



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM**  
**Educação a Distância da UFSM - EAD**  
**Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação**  
**Aplicadas à Educação**

**PÓLO:** Restinga Sêca

**DISCIPLINA:** Elaboração de Artigo Científico

**PROFESSORA ORIENTADORA:** Giliane Bernardi

28/10/2011

## **A Estética dos Quadrinhos como Alternativa em Interfaces Educacionais**

### ***Comics' Aesthetics as Alternative on Educational Interfaces***

**MACHADO, Fábio Purper**

Graduação em Artes Visuais: Licenciatura Plena em Desenho e Plástica, Universidade Federal de Santa Maria - UFSM.

#### **RESUMO**

São abordadas aqui questões educacionais como as relações entre a escolarização disciplinar e a construção rizomática do conhecimento através da Cultura Visual e das Tecnologias da Informação e da Comunicação. É proposto também um diálogo com estas questões através de uma breve análise sobre a presença da imagem na plataforma Moodle e de um esboço de interface de ensino/aprendizagem baseada na estética das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** interface de ensino/aprendizagem, histórias em quadrinhos, cultura visual.

#### **ABSTRACT**

*Here are discussed some educational questions like the relation between the discipline-based school and the rhizomatic knowledge construction through Visual Culture and the Technologies of Information and Communication. A dialog between these questions is also proposed through a brief analysis of the presence of image on Moodle platform and a sketch of a learning/teaching interface which is based on the aesthetic of comics.*

**Key words:** *learning/teaching interface, comics, visual culture.*

## 1. INTRODUÇÃO

Se há poucas décadas o sistema escolar ainda encontrava dificuldades com a distração promovida ao educando por artefatos culturais como as histórias em quadrinhos (muitas vezes sem perceber o quanto este hábito poderia estar alimentando sua imaginação), hoje este mesmo sistema enfrenta uma crise ao se deparar com um jovem que cada vez mais se identifica e constrói sua identidade em frente a uma tela, sendo esta propiciadora de crescentes possibilidades de diversão, de comunicação, e também de criação.

É inquietante a crescente difusão das tecnologias digitais, e a “corrida atrás da máquina” das teorias pedagógicas para entender e mediar esta tendência. De instituições escolares mais conservadoras e proibitivas até aquelas que liberam a exploração destes recursos sem uma eficaz capacitação docente, nota-se angústia e indecisão diante do novo. Neste contexto, o ensino-aprendizagem pode se beneficiar com as possibilidades de pesquisa e criação digital de imagens, assim como de problematização das questões ideológicas que são cotidianamente perpetradas através do meio visual.

A contemporaneidade se caracteriza como um período em que a televisão (como *mídia de massa*, com sua propagação ideológica unilateral) começa a ceder lugar ao *rizoma* da internet, a uma proliferação de artefatos culturais em diversos sentidos, sem ponto de partida nem chegada, sem raiz nem topo, mas com diversas ramificações independentes, que possibilitam tanto a pesquisa autônoma quanto uma doutrinação mais forte ainda.

Neste artigo serão abordados problemas educacionais para os quais é possível a aplicação de alternativas encontradas entre as potencialidades das tecnologias da informação e da comunicação (TICs) como mediação na construção do conhecimento, assim como um estudo nesse sentido através da análise das relações entre a presença das linguagens imagética e verbal em alguns ambientes virtuais de aprendizagem e Do esboço de uma interface educacional baseada em elementos estéticos da linguagem das histórias em quadrinhos (HQs). O texto será, em determinados pontos, permeado por narrativas produzidas pelo autor, num diálogo entre a materialidade de algumas criações escultóricas e as questões aqui problematizadas.

## 2. CONTEXTUALIZANDO

Alguns discursos e ideias são necessários para que se estabeleçam os fundamentos deste estudo, entre questões de escolarização e das relações entre TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), educação e histórias em quadrinhos.

### 2.1. Histórias em quadrinhos e educação

A história em quadrinhos historicamente foi e tem sido usada pelos detentores do poder no sentido alienante, tendo sido iniciada com a necessidade de não contrariar interesses editoriais dos jornais onde originalmente eram publicadas as charges ou tiras na transição entre o século XIX e o XX, posteriormente tendo super-heróis servindo a doutrinas de guerra, histórias destinadas ao público infantil disseminando valores euro-americanos hegemônicos, entre diversos outros exemplos. No entanto, como se pode constatar a partir da leitura de estudiosos como Sônia Bibe-Luyten (1985), Elydio dos Santos Neto (2011), Edgar Franco (2004), Scott McCloud (2006), com sua estética e expressividade, a HQ influenciou vários meios de comunicação e também – através de vasta gama de obras criadas no sentido de propor ao leitor uma jornada histórica ou reflexões sobre questões filosóficas – foi aos poucos conquistando seu reconhecimento como linguagem artística e mesmo sua adoção pelo sistema escolar.

O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes – literatura e desenho – não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam. (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 11-12)

Além dessa hibridação inicial, os quadrinhos seguem se transformando através das diferentes mídias (FRANCO, 2004), da mera digitalização da página impressa até obras envolvendo certos graus de interatividade ou reatividade, que se aproximam de experiências como o vídeo ou o jogo eletrônico.

Uma característica importante da HQ é a presença da imagem, até bem pouco tempo vista com desdém por ser considerada, por muitos profissionais da educação, como causadora de preguiça intelectual<sup>1</sup>, tendo em vista que, na leitura de uma obra literária apenas textual, capacidades como a imaginação e a inventividade seriam estimuladas ao recriar as imagens ali descritas. Certamente, uma história em que a imagem já está dada

poupa este trabalho, mas também pode suscitar várias outras possibilidades, como sustenta Gazy Andraus (2011), ao estudar as atