tenham mais resistência a trabalhar o desenho por questões ligadas muitas vezes a seus próprios limites pessoais.

Além disso, no término deste segundo encontro, pudemos debater um pouco mais sobre o que foi exposto e notei que os estudantes das séries iniciais obtiveram um melhoramento frente aos conteúdos, enquanto que os de séries maiores, neste caso 8º e 9º anos, apresentaram um rendimento mais modesto, visto que eles já tinham uma maior familiaridade com os conteúdos propostos. Porém, apesar disso, pedi sempre que eles apresentassem suas maiores dificuldades, e, no que foi demonstrado por todos, pareceu que, mais uma vez, a maneira como a linguagem dos assuntos é apresentada pelo material didático foi o enfoque de suas maiores dificuldades.

Neste contexto, presumo que algumas das causas para esta defasagem estejam relacionadas também a uma conjuntura de fatores como o pouco hábito de leitura deles tanto textual como imagética, pois percebi que o vocabulário um tanto rebuscado presente no material didático adotado pela escola diverge em muitos aspectos do que é expressado verbalmente por eles, além de vivências anteriores com profissionais da área de ensino de arte que deixaram,

segundo os alunos, a desejar no que tange a responsabilidade de melhor orientar sobre os conteúdos, aliado à falta de familiaridade deles com atividades práticas relacionadas aos movimentos artísticos e porque esse grupo de estudantes é oriundo do período de pandemia, onde tiveram, ao longo de praticamente dois anos, o contexto de aulas remotas ou híbridas em que precisavam depender de uma atenção mais acentuada, especialmente por parte de seus responsáveis, assim como do suporte técnico e didático da escola. Isso me levou a crer que, de certa maneira, tais fatos foram determinantes para gerar esta situação.

Também é preciso citar que adentrei à realidade desta escola um certo tempo após o retorno do ensino presencial porque, neste período, entre os anos de 2020 e meados de 2022, a escola ainda estava no isolamento social motivado pela pandemia de Covid-19, algo que contemplou todos os estudantes de todas as séries participantes deste grupo de alunos, e, como ainda não fazia parte do quadro de professores desta escola, porque fui contratado somente a partir da metade de outubro de 2022, período em que a escola já estava no modelo presencial, ficou claro para mim que, em minha análise, seria insuficiente discernir que estas sejam as únicas razões pelas quais os alunos do grupo da pesquisa apresentam dificuldades para a compreensão dos conteúdos propostos pelos materiais didáticos, visto que, enquanto pesquisador, se eu sintetizasse essas causas de modo genérico para todo e qualquer grupo de alunos dentro de um cenário de pesquisa voltado para utilização da arte e da cultura pop como proposta de estudo e ensino, eu estaria sendo, no mínimo, disfuncional e desrespeitoso com a produção de dados, já que essa questão de defasagem da compreensão dos conteúdos didáticos de arte por parte dos alunos é uma situação bastante recorrente que venho notando há muito tempo ao longo de minha vivência como professor de arte em sala de aula desde quando iniciei a minha carreira. Contudo, compreendo que outros fatores possam estar relacionados sem desconsiderar a importância destes fatos que mencionei anteriormente como acentuadores desta situação.

Após mais esta tarde de atividades, encerrei o encontro e orientei os estudantes para se prepararem selecionando algum personagem, jogo ou elemento da cultura pop para ser observado na unidade II do nosso programa de pesquisa-ação que ocorreria na semana seguinte, abordando os estilos de arte como o realismo e o cubismo com a intenção de trabalharmos os conceitos relacionados a formas e estilos e que estes também são elementos passíveis de serem encontrados na cultura pop e na arte sequencial.

4.3 UNIDADE II: PRIMEIRO ENCONTRO

No primeiro encontro com os estudantes para lidar com os elementos a serem desenvolvidos pela unidade II, onde trabalhamos os elementos relacionados ao fundamento visual forma como o ponto e a linha, foi proposto aos estudantes que eles trouxessem para observarmos caso conhecessem alguma referência de cultura pop, no que tange quadrinhos, cinema, desenhos animados, séries ou jogos e que pudessem ser relacionados aos conteúdos atribuídos aos movimentos de arte moderna como o cubismo que são apresentados no material didático de arte desde o 6º ano. Em seguida, apresentei alguns livros relacionados à história da arte, mostrando obras cubistas e realistas, assim como trabalhos de Paul Cézanne, e histórias em quadrinhos que fizessem uso de composições visuais que enfatizavam a estética mais geométrica e outros que apresentavam realismo em sua composição gráfica a fim de mostrar para eles diferentes estilos estéticos que são usados na cultura pop, mas que tem apreço não só para a composição visual, assim como para que eles compreendessem que a diversidade de estilos visuais não está restrita a apenas ao mundo da pintura.

Apresentei as revistas em quadrinhos *O Menino Maluquinho* e *a Turma do Pererê*, do cartunista Ziraldo, e *Marvels* e *Reino do Amanhã*, do desenhista Alex Ross. Eles ficaram muito surpreendidos com a diferença de estilos, embora a maioria tenha se encantado com a riqueza de detalhes das obras de Ross por conta de seu estilo quase fotográfico. Contudo, como a proposta deste dia foi trabalhar a ênfase na formatação das imagens a partir do conceito de Cézanne e o estilo cubista, solicitei que os estudantes apresentassem as referências que eles tinham pesquisado.

Neste contexto, alguns estudantes trouxeram a sugestão de observarmos os elementos da franquia *Lego* como referência da cultura pop para observarmos, já que ela expandiu suas áreas de atuação aparecendo não só em brinquedos, mas também em filmes, séries, quadrinhos, e jogos de videogame. Após algumas conversas, por meio das quais destacamos que as formas geométricas são o principal elemento de composição utilizado por esta franquia, eu fiz questão de que eles percebessem que ainda era possível associar estas imagens a formas figurativas, assim como o que ocorre na composição de desenhos ou pinturas partindo do princípio desenvolvido por Paul Cézanne, que, ao invés de descrever a impressão geral de uma cena nas suas pinturas, procurou articular a organização subjacente de uma paisagem ou figura e sugeriu que esta é construída a partir de componentes geométricos simples. Esse, inclusive, foi um dos conceitos que se destacou nos materiais didáticos dos estudantes de 6º e 8º ano e que, para além disso, serviu de pauta para que explicasse a teoria de representações figurativas adotadas por artistas de histórias em quadrinhos, como o que é demonstrado na página 75 do livro *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), em que eles geralmente fazem esboços de

figuras a partir da decomposição de modelos de observação em formas geométricas e, assim, conseguem ter uma maior facilidade na hora de reproduzir visualmente objetos ou seres em seus trabalhos.

Embora o material didático apresente uma explicação razoável do ponto de vista do leitor, eu incrementei a parte teórica do material didático deles, implementando-o com lições sobre técnicas de desenho e pintura encontradas nas páginas 7 a 16 do livro intitulado *Praticando arte: desenho & pintura*, de Edgar Rodrigues de Souza (1997), e nas páginas 23 a 44 da revista intitulada *Curso de Desenho Collection*, de Eugênio Colonnese, pois esses exercícios me facilitaram a apresentação para os estudantes os conteúdos de maneira prática.

Figura 21 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Perceber na prática o que essa teoria apresenta é muito mais interessante para o estudante e foi exatamente aí que iniciei a primeira atividade desse encontro, distribuindo entre os estudantes folhas de papel sulfite, réguas e borrachas e alguns bonecos de personagens da cultura pop para servirem como modelo. A partir disso, foi orientado que os estudantes se dividissem em equipes; neste caso predominou muito a proximidade dos grupos por série, embora alguns estudantes tivessem mesclados, mas a maioria preferiu ficar com seus respectivos colegas de sala, e, em seguida, solicitei, como praxe, que eles assinassem suas produções e uma lista de presença.

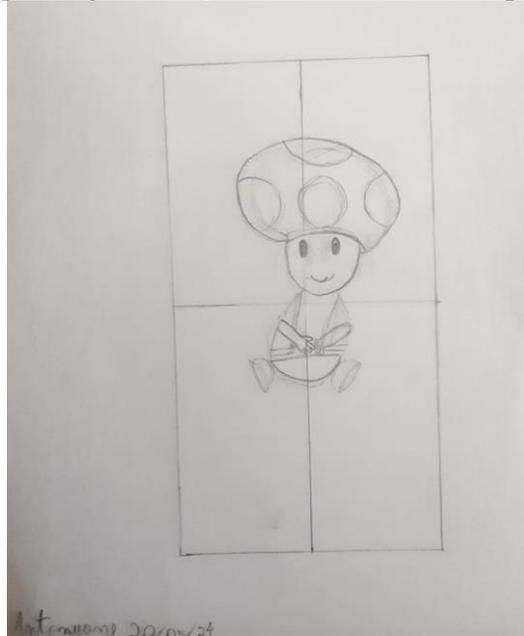
Durante a execução das atividades, os estudantes fizeram o estudo das formas destes personagens a partir da observação e decomposição figurativa em formas geométricas. Os resultados foram interessantes porque eles perceberam que formas simples, como círculo, quadrado, cilindro e retângulo, geralmente servem de base para a criação e composição figurativa destes personagens. Além disso, eles alegaram que, quando o personagem apresentava maior realismo em sua imagem, ficava difícil de fazer a decomposição.

Figura 22 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

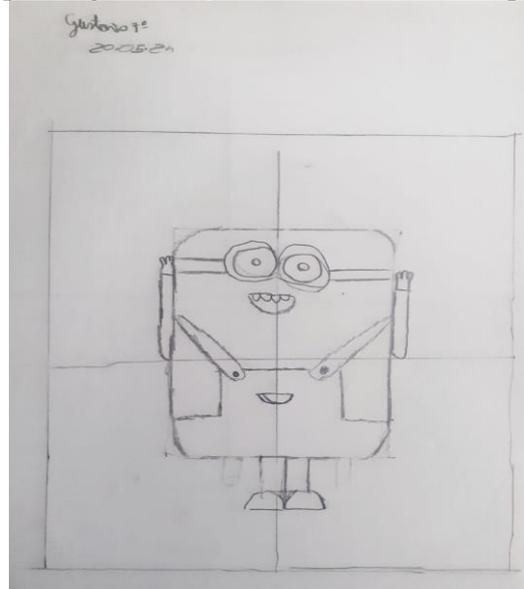
Figura 23 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

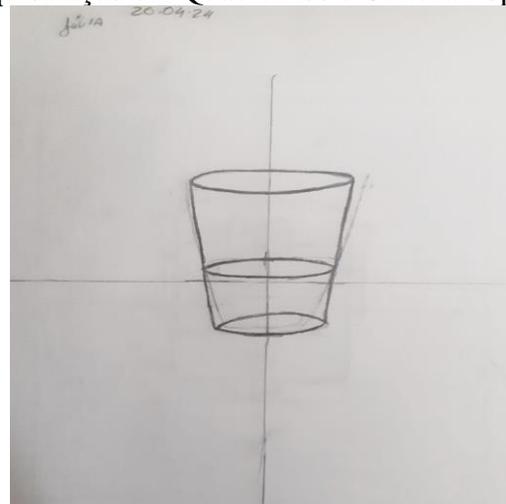
Isso se deveu também porque quis experimentar o grau de percepção visual dos estudantes em relação ao desenvolvimento desta atividade, pensando que o aluno de séries mais avançadas como o 8º e 9º ano tivessem maior facilidade com isso. Porém, notei que essa questão era relativa porque dependia também muito da prática de desenho do indivíduo ou alguma afinidade natural com o desenho que ele possa vir a ter, uma vez que alguns dos estudantes do 6º ano tiveram melhor desempenho nesta atividade do que estudantes do 8º ano. Em todo caso, os resultados foram satisfatórios, visto que pude obter uma prova de que a teoria aliada a uma prática mais efetiva e dinâmica em relação à aprendizagem de um conceito artístico é muito mais significativa do que meramente o estudo procedural praticado pelo conteudismo escolar.

Figura 24 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 25 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Com o término de mais esta atividade, solicitei aos estudantes que comentassem a respeito do exercício e das suas facilidades e dificuldades, e, trazendo de um modo em geral, a maioria foi unânime em dizer que reproduzir personagens mais simplificados era mais fácil para entender o modo de reprodução visual por conta da quantidade menor de detalhes. Além disso, eles também comentaram que fazer um estudo com uma participação mais ativa do professor em relação ao que é exposto pelo conteúdo do livro faz uma diferença muito grande não só porque o professor facilita o entendimento, mas também porque ele consegue gerenciar as dúvidas e até inseguranças do aluno que é solicitado a produzir, ainda que de forma experimental, um processo criativo baseado por uma técnica ou teoria, já que o livro, embora

apresente uma explicação plausível, não consegue ser, segundo eles, o único ou o maior elemento de retirada de dúvidas.

Esses resumos apresentados pelos estudantes me demonstraram não só um jeito mais prático de pensar em uma possível metodologia para o ensino e aprendizagem desses conteúdos, como também a refletir a respeito da minha participação e posicionamento no modo de gerenciar a disciplina, especialmente por conta do fato de que a maior parte dos estudantes, embora aleguem gostar de arte, normalmente não tem conhecimento técnico ou teórico suficiente para compreender as propostas apresentadas pelos materiais didáticos, sem contar aqueles que se sentem muitas vezes pressionados a estudar a disciplina apenas porque ela está presente no programa escolar.

Após essas atividades, observações e momentos de debate a respeito do que foi visto durante o encontro, os estudantes foram orientados que, ao chegarem em suas casas, procurassem elementos relacionados à cultura pop que apresentassem uma relação com o cubismo abstrato e arte figurativa para serem trabalhados no dia seguinte. Recomendei essa pequena verificação para os meus alunos mediante algumas observações que havia encontrado no artigo intitulado *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*, por meio do qual a professora Maria Emília Sardelich (2006) comenta uma forma de relacionar a visualização de imagens para a apreciação a partir da observação do trabalho do professor Robert William Ott. De acordo com a autora:

Robert Willian Ott, professor da Universidade da Pensilvânia, Estados Unidos, desenvolveu a metodologia *image watching* [olhando imagens] com o intuito de estruturar a relação do apreciador com a obra de arte. Sua metodologia foi configurando-se em função dos desafios que enfrentava como professor responsável pela prática de ensino e de estágio supervisionado, no departamento de arte e educação de sua universidade, diante de uma platéia heterogênea quanto ao conhecimento e às vivências artísticas e museológicas (Sardelich, 2006, p. 455).

A partir deste enfoque, e considerando aspectos da metodologia proposta pelo trabalho do professor Ott, continuei prosseguindo o meu processo da pesquisa-ação tomando como uma das bases para os demais encontros essa orientação de que os estudantes, sempre antes de virem para o próximo encontro, pudessem observar imagens da cultura pop ou de conceitos artísticos apresentados nos livros didáticos que pudessem servir como elementos para a apreciação e suporte para os temas dos encontros a serem pesquisados.

4.4 UNIDADE II: SEGUNDO ENCONTRO

Com a chegada dos estudantes, iniciamos a preparação para mais um dia de atividades, em que começamos por apreciar as referências trazidas para este encontro pelos estudantes. Eles comentaram sobre personagens de animes, como Dragon Ball e Pokémon, que fazem uso de formas geométricas nos personagens. Assim sendo, apresentei para eles algumas animações da década de 90 e 80 que faziam uso de formas geométricas em suas composições, como o desenho da Liga da Justiça e o dos Transformers, por serem personagens que se transformam em veículos e objetos mecânicos e têm o seu *design* composto a partir de figuras geométricas.

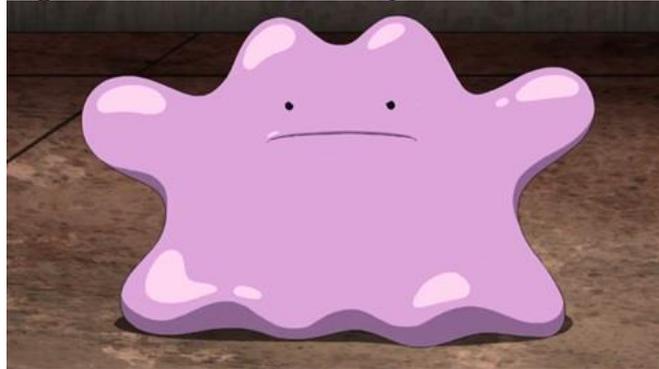
Figura 26 – Transformers, animação, 2024



Fonte: Silva (2024).

Além disso, também foi pedido que os estudantes comentassem se sabiam ou tinham algum entendimento a respeito de arte abstrata e eles falaram apenas a questão essencial no dizer que a arte abstrata é o tipo de arte que não precisa ter uma aparência ligada ao realismo; porém, eles não chegaram a apresentar algum elemento da cultura pop que pudesse ter uma relação com essa questão da abstração. Assim sendo, eu apresentei para eles alguns personagens tirados da franquia Pokémon, como eles tinham sugerido, e comentei que existem alguns personagens desta franquia que tem um visual abstrato, como é o caso do personagem Ditto, que não apresenta uma forma definida comparado aos demais personagens da franquia Pokémon e que se assemelha muito mais a uma mancha ou uma espécie de gosma do que propriamente a um animal com um corpo figurativo reconhecível.

Figura 27 – Pokémon Ditto, game Pokémon, 2024



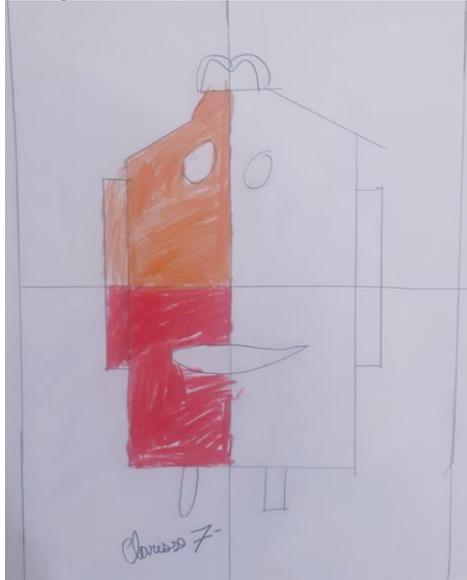
Fonte: Iwamasa e Çakir (2024).

Este exemplo foi interessante porque, por meio dele, percebi que é importante, para o professor, inclusive, saber que, para fazer essa associação com o elemento referencial da cultura pop proposto pelos estudantes com o objetivo de tornar mais fácil deles perceberem essa relação de diferença entre conteúdos como o figurativo e o abstrato, é necessário que o professor precise ter uma base ou algum conhecimento relacionado ao referencial para que ele consiga extrair um exemplo fácil de ser reconhecido pelos estudantes.

É por isso que fazer referências da cultura pop como elementos facilitadores para a aprendizagem de conceitos artísticos exige que o professor também tenha alguma familiaridade com essa cultura ou busque se relacionar com ela a fim de poder fazer seu uso como um suporte no mínimo mediador para a aprendizagem de seus estudantes.

Após essas observações e discussões e amostragens de materiais, iniciamos a atividade prevista para esse encontro com a distribuição do material básico que adotei para o desenvolvimento da maioria das atividades propostas. Nesse contexto, então, distribuí papel sulfite, lápis grafite, régua, borracha e lápis de cor, e, logo em seguida, foi proposto para os estudantes que eles desenvolvessem uma arte que utilizasse conceitos do cubismo e da abstração, mas que, não necessariamente, eles precisassem fazer uma obra de cubismo abstrato; porém, se eles quisessem fazer uma combinação entre estes estilos, teriam essa liberdade.

Figura 28 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 29 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

O objetivo dessa atividade era verificar se os estudantes tinham percebido a aplicação prática do uso de figuração, cubismo e abstração na produção artística e visual. Sendo assim, comecei a observar que, no desenvolvimento dessa atividade, alguns estudantes tinham uma resistência maior em apresentar um trabalho mais voltado para a abstração por conta de haver, em algumas práticas de desenho das quais eles já tinham uma certa familiaridade, um direcionamento preferencial para o figurativo.

Figura 30 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 31 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Uma das alunas inclusive comentou algo interessante, dizendo que nunca tinha feito um desenho abstrato na aula de arte, mesmo antes de ter sido minha aluna. Prontamente comentei que, da minha parte, isso se deveu porque ao longo das aulas de arte que tivemos durante o ano, não solicitei atividades práticas nesse contexto devido ao fato de a escola ter uma ênfase em sua metodologia na qual o professor de arte é direcionado principalmente por conta de sua baixa carga horária a focalizar as atividades e exercícios de suas aulas no conteúdo teórico proposto pelo material didático, uma vez que ele segue as normas e eventos determinados pela direção que estão presentes no calendário escolar proposto pela coordenação da instituição, exigindo que, nos períodos de avaliações bimestrais, essa parte teórico-conteudista esteja presente e seja

a base do processo de verificação da aprendizagem que é orientado para os alunos e que, por conta disso, o professor acaba tendo que priorizar a teoria, dificultando ou, na maior parte das vezes, eliminando, então, a execução de exercícios práticos de observação, interpretação, análise, criação, fruição e utilização de materiais para a produção de imagens.

Figura 32 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Após conferir a produção dos estudantes e comentar algumas coisas que eles estavam desenvolvendo, solicitei que eles finalizassem as atividades e comentassem sobre as produções. Essa foi uma das estratégias que adotei para verificar o desempenho do aluno frente às propostas para as atividades e analisar se o que havíamos produzido no dia teria sido satisfatório nesse processo de pesquisa-ação que utilizei para avaliar se essa forma de ensino pode surtir alguma relevância significativa no aprendizado dos conteúdos propostos no livro de arte.

De acordo com o que os estudantes comentaram, em geral a maioria achou interessante e alguns deles até então não tinham percebido que conceitos como o cubismo, abstração e até mesmo o figurativismo, em algumas situações, poderiam servir para a criação de imagens da cultura pop de tal maneira a ponto de eles também poderem se inspirar e usar esses conceitos como um método de expansão da criatividade e, conseqüentemente, da aprendizagem. Ou seja, alguns estudantes, especialmente os do 9º ano, alegaram que fazer uso de desenhos conhecidos, extraídos da cultura pop, para estudar os conteúdos como cubismo, abstração e figurativismo, ajudava de alguma maneira a perceber melhor o que o livro didático estava propondo.

Figura 33 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 34 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

Com essas constatações concluídas, encerramos mais um encontro e finalizamos a Unidade II da nossa pesquisa. Encerrei a unidade orientando os estudantes que se preparassem para o próximo encontro, trazendo referências da cultura pop que lidassem com os elementos luz, sombra e bidimensionalidade.

Figura 35 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade II, 2024



Fonte: O autor (2024).

4.5 UNIDADE III: PRIMEIRO ENCONTRO

Neste encontro, foi proposto que trabalhássemos os conceitos de luz, de sombra e bidimensionalidade que eram apresentados nos conteúdos relacionados aos movimentos artísticos como o renascimento, barroco e alguns conceitos explorados nos capítulos que tratavam a respeito de cinema que estavam presentes no material didático deles e que, de certa maneira, eram comuns a todas as séries do Ensino Fundamental Anos Finais. De início, solicitei que os estudantes apresentassem as suas referências de cultura pop que pudessem ter alguma relação com estes conteúdos e eles me comentaram sobre os quadrinhos japoneses que, na sua maioria, são feitos em preto e branco e onde os personagens podem ou não apresentar um visual mais realista ou cartunesco, a depender do perfil da obra. Isso ocorre pois os quadrinhos japoneses, chamados de mangás, têm a sua própria classificação conforme o estilo visual, faixa etária e o tipo de público ao qual é direcionado, neste caso podendo variar desde o público infantil em geral até públicos mais específicos, como adolescentes do gênero feminino a homens adultos com mais de 30 anos.

Neste contexto, lembrei do que é apresentado por Leila Lannone e Roberto Lannone (1994, p. 81), em sua obra intitulada *O mundo das histórias em quadrinhos*, por meio da qual eles lembram, nas considerações finais, que:

O enorme poder de comunicação das histórias em quadrinhos é inegável. Hoje elas frequentam os bancos escolares, servindo de material didático auxiliar para inúmeros exercícios e configurando uma alternativa interessante às atividades pedagógicas mais

tradicionais. Também devemos lembrar que, como produto largamente difundido da industrial cultural, os quadrinhos acabam influenciando a formação e educação de crianças, jovens e até adultos. Portanto convém manter-se atento ao tipo de mensagem e valores transmitidos por determinados personagens e histórias. Trata-se de uma precaução oportuna, mas, em contrapartida, seria ingenuidade supor que os quadrinhos modifiquem a visão de mundo do leitor (Lannone; Lannone, 1994, p. 81).

Esse aspecto de saber o perfil do público ao qual se direcionam as obras é algo importante para o professor procurar se informar antes de fazer uso destes tipos de imagens de quadrinhos em uma experiência de análise como esta, para evitar problemas relacionados a conteúdos inapropriados a faixa etária dos estudantes. Eu inclusive me preocupei com isso antes de expor exemplos de imagens retiradas de quadrinhos, não só japoneses como europeus e norte-americanos, especialmente aqueles que lidavam com temas como o do velho oeste, presentes em obras do Tex de Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, ou do estilo chamado de espada e feitiçaria, popularizado pelas revistas do personagem Conan o Bárbaro de Robert E. Howard, pelo fato de estes apresentarem algumas cenas mais violentas devido ao uso de armas de fogo ou cortantes por alguns personagens. Por isso precisei fazer uma seleção prévia de algumas cenas que não contivessem nenhum apelo gráfico relacionado à violência ou morte, pois a minha intenção era apenas demonstrar o uso dos elementos luz e sombra que estão presentes nessas obras da cultura pop e correlacioná-los a exemplos expostos nos capítulos dos livros didáticos que tratavam sobre obras de artistas barrocos, como Caravaggio, Rembrandt e do cinema expressionista alemão da década de 1920.

Figura 36 – Tex. Revista em quadrinhos, 2024



Fonte: Mundo dos Colecionáveis (2025).

Fechada esta primeira etapa de observações, pedi a eles que selecionassem um exemplo de mangá que fosse mais conhecido do público em geral e que pudesse servir como base para desenvolvermos observações voltadas aos estudos antes de iniciarmos as nossas atividades práticas deste dia. Eles sugeriram algumas opções, dentre elas o mangá *Dragon Ball*, uma revista que, felizmente, possuo em minha coleção. Curiosamente, imaginando que provavelmente este mangá poderia ser utilizado como exemplo para o estudo neste dia, de antemão já me antecipei e o levei comigo no meio dos materiais para servir as observações, e, além dele, levei outras revistas e livros de quadrinhos que tenho em meu acervo particular, como a *graphic novel Nova York: a vida na grande cidade* e o livro *Quadrinhos e arte sequencial*, ambos de Will Eisner (2009, 2010), além do livro *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), e outros livros e materiais didáticos que apresentam lições sobre desenho, como o livro *Praticando a arte: desenho e pintura*, de Edgar Rodrigues de Souza (1997), e revistas de cursos de desenho prático que apresentam imagens ou estudos do uso de preto e branco para exemplificar as observações que faríamos nesse primeiro encontro da unidade III.

Após fazer uma abordagem apresentando alguns exemplos extraídos desses materiais, surgiu, então, a necessidade de pedir aos estudantes que desenvolvessem a atividade prevista para o dia que era a produção de duas imagens com figuras geométricas onde se usasse conceitos de luz e sombra para o preenchimento delas. Para isso, solicitei a eles que pegassem papel e lápis, além de borracha e régua, e fizessem os exercícios contidos nas páginas do capítulo quatro do livro *Praticando a arte: desenho e pintura*, de Edgar Rodrigues de Souza (1997), no qual o tema luz e sombra é abordado.

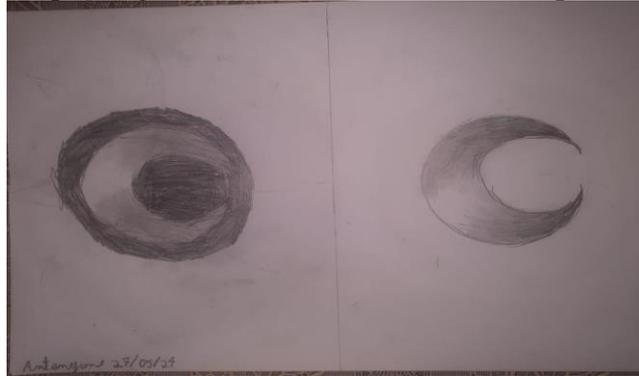
Os estudantes produziram imagens em que a sombra em uma das propostas era colocada no interior da figura, enquanto que, na outra, era colocada no exterior.

Figura 37 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



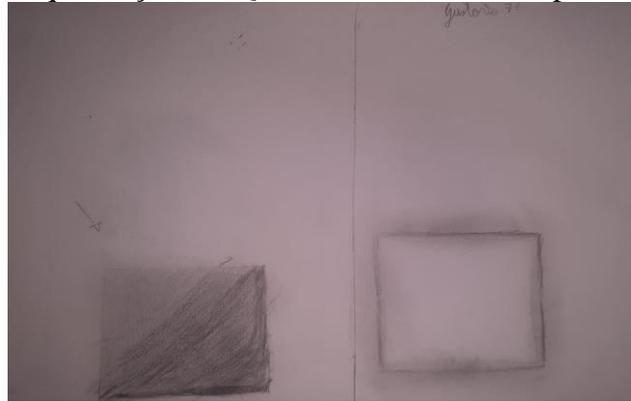
Fonte: O autor (2024).

Figura 38 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 39 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

O objetivo foi propiciar a experimentação do uso deste fundamento da produção visual para que os estudantes pudessem perceber a importância dele para a composição não só de imagens, bem como a importância dos estilos de arte e seus artistas que lidam com ele em suas obras. Considerando que o ensino de arte é um processo segmentado em etapas, que variam desde a visualização da imagem até a sua fundamentação teórica e prática, segui com essa observação diante do contexto que verifiquei no artigo da professora Maria Emília Sardelich (2006), em que ela discorre a respeito do desenvolvimento da habilidade estética das pessoas a partir da descrição dos trabalhos de outros pesquisadores na seguinte abordagem:

Os estudos de Abigail Housen partem do postulado de que o desenvolvimento em determinado domínio se faz em direção a maior complexidade do pensamento, configurando estágios desse desenvolvimento. Assim, as habilidades para a compreensão estética crescem cumulativamente à medida que o leitor vai evoluindo ao longo dos estágios: narrativo, construtivo, classificativo, interpretativo e recreativo. Nessa mesma linha de raciocínio, Michael Parsons afirma que um grupo de ideias, de tópicos estéticos (tema, expressão, aspectos formais, juízo) prevalece e é entendido de maneira cada vez mais complexa, do ponto de vista estético, em cada um dos estágios de desenvolvimento (Sardelich, 2006, p. 456).

Foi um processo interessante porque os estudantes, em geral, comentaram que gostaram da possibilidade de experimentar técnicas de desenho que eram praticadas pelos artistas do livro didático e que notaram que não era algo tão simples de fazer quanto ao que parecia descrito pela explicação apresentada no livro, visto que, antes de iniciarem os desenhos e o sombreamento previsto nesta atividade, tiveram que entender noções básicas sobre o posicionamento e o direcionamento do foco de luz, destacando, por exemplo, um certo impacto ao observar estes conceitos nos trabalhos de Caravaggio, que até então para eles era só mais um nome de referência que precisava ser estudado no conteúdo para as avaliações bimestrais, já que esta é a direção apontada pelo material didático deles, fazendo-os perceber a importância de conhecer não só o histórico sobre o artista, mas experimentar um pouco do processo de criação a partir de um pequeno exercício de uso destes fundamentos da linguagem visual.

Figura 40 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Basicamente eles fizeram exercícios que trabalharam com luz difusa, dirigida e de contraste entre o claro-escuro, e essa, inclusive até aquele momento, foi, segundo eles, uma das aulas mais interessantes, pois a sensação de que estavam produzindo com suas potencialidades a partir de uma técnica de desenho, e não simplesmente decorando um conceito teórico para uma avaliação bimestral, ficou bastante evidente.

Figura 41 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Encerrada esta sessão de atividades, partimos para a investigação sobre os pontos positivos e negativos que a envolveram e quais foram as coisas mais interessantes do ponto de vista da aprendizagem dos conteúdos didáticos. Neste contexto, considero que houve alguns avanços, pois os estudantes alegam muitas vezes que, para eles, a luz e sombra era apenas uma questão de fazer um sombreamento sem nenhuma espécie de critério ou, se tivesse algum critério, eles não tinham um entendimento a respeito disso.

Também foi interessante ver a observação deles sobre os artistas quando eles passaram a perceber, de forma mais clara por conta da prática, a maneira como esses artistas compunham suas obras, citando não só a questão do tipo de desenho como também é a forma da pintura do artista, levando a comentarem que a ideia de você trabalhar apenas com um tipo de cor, nesse caso cor escura, para formar o padrão de sombreamento, é um tanto difícil porque, geralmente, os estudantes costumam trabalhar essas atividades nos anos iniciais do fundamental com mais de uma cor e eles não tiveram esse tipo de exercício ao longo de sua vivência escolar com a disciplina de arte até então.

Fechada mais esta etapa de atividades, foi orientado aos estudantes que comparecessem no dia seguinte para desenvolver a última etapa da unidade III, em que foi abordada a aplicação do uso da luz e da sombra em superfícies bidimensionais e que, para isso, eles também procurassem alguma referência tanto da cultura pop ou mesmo de algum outra coisa como objetos que pudessem servir de modelos para a produção artística do dia seguinte.

4.6 UNIDADE III: SEGUNDO ENCONTRO

Com a chegada dos estudantes para mais esse encontro, foi orientado a eles que, a partir de então, passariam a fazer uso também de outros tipos de materiais para a produção da atividade daquele dia além do conjunto lápis grafite, régua e borracha. Foi mostrado a eles que fariam o uso de tinta nanquim, pincel e bico de pena e que o papel que seria lhes dado era diferenciado, do tipo usado em desenho técnico com maior gramatura, para suportar a tinta. Essas explicações foram mencionadas no início do processo para que os estudantes compreendessem que o conceito de uma técnica pode ser desenvolvido em mais de um tipo de material diferenciado e que, quando se propõe produzir algo, mesmo que siga uma base técnica, é preciso que também se desenvolva sua capacidade de adaptação ao material ao qual se pretende utilizar no processo criativo.

Citei isso também mostrando e correlacionando com o conteúdo dos livros didáticos e de técnicas de quadrinhos, onde os artistas, após fazerem os esboços de seus desenhos, produzem uma espécie de pintura ao recobri-los, utilizando, no caso dos quadrinhos, o nanquim e que, para isso, é preciso desenvolver um controle que leve ao domínio do material para evitar falhas, já que o nanquim é uma técnica que exige precisão do artista. Assim, antes de iniciar a atividade prática, mostrei para eles alguns exemplos de obras da cultura pop que poderiam ser relacionadas a partir daquilo que eles já tinham visto ou comentado no dia anterior, apresentando-lhes alguns mangás e revistas em quadrinhos que fazem uso do preto e branco a partir do uso de nanquim em suas imagens.

As revistas selecionadas seguiram o mesmo critério do encontro dia anterior, onde precisei escolher algumas partes específicas que não contivessem cenas violentas ou desmoralizantes para que pudesse mostrá-las com o propósito deles verem as imagens na intenção de se familiarizar com a ideia a qual eu pretendia desenvolver durante a atividade, abordando o uso do material e correlacionando com as produções dos artistas e estilos de arte selecionados a partir do material didático, verificando a aprendizagem deles e correlacionando com os conteúdos ministrados no livro didático.

Neste contexto as revistas que levei para que eles vissem foram Retalhos, de Craig Thompson, Maus, de Art Spiegelman, além dos mangás Saint Seiya e Dragon Ball, pois elas têm toda a sua arte composta por imagens em preto e branco e trabalham a ideia de luz e sombra para compor as imagens de suas narrativas. Além disso, mostrei para eles as lições contidas nos livros de composição de quadrinhos de Will Eisner (2010) e Scott McCloud (2008), que abordam o uso de tintas e materiais para o preenchimento das imagens, e orientei que, conforme fizessem as atividades, iria verificar junto a eles quais seriam as dificuldades e facilidades que eles perceberam nesta proposta, já que agora usariam diretamente o nanquim sobre o papel.

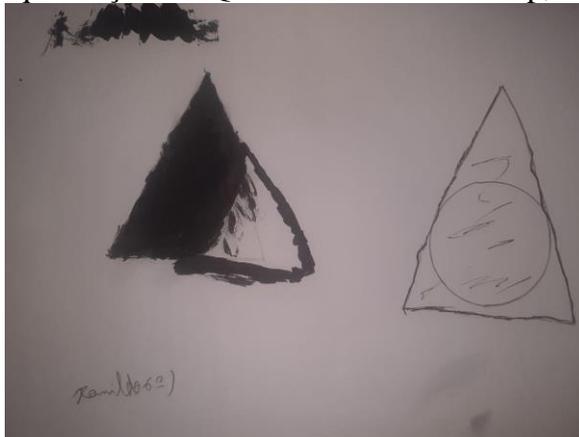
Figura 42 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Essa atividade foi quase um desdobramento do dia anterior, haja vista que, como eles tinham praticado a aplicação de luz e sombra utilizando o lápis grafite seguindo as orientações no livros didáticos a respeito do uso deste tipo de fundamento visual, ficou, de certa maneira, um pouco mais prático para eles entender a lógica da aplicação da tinta. Contudo, como a maioria deles, principalmente os estudantes mais jovens do 6º ano, não tinham ainda uma familiaridade muito grande em relação a uso direto com tintas de uma forma mais organizada e estruturada no sentido de aplicar o nanquim seguindo uma orientação motora a partir de um esboço feito anteriormente. Eles inicialmente apresentaram uma certa dificuldade e essa questão inclusive não ficou relativa apenas aos estudantes do 6º ano, mas notei que se estendeu para a maioria dos estudantes independentemente da série do Ensino Fundamental que estivessem fazendo.

Figura 43 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024

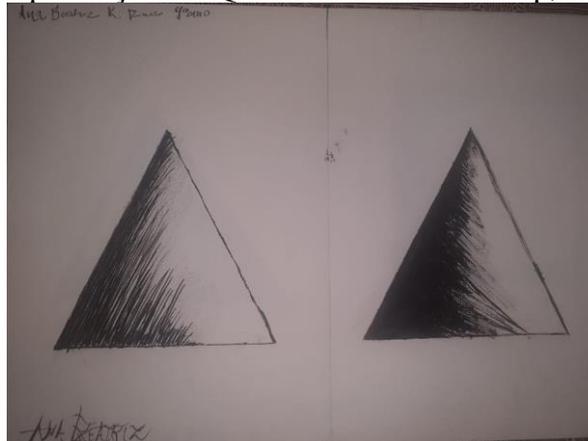


Fonte: O autor (2024).

Naturalmente, com o tempo, eles foram perdendo um pouco do receio de errar e começaram a se desprender dos seus medos, confiando mais no que estavam fazendo e se

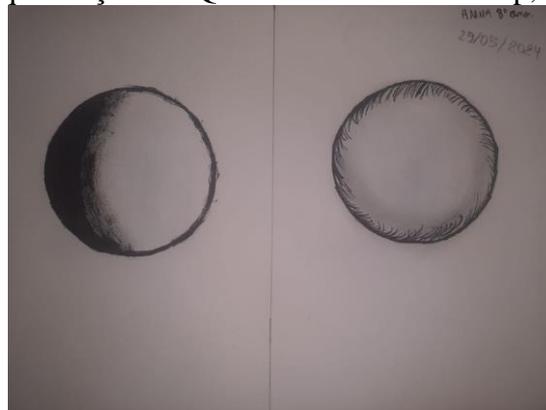
aprimorando na atividade durante seu processo prático, conseguindo desenvolver a proposta da atividade relativamente bem, ao menos para a maioria dos participantes, já que alguns alegaram certa dificuldade em controlar o fluxo da tinta nanquim a partir do pincel como também do bico de pena que lhes foi oferecido para esta experimentação.

Figura 44 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 45 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Considerando que a atividade tinha como objetivo fazer artes com aplicação de luz e sombra utilizando tinta em imagens de figuras bidimensionais a partir dos exemplos propostos encontrados nos livros com técnicas de composição de desenhos e histórias em quadrinhos, é preciso que, na hora de observar os resultados, o professor tenha consciência de que muitas vezes o aluno pode se intimidar na parte prática, e, além disso, é preciso manter o foco dos estudantes em relação à análise e observação de obras e estilos de arte que trabalhem estes conceitos de luz e sombra por meio de explicações e amostras de imagens como referência durante esse tipo de atividade fazendo uma comparação entre a maneira como a técnica é aplicada para os quadrinhos que, porventura, tenha sido inspirada em uma obra de um artista,

destacando que, neste caso, há um contexto histórico por trás para que ele entenda, de maneira clara, que o objetivo é perceber algumas das dificuldades na prática artística que, muitas vezes, a descrição didática do material não consegue suprir para aprimorar o conhecimento e valorizar a produção da arte e do artista que se dedicou à composição visual.

Figura 46 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade III, 2024



Fonte: O autor (2024).

Logo após o término dessa experimentação, fizemos uma roda de conversas e procurei, junto aos depoimentos dos estudantes, observar quais foram as maiores dificuldades e quais foram os melhores pontos positivos que eles acharam no processo e se teriam alguma proposta que pudesse vir a tornar essa experimentação mais prática e favorável ao entendimento dos conceitos sobre esses conteúdos presentes no livro didático de arte usado por eles.

Segundo eles, de modo geral, foi percebido que a ideia de como o conceito de luz e sombra é apresentado pelo material didático usado na escola deixa um tanto de incompletude, dado que a explicação do livro de arte parece ser generalista e apenas restrita a um conteúdo básico, sem que o aluno possa perceber isso, no caso de vir a ser solicitado que ele desenvolva, por exemplo, uma arte que utilize a aplicação prática dessa técnica, isso também se deve pela linguagem e vocabulário mais acadêmico no qual o livro está escrito trazendo uma certa falta de compreensão para eles.

Além disso, os estudantes também alegaram a necessidade de uma participação mais ativa do professor no momento da execução desse tipo de atividade por conta justamente da falta de conhecimento ou pouca prática que alguns têm em relação ao uso dos tipos de materiais que foram propostos, especialmente no uso e controle do nanquim associado ao bico de pena. Também foi dito por eles que, embora tenha sido interessante a experiência, mas se percebeu que, durante a prática da atividade, o processo mostrou o quão complexa pode ser uma técnica de arte caso um artista se interesse em aprimorar nela, e, portanto, eles passaram a compreender

que não basta apenas conhecer uma técnica; é preciso praticá-la para atingir um grau de execução satisfatório.

Por fim, os estudantes demonstraram um entendimento mais aprimorado no modo como o conteúdo foi proposto e me deixaram mais seguro quanto à maneira sobre como deveria proceder para a próxima unidade, em que trabalharia os conteúdos do livro de arte relacionados às formas, cores e sua expressividade presentes em estilos artísticos desde o barroco, expressionismo, até o cinema digital atual a partir de uma contextualização de elementos da cultura pop. Fechada mais esta etapa, comuniquei ao grupo qual seria o tema para a unidade IV e solicitei que os estudantes procurassem elementos da cultura pop que lhes fossem familiares e que pudessem servir para desenvolver as observações e atividades do próximo encontro.

4.7 UNIDADE IV: PRIMEIRO ENCONTRO

Para este encontro, os estudantes trouxeram algumas referências de cultura pop, principalmente de animações do canal de TV Nickelodeon que abusassem de cores puras e intensas, como é o caso da animação *Meninas Super Poderosas* e do filme da Pixar *Divertidamente*. Também foram mostrados como exemplos histórias em quadrinhos da Turma da Mônica tradicional e da Turma da Mônica Jovem, de Mauricio de Sousa, pois foi solicitado a eles que, neste primeiro encontro da unidade IV, os elementos cor e formas, e suas funcionalidades expressivas seriam utilizados para observações, relacionando a maneira de como este tema é proposto pelo material didático dos estudantes. Fiz essa consideração a partir do que verifiquei no artigo intitulado *Projetos de cultura visual na Educação Básica: outros modos de ver a cultura escolar*, de Sardelich, Nascimento e Paiva (2015), em que se comenta a respeito da cultura visual, observando:

Na linguagem comum do cotidiano utilizamos o vocábulo visual e visualidade como sendo aquilo que vemos e tudo aquilo que é visível. No âmbito da optometria, a vista -o olho, o órgão da visão- é a habilidade para ver algo e a visão a capacidade para compreender o que vemos. A visão implica captar a informação visual, processá-la e dar um significado a essa informação. Por isso a visão é um processo dinâmico, de organização, interpretação e compreensão do que vemos e que está em constante transformação (GIMÉNEZ, 2008). Isso quer dizer que nascemos com a vista, porém a visão é aprendida. Nesse entendimento o significado não está no objeto que se vê, mas sim na relação com o que vemos é que construímos o significado do que foi visto (Sardelich; Nascimento; Paiva, 2015, p. 150).

De acordo com os estudantes, essas referências apresentadas por eles traziam elementos tanto da forma como da cor para poderem ser trabalhados, e, partindo desse princípio, também

fiz uso de outras referências que são pertinentes, principalmente as memórias de minha infância como os desenhos animados da Hanna Barbera e algumas outras animações japonesas dos anos 1980. Em um primeiro momento, analisamos as formas e as cores dos personagens e dos ambientes em que eles executavam as suas aventuras e fizemos uma correlação com alguns jogos eletrônicos, como por exemplo, os do videogame Atari da década de 1980, comparando-os com jogos atuais e observando que as formas muitas vezes simples desses jogos antigos precisavam ter cores intensas para transmitir a sensação de dinamismo e ação que, aparentemente, não seria percebida por conta das limitações gráficas da época.

Fiz essa demonstração apresentando para os alunos uma fundamentação de identidade imagética que fez parte da minha infância e que me proporcionou estímulos para prosseguir com meu desenvolvimento artístico, a fim de demonstrar as semelhanças e diferenças em relação aos tipos de identidade imagética da infância deles. Segundo o que comenta a professora Luciana Borre (2010), em seu livro intitulado *Imagens que invadem as salas de aula*, no que tange a formação e criação de identidades visuais:

Ao avançar nessas reflexões se torna importante compreender que os sentidos e as interpretações que damos aos mais diversos acontecimentos estão situados em sistemas de representação. O conceito de "representação" se refere a um processo cultural que estabelece nossas identidades individuais e coletivas. Diz respeito ao que pensamos sobre as coisas e como nos comportamos diante das mais variadas situações (Borre, 2010, p. 37).

Também considerei relevante para a pesquisa-ação que a cultura visual voltada para o ensino e aprendizagem da didática contida nos livros de arte escolares precisava ser fundamentada com associações a elementos que fossem comuns à realidade de cultura visual dos alunos, visto que me parece mais perceptível, para eles, as informações do material didático sobre as obras dos artistas de diversos movimentos da história da arte no que tange a composição técnica e estética quando elas são comparadas e analisadas em associação a produções artísticas da atualidade presentes em nos mais variados meios tecnológicos e midiáticos como cinema, televisão, jogos eletrônicos, séries, vídeos e animações. Para isso, levei em consideração as indagações propostas pela professora Luciana Borre (2010, p. 48), por meio das quais ela comenta:

A amplitude com que as imagens embrenharam-se na vida cotidiana já não pode passar despercebida pelos estudiosos que se preocupam com a Arte/Educação. Exemplo dessa expansão encontramos no mercado editorial de livros infantis, que destaca a publicação de obras com efeitos ilustrativos cada vez mais intensos e com recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados. Sobre isso se torna importante problematizar: por que não trabalhar nas escolas com a arte produzida através de

tecnologias contemporâneas? Como a cultura visual produz sentidos nas crianças? Como elas produzem significações através da cultura visual? Como as reflexões sobre a cultura visual podem contribuir para a ressignificação do processo educacional? (Borre, 2010, p. 48).

São indagações como essas que me fizeram refletir a respeito da minha abordagem educacional diante do meu propósito em pesquisar sobre o uso da cultura pop e seus elementos como fonte voltada para a facilitação da compreensão do aluno do conteúdo de arte proposto em seu material didático.

Após essa sessão de debates, propus aos estudantes que observassem algumas imagens de obras de arte dos conteúdos relacionados às escolas artísticas que vêm do fim do século XIX até meados do século XX, como o impressionismo, expressionismo, modernismo etc. que estão dispostas no material didático deles, e, depois, fizemos algumas observações quanto à maneira como esses artistas faziam o uso das cores em suas obras, de modo a muitas vezes demonstrar sentimentos ou causar sensações agradáveis, assim também como o contrário, ou seja, sensações desagradáveis por meio do elemento cor.

Figura 47 – Marilyn Monroe. Serigrafia, Andy Warhol, 1967



Fonte: MoMA (2025).

Os estudantes começaram a entender que a cor também possui uma capacidade de demonstrar ou estimular emoções nas pessoas que as observam. Assim sendo, após essa contextualização, expliquei para eles que a pop arte foi uma das principais escolas artísticas que fez uso da cor de uma maneira mais comercial, propiciando que a cor passasse a ter uma valorização não só estética mas também se transformasse em um produto de consumo. Além disso, também foi percebido que os personagens da cultura pop nos desenhos, animações, revistas em quadrinhos, e jogos eletrônicos, a depender do contexto em que a narrativa seja

desenvolvida, vai apresentar uma paleta de cores mais alegres, usando cores quentes ou cores frias quando esse conceito for triste.

Todas essas observações que apresentei para os alunos participantes da pesquisa-ação tiveram uma grande contextualidade na ideia de que é preciso inovar a dialética de ensino em relação ao que é exposto e proposto dentro da disciplina de arte como uma forma de desenvolver não só o apreço estético do aluno, mas também estimular suas capacidades do ponto de vista da vivência com a arte, e, conforme o que pude observar sobre a explanação em relação à cultura visual proposto pela professora Luciana Borre (2010, p. 51) em seu livro, por meio do qual ela comenta que:

O trabalho com a compreensão da cultura visual busca ir além de um entendimento sobre como as imagens estão presentes no contexto social, e sim, como elas se articulam para produzir nossas percepções de mundo. O objeto de prática, nessa área, se refere a utilizar imagens de diferentes épocas e grupos para traçar um estudo e uma trajetória de compreensão de alguns fatos, tentando revelar aquilo que está oculto (que não foi dito) (Borre, 2010, p. 51).

Isso me fez perceber que, em minha vivência como professor, eu já mantinha uma direção de ensino voltada para o uso de elementos da cultura visual que estão associados com as realidades trazidas não só pelas minhas experiências e percepções culturais mas também com as de meus alunos, inclusive foi notório que durante esta unidade busquei lidar com os elementos relacionados a cor e a cultura pop que tivessem alguma relação com minhas lembranças relacionadas aos seriados e animações da TV das décadas de 1980 e 1990, onde a narrativa determinava até o tipo de padrão de cores usado por certos personagens.

Geralmente essa padronização das cores de acordo com a narrativa da obra é predominante na cultura pop, embora nem sempre seja uma questão obrigatória, a exemplo do que vemos acontecer nos seriados de equipes de heróis chamados de super sentais, no Japão, mas que, aqui no Ocidente, ficaram conhecidos como Power Rangers, em que cada membro da equipe apresenta uma cor que não necessariamente seja uma questão ligada a emoções que estejam predominantes a cada personagem e que não chega a interferir no contexto da história desse tipo de seriado.

Figura 48 – Power Rangers, seriado, 2024



Fonte: Figueiredo (2022).

Após essas observações, foi apresentada aos estudantes a proposta de que trabalharmos as cores utilizando materiais diversificados voltados para desenho e pintura, como papel criativo, lápis de cor, pastel oleoso para a produção de imagens que trabalhassem formas ou figuras ou personagens, onde as cores associadas às formas seriam o foco a ser desenvolvido nesta atividade. Para isso, iniciamos com o papel sulfite e o lápis de cor, onde os estudantes trabalharam combinações entre cores quentes e cores frias, e, em seguida, fizemos outro exercício em que eles usaram o papel criativo que, por este ser colorido, eles deveriam fazer uso de cores contrastantes à do papel para a pintura das imagens.

Figura 49 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Figura 50 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Como já é algo que percebi ao longo dos encontros anteriores, a introdução de novos materiais que normalmente não são utilizados pelos estudantes no ambiente das aulas regulares gera uma certa empolgação e surpresa combinados a um pouco de timidez e falta de confiança por parte de alguns deles na hora de executar a tarefa, mas, a partir das observações e orientações que foram sendo feitas com demonstrações de trabalhos artísticos de Van Gogh, Edvard Munch e Andy Warhol e de alguns trabalhos de minha autoria, logo essa aparente insegurança era superada e os estudantes começavam a produzir conforme o que havia sido combinado.

Figura 51 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Notei que a associação das cores das obras de arte com os personagens da cultura pop dos quais observamos serviu como um grande suporte no momento da execução desta atividade e que alguns dos estudantes, principalmente os do 9º ano, já demonstravam uma combinação mais harmoniosa de cores, embora se detivessem em utilizar as cores mais intermediárias entre as de tonalidade frias, enquanto que os estudantes do 6º ano fizeram uso de tonalidades mais fortes próximas as cores quentes. Imagino que isso se decorreu principalmente ao visualizarem as obras do expressionismo, como o Grito, de Edvard Munch, e Noite Estrelada, de Van Gogh. Independentemente disso, os estudantes conseguiram desenvolver essa atividade de uma maneira satisfatória para mim diante do que foi conversado mostrado e apresentado eles conseguiram concluir a atividade tentando seguir a orientação que foi proposta e compreenderam a relevância de fazer a comparação com o conteúdo que é proposto no material didático deles.

Figura 52 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Concluída mas essa etapa, solicitei aos estudantes que comentassem a respeito dos seus processos de criação e me citassem as partes que foram mais fáceis e mais difíceis de uma maneira geral. Em termos gerais, a maioria apresentou uma certa dificuldade em relacionar combinações de cores para expressar certas emoções como calma, tranquilidade ou medo e angústia, embora a maioria também estivesse levando em consideração que o expressionismo faz uso justamente de paletas de cores com a intenção de expressar um sentimento ou uma emoção. Eles entenderam o objetivo da atividade, porém sentiram dificuldade na parte de execução prática porque, talvez, eles ainda não tinham se aprofundado nos estudos sobre psicologia da cor, onde geralmente esses estudos são mais observados durante a etapa do Ensino Médio.

Em relação à parte mais fácil da produção, eles alegaram que fazer formas distorcidas era bem mais prático do que fazer seguindo uma orientação mais técnica do ponto de vista composicional, ou seja, ter que construir as formas das figuras seguindo um padrão mais clássico é bem mais difícil para eles e isso é perceptível também porque eles não têm ainda domínio técnico necessário para a composição formal figurativa;. Quando foram solicitados a distorcer as formas, se sentiram mais livres para fazer o processo de composição porque, segundo eles, deu-lhes uma sensação de liberdade maior e facilitou que até mesmo aqueles estudantes que apresentam uma certa dificuldade em desenho pudessem compor essas imagens sem se preocupar tanto com os resultados da forma.

Com essas atividades, nós concluímos o nosso encontro do dia e nos preparamos para o dia seguinte, onde teríamos que fazer a segunda etapa da Unidade 4 trabalhando, agora, com outros tipos de materiais para além daqueles que eles usaram neste primeiro encontro.

4.8 UNIDADE IV: SEGUNDO ENCONTRO

Para esse encontro da Unidade IV, foi pedido também que os estudantes apresentassem outras referências que lidassem com cor e forma, tomando o aspecto da expressividade como o foco. Eles comentaram sobre alguns desenhos japoneses, como Pokémon, onde os personagens têm cores fortes e puras além de formas que variam entre o figurativo, o abstrato e o geométrico. Também falaram a respeito de jogos eletrônicos como Fortnite, que apresenta um colorido bastante rico e diversificado e onde o visual dos personagens aparenta uma estilização figurativa entre o realismo e o cartunesco, essa questão inclusive se estendeu ao ponto de falarem a respeito do personagem Relâmpago McQueen da série de filmes animados Carros, que apresenta não somente ele, mas os seus demais companheiros, um dinamismo e expressividade bastante acentuados e interessantes, onde as cores e formas são bastante chamativas. Isso inclusive gerou um comentário em relação à maneira como os filmes de animação infantis são feitos para despertar a atenção das pessoas.

Após esses comentários e debates, eu apresentei a eles alguns contextos que estavam presentes nos seus materiais didáticos, como a arte contemporânea e artistas neoexpressionistas como Jean-Michel Basquiat e Keith Haring, que distorciam as formas e aplicavam camadas de cores puras, geralmente sem gradações, em suas obras. Logo após essa etapa, começamos a proceder para fazer a atividade prática do dia e que, neste caso, antes de iniciarmos a atividade, apresentei aos estudantes os seguintes materiais: lápis de cor aquarelável, tinta guache e papel para desenho de 300 gramaturas, pois, como eu havia orientado antes de iniciarmos o processo

de pesquisa-ação desse encontro, faríamos uso tanto de materiais variados, desde secos aos líquidos.

Como já havíamos, em um dos encontros da Unidade III trabalhado com tinta nanquim, então os estudantes já apresentavam uma certa empolgação para lidar com esses materiais novos que eu propus para esta experimentação, apesar de que alguns deles já tinham usado o lápis de cor aquarelável em trabalhos pessoais. Porém, a questão é que, agora, eles iriam fazer uso não só dos lápis como também da tinta guache que se diferenciava em textura e solubilidade se comparada ao nanquim.

Nesta atividade, foi solicitado aos estudantes que produzissem dois desenhos, um ao lado do outro e em uma mesma folha de papel, de personagens variados que eles quisessem. Esses desenhos dos personagens poderiam ser criações feitas com base em referências da cultura pop a criações autorais deles e onde eles teriam que trabalhar a pintura das imagens utilizando aquarela e guache de modo distinto, ou seja, cada desenho foi colorido usando um material de pintura diferente para poderem perceber a diferença que as nuances e os contextos de uso desses materiais pode causar durante o processo criativo, lembrando que eles também tinham que preservar a ideia da expressividade da cor e das formas na imagem criada, já que este era o propósito principal desta atividade.

Figura 53 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Além disso, também foi orientado que ele seguisse alguns procedimentos na hora de fazer essa pintura, deixando a folha em posição paisagem e a dividindo em duas partes iguais, por exemplo, assim estabelecendo um comparativo mais direto entre um processo de criação e o outro, assim como no momento da pintura dedicassem exclusividade a concluir um desenho primeiro, no que tange grafismo e pintura, para, depois, iniciar e concluir o outro, evitando que

eles trabalhassem os dois tipos de pintura ao mesmo tempo. Cito essa questão porque, eventualmente durante o processo desta atividade, ocorreu de um ou outro aluno tentar trabalhar com os dois materiais quase que simultaneamente e algumas vezes até tentando pintar a mesma figura usando os dois tipos de materiais, mas isso foi rapidamente observado e com pouco tempo os estudantes entenderam a proposta e passaram a fazer conforme aquilo que eu havia solicitado.

Figura 54 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade IV, 2024



Fonte: O autor (2024).

Chegado o horário para entrega das atividades propostas e como faz parte da prática dessa pesquisa-ação, ao final da atividade solicitei a eles que deixassem os materiais sobre as mesas junto com as suas produções para que eu recolhesse e observasse com eles a partir dos seus relatos a respeito de quais foram as suas maiores dificuldades e quais foram as coisas que mais lhes chamaram a atenção durante esse processo de criação, e, de acordo com o que me foi passado por eles, essa atividade foi a que mais gerou satisfação ao longo dos encontros que tivemos até então em nosso processo de pesquisa, tanto da criação quanto do estudo. Imagino que isso ocorreu por conta de alguns fatores, a exemplo da diferença de materiais, o uso de cores, a liberdade das formas e de alguma maneira, os artistas que foram escolhidos, pois suas obras apresentam um caráter de certa maneira lúdico e sem tanta pretensão de seguirem padrões clássicos ou acadêmicos, no que tange a aparência das formas utilizadas e a aplicação da pintura sobre as figuras.

Também notei que esta atividade foi favorável para o entendimento dos conteúdos presentes nos livros didáticos relacionados a estes movimentos artísticos e seus respectivos artistas por conta de que esses assuntos, como expressionismo, arte contemporânea, cor e formas mais livres, tendem a dar uma maior liberdade criativa ao aluno que ainda não tem uma técnica mais aprimorada ou que não desenvolveu, ainda, um certo refinamento no seu processo

de reprodução ou criação visual. Embora isso me parecesse ser algo interessante, admito que uma das minhas maiores preocupações com esta atividade era perceber se o aluno entendia a relação da prática de pintura com os conceitos propostos pelo material didático, visto que estudamos alguns artistas, obras, movimentos artísticos e processos de criação dos trabalhos de Edvard Munch e Van Gogh, que vieram de escolas expressionistas, e Basquiat e Keith Haring, que são classificados, pelo material didático, como neoexpressionistas ou primitivistas; e onde os conceitos principais que o livro aborda estão muito relacionados tanto com a parte histórica do artista como também a uma breve explicação relacionada ao seu movimento artístico.

No fim, o resultado que apresentou maior notoriedade nesta atividade foi o do ponto de vista criativo dos estudantes, especialmente no tocante ao entendimento sobre a liberdade estética propiciada por esses movimentos de arte, considerando que a palavra liberdade foi a mais utilizada por eles para definir o que tinham compreendido do conteúdo apresentado.

Ao final desta etapa, a partir de orientações e sugestões, solicitei aos estudantes que procurassem e selecionassem referências da cultura pop que trabalhassem temas relacionados aos conteúdos perspectiva e tridimensionalidade para desenvolvermos as observações para o nosso próximo encontro referente à última unidade que iríamos trabalhar.

4.9 UNIDADE V: PRIMEIRO ENCONTRO

Antes de iniciar a descrição deste primeiro encontro da quinta e última unidade do processo de pesquisa-ação, é preciso citar que como foi previsto antes do início da pesquisa seria necessário fazer uma pausa no período contínuo das atividades por conta de uma demanda relacionada ao calendário escolar onde os estudantes teriam que se preparar para as provas bimestrais por conta dessa situação foi feito um intervalo de cerca de uma semana. Passado o período de avaliações bimestrais, retornamos uma semana depois, próximos à metade do mês de junho, para darmos início então ao nosso penúltimo encontro da pesquisa-ação.

Neste encontro, como de praxe, iniciou-se com os estudantes apresentando suas referências relacionadas aos conteúdos sobre perspectiva e tridimensionalidade que foram propostos para serem observados no encontro anterior, e eles trouxeram algumas referências da cultura pop a partir de exemplos retirados de jogos eletrônicos, principalmente jogos de tiro como Fortnite e jogos de corrida de carros de corrida como Asphalt 8, que utilizam a visão em perspectiva e tridimensionalidade de primeira e terceira pessoa.

Achei interessante a observação deles e aproveitei para pegar a ideia proposta sobre jogos de videogame, estendendo o debate apresentando, também, a diferença do modo como

uma perspectiva é apresentada em um jogo bidimensional e um jogo tridimensional de uma mesma franquia. Nesse caso, tomei como exemplo a franquia Super Mario Bros, onde mostrei, por meio de um vídeo, que essa franquia iniciou nos anos 1980 utilizando uma estética bidimensional e a perspectiva nesse caso era focada apenas em primeiro plano, sem profundidade.

Todo aquele universo bidimensional foi substituído por uma ambientação tridimensional, possibilitando uma profundidade ambiental em vários planos, e, com essa contextualização, apresentei a abordagem dos conteúdos relacionados à pintura de alguns dos movimentos artísticos pré-renascentistas, como a arte românica e pós-renascentistas como o realismo para os estudantes complementando as orientações dos materiais didáticos sobre estes conteúdos com outros exemplos de imagens retiradas de personagens da cultura pop, como o Homem-Aranha, e abordando as diferentes técnicas de representação da perspectiva e tridimensionalidade que os artistas tiveram que desenvolver a partir dos estudos da composição dos ambientes para causar a sensação de profundidade e não tornar a visualização das cenas nos quadrinhos, jogos de videogame e filmes meramente presas a um único plano de observação.

Após essas orientações, utilizei os livros de técnicas de composição sobre quadrinhos intitulado *Desenhando quadrinhos*, de Scott McCloud (2008), selecionando as lições das páginas 170 a 177, e *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner (2010), selecionando as lições das páginas 92 a 101, assim como os exercícios do capítulo III do livro *Praticando a arte: desenho & pintura*, de Edgar Rodrigues de Souza (1997), e algumas das atividades da revista *Curso Completo de Desenho*, de Eugênio Colonnese, para poder desenvolver com os estudantes as observações que defini como necessárias para atender a explicitação dos conteúdos relacionados a perspectiva e tridimensionalidade contidos no material didático e que me serviriam como suporte para a execução da atividade que estava prevista para este primeiro encontro da Unidade V.

Com esta etapa de observações finalizadas, dei início ao processo da atividade prática, solicitando aos estudantes que utilizassem lápis grafite e papel sulfite, colocando o papel na posição paisagem e fazendo uso da técnica de perspectiva a partir de uma figura geométrica aplicando a tridimensionalidade com linhas convergentes. Consequentemente, após um processo de interpretação da figura geométrica, os alunos deveriam convertê-la em algum objeto, como um veículo, por exemplo. Foi pedido que eles fizessem o objeto mais simples que pudessem, e, a princípio, solicitei que utilizassem uma perspectiva de um retângulo; porém, alguns deles optaram por fazer com outras formas geométricas, como o cilindro. A medida em que avançavam no processo de composição, eles foram percebendo algumas dificuldades,

dentre elas a maneira de como localizar o ponto de fuga em relação à linha do horizonte e as linhas convergentes e divergentes para gerar o efeito de perspectiva sobre o objeto ou a figura geométrica selecionada.

Figura 55 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024



Fonte: O autor (2024).

Acompanhei todo o processo e auxiliei na interpretação da imagem para que alguns estudantes pudessem de fato entender como localizar as linhas diante dos pontos marcados sobre o papel e essa etapa foi interessante porque os estudantes demonstraram uma certa dificuldade porém diante de alguns períodos de prática ele já começaram a demonstrar um certo entendimento sobre o que estava sendo proposto.

Diante dessas verificações e proposições, os estudantes conseguiram desenvolver a tarefa, e, ao final das atividades práticas, pedi para que eles apresentassem seus pontos de vista em relação aos exercícios que vimos, assim como fazerem uma comparação com o que estava disposto no conteúdo do material didático deles.

Figura 56 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024



Fonte: O autor (2024).

De acordo com o que foi dito, o livro traz uma explicação muito teórica em relação à perspectiva, que, a princípio, não dá clareza em termos de compreensão do conteúdo, caso você precise fazer um desenho ou uma pintura que necessite de fazer o uso desse recurso; além disso, também alegaram que foi fundamental a orientação do professor por conta justamente dessa dificuldade de compreensão e nesse contexto compreendo que existe também a relação do conhecimento prévio do aluno sobre o conteúdo proposto e a maneira como o aluno lida com esse conteúdo a partir do que está disposto no material didático relacionado ao ambiente regular de sala de aula, haja vista que alguns dos estudantes, como dito anteriormente, não tinham nenhuma familiaridade com esse fundamento da composição visual e onde a maior parte deles estavam fazendo os seus desenhos em perspectiva pela primeira vez.

Após essas observações, também notei que, diante do que foi explicado e proposto para desenvolverem a atividade, ficou mais plausível para eles a lição que estava sugerida pelo livro didático, e, embora estes assuntos sejam relativamente complexos, especialmente para estudantes que nunca tiveram lições práticas de desenho ou que nunca se dedicaram a tentar explorar os conceitos teóricos propostos no material, ainda assim foi possível, por meio de alguns minutos de orientação, propiciar que eles utilizassem a sua capacidade e criatividade voltadas para seguirem uma prática a partir da orientação técnica que o material apresenta em relação ao modo como as pinturas clássicas foram desenvolvidas durante períodos históricos da pintura.

Finalizado mais este conjunto de pesquisas, comentei com os estudantes que o próximo encontro seria o último para a nossa prática de pesquisa-ação e então sugeri que eles focassem em pensar sobre cenários ou ambientes que pudessem ser transformados visualmente a partir do conceito da perspectiva, pois, como os quadrinhos apresentavam muitos cenários com linhas de convergência, dando a sensação de profundidade, sugeri para eles que pensassem em imagens de lugares pelos quais passaram ou conhecem onde poderiam até se quisessem trazer ou enviar para o grupo de mensagens imagens destes ambientes para que nós trabalhássemos a ideia de perspectiva e depois de ter dado estas orientações nos despedimos para nos encontrar para nosso último encontro da Unidade V da nossa pesquisa-ação.

4.10 UNIDADE V: SEGUNDO ENCONTRO

Com o término das aulas regulares da manhã, os estudantes me encontraram à tarde no pátio da escola para mais um encontro. Curiosamente, este dia foi um tanto quanto surpreendente porque houve a presença de alguns estudantes que, eventualmente, ao longo do

processo, faltaram aos encontros por motivos particulares ou porque acabaram tendo problemas de saúde e não tiveram condições de estarem presentes em todas as atividades, mas que, independentemente disso, decidiram ir, pois notei que eles estavam criando já o hábito de ir à tarde na escola participar da pesquisa-ação.

Após nos organizarmos, começamos então a fazer as primeiras verificações para a pesquisa e eu perguntei aos estudantes em relação às experiências que eles tiveram no dia anterior, mais especificamente sobre o que acharam do conteúdo, e pedi para que eles descrevessem o contexto de produzir imagens criando figuras geométricas ou as transformando em imagens de objetos a partir da utilização da perspectiva. Eles comentaram que tinham sentido certa dificuldade em fazer esse tipo de trabalho porque não terem familiaridade e nem a praticado antes. Chegaram também a mencionar que essas dificuldades atrapalhavam a compreensão do que estava disposto no material, mas que depois das minhas explicações a partir de alguns exemplos de imagens de histórias em quadrinhos e pinturas que mostrei, eles se familiarizaram melhor com o conteúdo proposto.

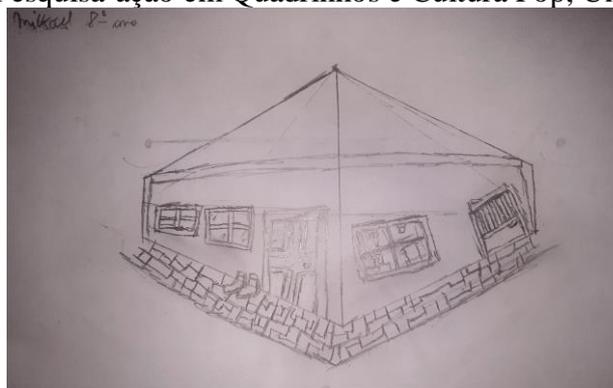
Aproveitando que eles comentaram isso, eu apresentei então a proposta que estava prevista para ser usada nesse dia, mas, antes de continuar as explicações em relação ao comparativo que o material didático apresentava, precisei mostrar para eles algumas outras referências da cultura pop que faziam o uso da perspectiva para a composição de cenários. Neste contexto, lhes mostrei algumas cenas tiradas de jogos, como Crash Bandicoot 1, e de revistas em quadrinhos, como X-Men, Marvels e Reino do Amanhã, pois esses materiais trazem muitos elementos relacionados ao uso da perspectiva para a composição de cenários grandes e, como professor, era necessário que eu utilizasse exemplos mais próximos à realidade do grupo.

Também pedi que os estudantes apresentassem fotografias dos lugares que eles tivessem passado ou então que eles comentassem exemplos de referências de lugares para pesquisarmos imagens para fazer uso da técnica da perspectiva já que a atividade prática prevista para este encontro consistia em trabalhar com ela a partir de dois pontos de fuga. Alguns dos estudantes mostraram fotos de lugares que eles escolheram pelo Google; porém, outros preferiram apenas comentar em relação aos ambientes que frequentavam próximos às suas casas, descrevendo como era as ruas do bairro e algumas construções que se depararam nos trajetos até a escola.

A partir do relato deles, decidi que nós poderíamos prosseguir para executar a nossa atividade prática e comecei distribuindo com o grupo folhas de papel sulfite, lápis grafite, régua e borracha, solicitando que colocassem o papel sulfite no formato paisagem, pois, geralmente, as pinturas de cenários, principalmente as da arte clássica que estavam dispostas na maior parte dos livros deles, utilizam essa disposição visual. Recorrendo a algumas imagens de pinturas do

material didático e correlacionando com algumas das imagens que estavam dispostas nos quadrinhos que levei, expliquei-lhes que executassem as lições do exercício das páginas 9 a 10 que estavam dispostos na revista *Curso Completo de Desenho*, de Eugenio Colonnese, em que é trabalhada a perspectiva com dois pontos de fuga.

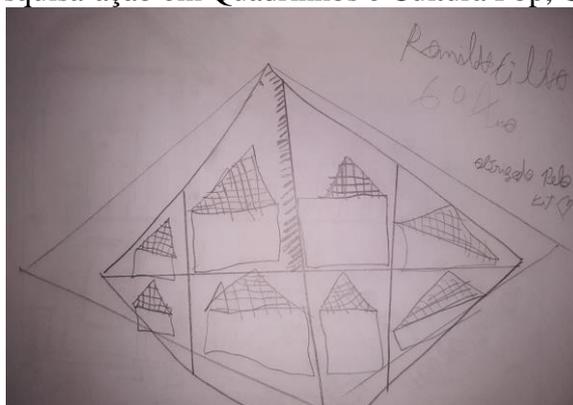
Figura 57 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024



Fonte: O autor (2024).

Os estudantes inicialmente tiveram uma certa dificuldade em lidar com a questão de dois pontos de fuga porque, para eles, ainda estava muito recente a ideia de se trabalhar a perspectiva usando apenas um único ponto. Contudo, a partir de uma exemplificação que mostrei com alguns desenhos que rabisquei rapidamente na frente deles, foi possível facilitar a compreensão do exercício e eles tentaram, assim, desenvolver a proposta. Quis que eles fizessem essa atividade porque algumas das imagens que vimos durante a apresentação da proposta do encontro faziam o uso dessa forma de perspectiva que gera uma sensação de amplitude e que normalmente é muito utilizada por artistas gráficos ou arquitetos na representação de ambientes urbanos.

Os estudantes do 6º ano apresentaram uma certa resistência a fazer a atividade por conta de que eles ficavam preocupados com a medição e a posição das linhas para que a figura saísse com a perspectiva o mais correta possível. Porém, eu os aconselhei a experimentar sem se preocupar tanto com este detalhe, e, devido a isso, considerei que foi importante entender nesse momento que este tipo de atividade prática para muitos estudantes é difícil, considerando o fato de que, para muitos deles, foi a primeira vez fazendo esse tipo de exercício e que eles também têm certa dificuldade em lidar com réguas e medidas para representar as imagens, pois mesmo as séries mais avançadas dos Anos Finais ainda apresentam dificuldades em relação ao uso da régua e da percepção geométrica de objetos e espaços.

Figura 58 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024

Fonte: O autor (2024).

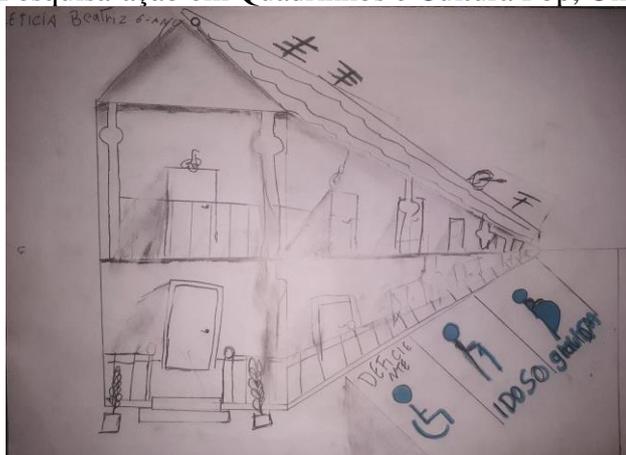
A maioria dos estudantes se queixou desse exercício justamente porque ele apresentava um grau de complexidade um pouco maior do que o exercício do dia anterior, mas, a partir da minha orientação e exemplificação de como fazer o exercício, eles começaram, então, a se arriscar mais e tentar fazê-lo de uma maneira mais próxima ao que o material da revista propunha. Fui percebendo que, com o decorrer do tempo, as lições do dia anterior surtiram algum efeito, já que os estudantes começavam a querer enquadrar mais de uma única figura dentro desse tipo de composição haja vista que, originalmente, no exercício, era utilizado apenas um cubo em uma perspectiva que mostrava duas faces laterais dele, então, os estudantes começaram a interagir com essa perspectiva implementando a colocação de mais de um objeto dentro para criar a sensação de uma aglomeração de edifícios.

Figura 59 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024

Fonte: O autor (2024).

À medida que o tempo passava e os desenhos dos estudantes progrediram, percebi que alguns deles começaram a aplicar luz e sombra e que outros chegaram a colocar cores em suas artes utilizando os seus próprios materiais que trouxeram para implementar a atividade, pois eles sabiam que aquele seria nosso último exercício.

Figura 60 – Pesquisa-ação em Quadrinhos e Cultura Pop, Unidade V, 2024



Fonte: O autor (2024).

Confesso que foi uma sensação agradável perceber que algumas das lições, que havíamos estudado nos encontros anteriores, estavam sendo aplicadas naquela última atividade naturalmente por eles sem que eu tivesse pedido, o que me fez ter uma certa ideia de que o trabalho desenvolvido com esse grupo surtiu algum efeito, pelo menos na maioria dos participantes. Após um momento de observação, me veio a constatação que aquela atividade seria o ápice da nossa produção para a pesquisa-ação, pois os estudantes estavam utilizando conceitos anteriores para o aprimoramento do exercício proposto para o encontro.

Chegado o término do horário previsto para a execução das atividades práticas, pedi aos estudantes que colocassem as suas atividades e os seus materiais sobre as mesas para que nós pudessemos focar numa discussão que debatesse um pouco em relação não só atividade desse dia, como também sobre as atividades anteriores, onde eles pudessem expor seus gostos anseios entendimentos que pudessem vir a servir como suporte para implementar ainda mais as minhas investigações dentro dessa pesquisa-ação.

Como venho trabalhando com um grupo misto de estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e como todos eles estão integrados em uma mesma turma, seguindo a mesma forma de verificação nas avaliações das atividades, então eu sempre levei em consideração a maneira de como eles falavam sobre os exercícios e conteúdos propostos sobre um viés de forma mais generalista a fim de poder selecionar as partes que fossem mais comuns e relevantes tanto no aspecto da facilidade de executar como também na dificuldade de desenvolver os exercícios durante o processo da pesquisa, além, claro, de verificar o entendimento deles em relação ao conteúdo que foi proposto para as atividades.

Considerando a atividade realizada neste último encontro, foi dito por eles que ela apresentou um grau de dificuldade maior e mais sofisticado na elaboração do que nas atividades anteriores, embora alguns deles tivessem dito que acharam essa atividade um tanto quanto fácil e questionaram a dificuldade apenas em alguns outros exercícios anteriores, a exemplo da aplicação de nanquim que foi desenvolvida em uma das atividades práticas da unidade III desta pesquisa-ação.

Em todo caso, foi interessante ver a reação deles e ouvir as suas explicações e observações, assim como a maneira como eles passaram a comentar em relação aos materiais didáticos que utilizavam, visto que muitos deles alegaram, também, que uma das questões que mais favoreceram a percepção do que estava sendo proposto no livro didático era a maneira como o professor fazia essas orientações a partir da interpretação dos conteúdos que o livro apresentava, associando com a cultura pop.

Também procurei saber com eles, em relação ao modo de como a pesquisa foi feita, se foi interessante para eles e se por acaso não foi e se deixou a desejar em algum ponto que eles aproveitassem a oportunidade para exporem seus comentários. De acordo com o que eles apresentaram, no geral, seus relatos foram positivos, dizendo que essa metodologia utilizada fazendo uso dos elementos da cultura pop e incentivando o aluno a também participar ativamente, buscando e investigando elementos que pudessem estar ligados ao que fosse pedido como proposta, correlacionando com o material didático que eles utilizavam nas aulas regulares, ajudava muito para o entendimento prático dos conceitos que estavam disponibilizados pelo material didático. Para mim foi muito gratificante ter ouvido isso da parte deles e então pude pegar todos esses relatos junto com os materiais das atividades que acumulei ao longo dos encontros da pesquisa-ação para poder utilizá-los como fonte e base para o desenvolvimento destas constatações, das quais faço melhor explanação nas minhas considerações finais.

Ao término desse momento de reflexão, me despedi dos estudantes e agradei muito a colaboração deles por terem sido bastante ativos quando os solicitei a participação deles neste processo. Eles foram bastante compreensivos nos dias em que não pudemos nos reunir devido às circunstâncias relacionadas ao clima ou ao calendários escolar. Também fui diretamente à coordenação e direção da escola agradecer pela oportunidade de me cederem o local e o horário para desenvolver a pesquisa, e, ao término desse momento, encerrei a parte prática da pesquisa para seguir com o desenvolvimento textual dos aspectos observados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de analisar as produções que os estudantes desenvolveram e as relações de ensino e aprendizagem compartilhadas ao longo das atividades propostas, eu percebi que as experimentações durante as vivências apresentaram algumas circunstâncias das quais eu já tinha uma leve suspeita, dentre elas a questão do modo de como o material didático é desenvolvido. Sinto que o material didático que é utilizado pelos estudantes apresenta um vocabulário rebuscado com termos técnicos que não são familiares aos estudantes nesta fase educacional. Outro fator relevante foi a questão de os estudantes não terem desenvolvido um hábito de leitura gradual desde as fases iniciais do Ensino Fundamental na primeira etapa como também ao longo das etapas dos anos finais desse período educacional, o que inclui, também, a leitura e vivência com imagens, assim como produção visual relacionada aos conteúdos propostos pelo material didático. Evidencia-se, assim, que um dos principais problemas no campo da Arte/Educação, a dificuldade na leitura de imagens, mantém-se nas práticas educacionais contemporâneas.

Apesar de estarem todos inseridos em uma época onde o que mais temos é acesso a imagem e conceitos principalmente por causa dos recursos tecnológicos, como os meios digitais e equipamentos eletrônicos associados a eles, infelizmente ter esse amplo acesso não significou uma qualidade voltada para um desenvolvimento ou percepção de elementos estruturais, que são indispensáveis para o processo de aprendizagem e crescimento cultural e intelectual do aluno, ainda que o material didático apresente alguma informação não só textual como também visual, implicando que, por maior que sejam os recursos e por mais que estes sejam sofisticados, a aprendizagem do aluno depende não apenas dos materiais em si, como também da predominância de um professor orientando e conduzindo o aluno para que este mantenha sua potencialidade conforme seu nível de maturidade dentro do sistema educacional avance.

Do ponto de vista da aprendizagem de arte para esta pesquisa-ação, a experiência do uso de quadrinhos e elementos da cultura pop como forma de facilitar o ensino de arte demonstrou-se válida, uma vez que estes adventos visuais tem a potencialidade de marcar e conectar culturalmente diferentes gerações de pessoas a partir de suas representações e seus demais elementos que produzem uma identidade visual na qual diversos perfis de seres humanos podem se reunir e debater temas voltados para o conhecimento artístico. Nesta perspectiva, Woodward (2000, p. 37 *apud* Borre, 2010, p. 37) amplia a compreensão sobre os sistemas de representação ao dizer que:

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e aquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas (Woodward, 2000, p. 37 *apud* Borre, 2010, p. 37).

Além disso, também foi perceptível que a maneira como os conteúdos do material didático são expostos, apresenta algumas situações em que seria necessário que o aluno já demonstrasse algum conhecimento prévio em relação ao conteúdo proposto, pois, no material didático, é perceptível que seu foco é muito mais voltado ao conteúdo teórico do que a práticas artísticas e por isso creio que os estudantes também têm dificuldades para interpretar algumas vezes as observações que o material propõe sobre os conceitos relacionados aos movimentos artísticos e as práticas de seus artistas.

Devido a isso, também foi necessário que houvesse da minha parte como professor o interesse em propiciar melhores condições para a interpretação. Esta situação me fez refletir sobre o artigo intitulado *Projetos de cultura visual na Educação Básica: outros modos de ver a cultura escolar*, publicado na revista Palíndromo, em que seus autores comentam uma reflexão que pode ser utilizada para uma percepção da realidade do ensino de arte no ambiente escolar onde é comentado que:

[...] a Cultura Visual não se centra na biografia de artistas nem na produção de suas obras e tampouco hierarquiza a produção visual, pois se apoia tanto na produção consagrada por galerias e museus, como na dispersa pelos meios de comunicação, que sofrem os efeitos do discurso vigente em cada época. O autor destaca o foco da Cultura Visual como sendo a interpretação do sujeito que vê, independente da análise formal dos elementos visuais, privilegiadas em propostas fundamentadas na Gestalt. Desse modo, não considera um desenvolvimento evolutivo e linear na produção visual, pois imagens do passado e do presente dialogam entre si propiciando meios para aquele que vê poder transitar entre realidades culturais diferentes sejam, ou não, pertencentes ao mesmo momento histórico (Sardelich; Nascimento; Paiva, 2015, p. 154).

Esse aspecto favoreceu a absorção dos conhecimentos didáticos do livro de arte a partir dos elementos inseridos como focalizadores retirados da cultura pop, como por exemplo personagens de jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos, revistas que divulgam fatos a respeito de situações da cultura pop como as que são ligadas a séries, filmes, além também de pegar outros elementos que são presentes nessa forma de cultura, tentando sempre que possível de alguma maneira, fazer essa associação, a fim de que causasse no aluno o interesse e lhe despertasse a curiosidade de procurar desenvolver suas habilidades e capacidades individuais de percepção, interpretação, apreciação, criação e senso crítico a partir da execução de

atividades práticas na intenção de que ele tivesse estímulo suficiente para familiarizar-se e aprender as propostas de estudo contidas no material didático. Essa situação me fez lembrar de um contexto apresentado pela professora Luciana Borre (2010, p. 45), em que ela enfatiza que precisamos nos abrir para novas utilizações e interpretações para o aprimoramento do ensino de arte a partir da cultura visual, comentando que:

As reflexões sobre a arte nas escolas reproduzem o cenário social de ordem mais ampla. Por isso, os rompimentos mais significativos nessa área estão ligados à percepção de que vivenciamos uma nova cultura visual, alicerçada pela utilização e pelo avanço das ferramentas tecnológicas. As imagens dominam o cenário social, apresentando tanto valor quanto a leitura das palavras. Uma imagem tem muito a relatar e a ser interpretada, pois carrega consigo inúmeras mensagens. Mesmo assim, muitas escolas ainda não apresentam esse tipo de reflexão, baseando seu ensino em práticas tradicionais (Borre, 2010, p. 45).

Diante disso, uma das coisas mais interessantes que achei nessa pesquisa-ação foi a capacidade que percebi que os estudantes tiveram de aprimorar nos conteúdos a medida em que os encontros eram efetivados, isso também se deve ao fato de que o grupo foi composto por pessoas que realmente estavam dispostas a se candidatar e se voluntariar para conhecer mais a respeito da área, mas não sei se isso significa que os demais estudantes que não participaram não tivessem interesse na área de arte, talvez fosse também por uma questão da limitação que coloquei em relação ao número de participantes dentro dessa pesquisa e isso até carece de uma observação mais aprofundada.

Devo dizer que os estudantes no geral que participaram da pesquisa-ação alegaram também um fator que foi primordial para o desenvolvimento deles dentro desse processo, foi a minha iniciativa como professor, pois busquei recursos extra escolares para implementar a didática e apresentá-los às teorias de uma maneira mais palpável buscando fazer com que eles despertassem não só a sua própria criatividade como também estabelecessem uma busca pelo conhecimento que foi desenvolvido ao longo das cinco semanas que nos reunimos. Essa experiência teve bastante relevância do ponto de vista do uso da cultura visual como um enfoque interessante para a aprendizagem didática de arte na escola, pois, conforme o que comenta Borre (2010, p. 46):

A Cultura Visual está em expansão, ultrapassando os limites tradicionais e penetrando o cotidiano. A metodologia de ensino, nessa perspectiva, está concentrada em questionar, explorar e desvendar as experiências culturais dos sujeitos. Procura desencadear reflexões para um processo de ensino e de aprendizagem contextualizado e crítico, problematizando as imagens de maneira reflexiva e construtiva (Borre, 2010, p. 46).

Neste contexto, é importante dizer, também, que essa pesquisa-ação mostrou que a maneira como o professor de arte interage em sala de aula é fundamental para que o aluno tenha acesso aos recursos e aos conteúdos que são dispostos pelos materiais didáticos, por que o professor tem um papel importante como um mediador para estabelecer esse processo de ensino-aprendizagem e tornar a área mais acessível principalmente para pessoas que nunca tiveram contato direto com práticas artísticas ou mesmo que tenham um hábito de ler a respeito do assunto.

Os produtores de materiais didáticos muitas vezes não pensam no perfil geral do público ao qual eles vão lidar, principalmente agora depois dessa etapa que passamos do isolamento social, onde muitos estudantes infelizmente tiveram os seus conhecimentos prejudicados e o seu desenvolvimento intelectual comprometido devido às questões relacionadas a essa forma de confinamento que fomos forçados a ter passado entre o período que compreenderam os anos de 2020 até início de 2022, por isso deixo essa observação para que caso eles tenham acesso a ela possam refletir mais sobre isso.

Como professor e investigador, eu pesquisei outros materiais didáticos que estavam fora do contexto de sala de aula e percebi que eles também, a depender da fonte, têm uma linguagem mais técnica, e, por isso, exigem que a pessoa que vai utilizá-los já tenha uma certa experiência ou noção artística do ponto de vista para desenvolver suas capacidades e aprimorar seus conhecimentos e habilidades na área de arte.

Por isso, numa abordagem de ensino de arte em que faz uso de quadrinhos e da cultura pop dentro de um estudo como um elemento que possa servir para facilitar a aprendizagem, é importante destacar que tanto o professor como o grupo de estudantes precisa se familiarizar de alguma maneira com os elementos propostos desse movimento cultural, pois, mesmo que o professor passe um perfil a partir de suas memórias colocando elementos que talvez até já sejam conhecidos do aluno, é importante que ele se assegure que tanto ele quanto o aluno desenvolvam alguma contextualização pela qual se identifiquem a ponto de favorecerem-se disto e desenvolverem-se juntos no processo de estudo.

Por conta disso, procurei familiarizar-me com os conceitos e elementos da cultura pop que os estudantes propunham, assim como fazer com que eles desenvolvessem a percepção sobre a relação dos elementos da cultura pop referentes às minhas memórias que eu apresentava para eles e dos quais utilizamos como formas de elementos de observação da pesquisa-ação associados aos materiais didáticos utilizados por eles, pois vi a cultura pop de modo onde ela serviria como um elo gerador dessa interação entre professor e aluno no processo de ensino criando um vínculo de mais proximidade, e servindo como uma grande ferramenta para

intensificar esse relacionamento que serve como base para uma experimentação educacional voltada para a área de arte.

Além disso, é preciso dizer que o ambiente escolar de alguma maneira tem uma forte influência sobre o aprendizado do aluno e isso de alguma maneira pode ser positivo ou negativo a depender de como o professor vai lidar com essas situações, pois uma das alegações que mais recebi dos estudantes foi que como o processo de pesquisa-ação se deu no ambiente mais favorável com menos estudantes e onde as pessoas que ali estavam participando tinham maior interesse em aprender e participar das atividades práticas isso de alguma maneira foi interessante para uma melhor absorção dos estudos.

Outro fato bastante curioso é que, quando eu lancei a proposta para os estudantes e para os pais dos estudantes, eu fiquei a princípio receoso de que muitos talvez não aceitassem por conta de questões particulares ou mesmo por conta de que os estudantes talvez de repente pudessem ter tido um mal desempenho durante as avaliações bimestrais que pudesse comprometer a participação deles e que talvez alguns pais pudessem usar como argumento e dizer que a pesquisa-ação atrapalhou o processo de estudo dos estudantes mas no fim isso meio que acabou não acontecendo e foi até curioso porque alguns outros pais depois me procuraram perguntando se ainda poderiam cadastrar os seus filhos para participar da pesquisa-ação eu confesso que não sei se isso era por conta de uma necessidade talvez que eles tivessem de fazer com que seus filhos aprendessem mais sobre a minha disciplina ou se de repente era para ele uma oportunidade a mais de manter seus filhos ocupados com alguma coisa além de ficar em casa de frente a tela de celular jogando ou fazendo atividades que não fossem do ponto de vista educacional, positivas.

Independentemente dessa posição, a qual às vezes imaginei durante o meu processo de pesquisa-ação, foi notório que esse grupo que se tornou quase fixo ao longo dessas seis semanas foi bastante participativo e integrado à proposta, independentemente deles serem de séries diferentes, e isso me gerou muita satisfação porque me preocupava muito essa questão da diferença etária dos participantes do grupo que estariam presentes representando cada série do Ensino Fundamental, mas que no fim, tudo ocorreu bem.

Posso dizer que sempre é bom a gente, enquanto professor, buscar desenvolver métodos que aprimorem as nossas práticas de ensino, porque esses processos não são apenas uma questão de desenvolvimento dentro da nossa própria prática, assim como podem servir como um método ou uma visão que ajude a fazer com que demais pessoas se inspirem e procurem aprimorar suas metodologias, bem como gerar novas formas de ensino que acompanhem não só o desenvolvimento pessoal, mas elevem o aprimoramento intelectual dos nossos estudantes

e o apreço pelos estudos e conhecimentos escolares que, hoje em dia, vêm sendo tão desmotivados diante das novidades que a tecnologia vem impondo. Por isso, é preciso que os professores entendam que, por mais tecnologias que usamos e tenhamos, no final, as relações humanas ainda são muito mais fortes e interessantes para a aprendizagem e que precisamos cada vez mais aprimorar, estreitar, desenvolver e fortalecer esses laços entre o professor e seus estudantes a fim de expandir essa caminhada sem fim chamada educação.

REFERÊNCIAS

- ACHARD, P. *et al. Papel da memória*. Tradução de José Horta Nunes. São Paulo: Pontes, 1999.
- BISHOP, F. *Dibujar comics*. Tradução de Sergi Álvarez Vidal. Espanha: Evergreen, 2006.
- BORRE, L. *As imagens que invadem as salas de aula: reflexões sobre cultura visual*. Aparecida: Ideias e Letras, 2010.
- BRASIL. *Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+)*: Linguagens, Códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, 2006.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2019.
- CHIARELLI, W. *Produção de histórias em quadrinhos como estratégia didática para desenvolvimento da educação patrimonial em Olinda*. 2018. 176 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede2/handle/tede2/7851>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- COSTA, M. F. *Arte sequencial e quadrinhos no estudo da narrativa visual*. 2008. Monografia (Licenciatura em Artes Plásticas) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2008.
- EISNER, W. *Nova York: a vida na grande cidade*. [S. l.]: Quadrinhos na Cia, 2009.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EVIL ARTHAS. Gamers nº 33. *Retro Avengers*, [S. l.], 7 jan. 2022. Disponível em: <https://www.retroavengers.com.br/2022/01/07/gamers-no-33/>. Acesso em: 17 jan. 2025.
- FAZENDA, I. *A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento*. São Paulo: Papyrus, 1995.
- FAZENDA, I. *Metodologia da pesquisa educacional*. São Paulo: Cortez, 2000.
- FIGUEIREDO, A. L. “Power Rangers”: por onde andam os atores da primeira versão? *Olhar Digital*, [S. l.], 21 nov. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/11/21/cinema-e-streaming/power-rangers-por-onde-andam-os-atores-da-primeira-versao/>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- HALBWACHS, M. *Memória coletiva*. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Vértice, 1990.
- HERNÁNDEZ, F. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

IWAMASA, K.; ÇAKIR, G. How to catch Ditto in Pokémon Go. *Dotesports*, [S. l.], 25 mar. 2024. Disponível em: <https://dotesports.com/pokemon/news/how-to-catch-ditto-in-pokemon-go/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

LANNONE, L. R.; LANNONE, R. A. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

LIMA, F. G. *Narrativas lúdicas: quadrinhos e pedagogias inventivas*. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015. Disponível em: <https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/3645>. Acesso em: 15 jan. 2025.

MARTINS, R.; NUNES, L. B. Convites para educação da cultura visual. *Revista Matéria Prima*, Lisboa, v. 1, n. 2, p. 189-196, 2013. Disponível em: <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA377289253&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=21829756&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7E1237645&aty=open-web-entry>. Acesso em: 15 jan. 2025.

MCCLLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Mbooks, 2008.

MOMA. Andy Warhol Marilyn Monroe 1967. *MoMA*, [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/61240/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

MUNDO DOS COLECIONÁVEIS. HQ Tex Edição Gigante: Indian Carnival - Edição 36. *Mundo dos Colecionáveis*, [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.mundodoscolecioneis.com.br/produtos/hq-tex-edicao-gigante-indian-carnival-edicao-36/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

NOSTALGIA BRASIL. Super Street Fighter II Turbo. *Nostalgia Brasil*, [S. l.], abr. 2011. Disponível em: <https://nostalgiabrasil.blogspot.com/2011/04/super-street-fighter-ii-turbo.html/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

O PODER da Breguice de Macross. *Quadro x Quadro*, [S. l.], 1 maio 2019. Disponível em: <https://quadroxquadro.com.br/index.php/2019/05/01/o-poder-da-breguice-de-macross/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

PESSOA, A. R. *A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

RIKA COMIC SHOP. Mike Deodato. *Rika Comic Shop*, [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.rika.com.br/autor-mike-deodato/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

SÁ, S.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. *Cultura pop*. Salvador: EdUFBA, 2015.

SANTOS, C. Zillion, o clássico faz 30 anos! – Review. *Ultra Jovem*, [S. l.], 12 nov. 2017. Disponível em: <https://www.ultrajovem.com.br/zillion-esquadrao-de-elite-white-knights/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

- SARDELICH, M. E. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 36, n. 128, p. 451-472, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0100-15742006000200009>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/tQws4zsftqmGxhq3XqVJTWL/>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- SARDELICH, M. E.; NASCIMENTO, E. A.; PAIVA, C. R. M. Projetos de cultura visual na educação básica: outros modos de ver a cultura escolar. *Palíndromo*, Florianópolis, v. 7, n. 14, p. 147-162, 2015. DOI: <https://doi.org/10.5965/2175234607142015147>. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/6741>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- SILVA, W. A. A história dos Transformers | 2ª Parte: The Transformers - O desenho animado (1980s). *Transformers Dioramas*, [S. l.], 13 jan. 2024. Disponível em: <https://www.transformersdioramas.com.br/post/a-hist%C3%B3ria-dos-transformers-2%C2%AA-parte-the-transformers-o-desenho-animado-1980s/>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- SOUZA, W. I. *Revista Alegria em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Abril, n. 56, jun. 1989.
- SOUZA E. R. de. *Praticando a arte: desenho & pintura*. 1. ed. São Paulo: Moderna, 1997.
- TATE IMAGES. Roy Liechstein - Whaam! *Tate Images*, [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.tate-images.com/preview.asp?image=T00897/>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- TAVARES, F. *Histórias em quadrinhos no ensino de Artes Visuais*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.
- THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1986.
- VIEIRA JÚNIOR, J. J. *Quadrinizando nas aulas de arte: uma proposta pedagógica do uso das histórias em quadrinhos nos anos finais do ensino fundamental*. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes - Profartes) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/30918>. Acesso em: 15 jan. 2025.

APÊNDICE A – TERMO DE ESCLARECIMENTO LIVRE E INFORMADO**Termo de Esclarecimento Livre e Informado
(para estudantes, pais/responsáveis)**

Esta pesquisa tem por objetivo observar e conversar com as crianças, meninos e meninas, dos Anos Finais do Ensino Fundamental da escola _____, sobre a utilização de imagens e elementos compositivos da arte sequencial das histórias em quadrinhos e da cultura pop do seu cotidiano (revistas em quadrinhos, materiais escolares, propagandas televisivas, anúncios publicitários, desenhos animados, jogos eletrônicos e outros). Serão realizados uma série de encontros, em horário oposto ao período de aula, que terão duração de aproximadamente 90 minutos.

Nos encontros serão desenvolvidas atividades que terão como foco discussões sobre o uso dos quadrinhos e de elementos da cultura pop como imagens presentes no dia a dia dos estudantes para que as/os alunas/os possam utilizá-los como facilitadores para a aprendizagem prática dos conceitos técnicos e teóricos sobre os fundamentos da linguagem visual apresentados nos livros didáticos utilizados por eles. Também serão feitas observações e anotações durante o período em que acompanharei as crianças em sala de aula.

As informações e os resultados desta pesquisa guardarão sigilo ético e não serão mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito. Os responsáveis pela pesquisa são o mestrando Maximiano Fernandes da Costa ((083) 98868-4736) e sua orientadora, Professora Dra. Luciana Borre Nunes telefone: ((081) 9 9945-8019), ambos vinculados ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e Universidade Federal de Pernambuco - UFPB/UFCG.

Pelo presente Termo de Consentimento, declaro que fui informado/a dos objetivos e da justificativa para a realização desta pesquisa, bem como do tipo de participação que meu/minha filho/a terá no trabalho. Autorizo a publicação e comunicação das informações e imagens em artigos, capítulos de livro, congressos ou outro veículo de divulgação científica da área, estando assegurado o sigilo de identificação dos participantes.

Assinatura do estudante e do pai/responsável pelo/a aluno/a e telefones de contato:

Assinatura do pesquisador:

João Pessoa, ___ de março de 2024.

APÊNDICE B – TERMO DE ESCLARECIMENTO LIVRE E INFORMADO**Termo de Esclarecimento Livre e Informado
(para a equipe diretiva)**

Esta pesquisa tem por objetivo observar e conversar com as crianças, meninos e meninas, dos Anos Finais do Ensino Fundamental da escola _____, sobre a utilização de imagens e elementos compositivos da arte sequencial das histórias em quadrinhos e da cultura pop do seu cotidiano (revistas em quadrinhos, materiais escolares, propagandas televisivas, anúncios publicitários, desenhos animados, jogos eletrônicos e outros). Serão realizados uma série de encontros, em horário oposto ao período de aula, que terão duração de aproximadamente 90 minutos.

Nos encontros serão desenvolvidas atividades que terão como foco discussões sobre o uso dos quadrinhos e de elementos da cultura pop como imagens presentes no dia a dia dos estudantes para que as/os alunas/os possam utilizá-los como facilitadores para a aprendizagem prática dos conceitos técnicos e teóricos sobre os fundamentos da linguagem visual apresentados nos livros didáticos utilizados por eles. Também serão feitas observações e anotações durante o período em que acompanharei as crianças em sala de aula.

As informações e os resultados desta pesquisa guardarão sigilo ético e não serão mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito. Os responsáveis pela pesquisa são o mestrando Maximiano Fernandes da Costa ((083) 9 8868-4736) e sua orientadora, Professora Dra. Luciana Borre Nunes (telefone: (081) 9 9945-8019), ambos vinculados ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e Universidade Federal de Pernambuco - UFPB/UFCG.

Pelo presente Termo de Consentimento, declaro que fui informado/a dos objetivos e da justificativa para a realização desta pesquisa, bem como do tipo de participação que meu/minha filho/a terá no trabalho. Autorizo a publicação e comunicação das informações e imagens em artigos, capítulos de livro, congressos ou outro veículo de divulgação científica da área, estando assegurado o sigilo de identificação dos participantes.

Assinatura:

Assinatura do pesquisador:

João Pessoa, __ de março de 2024.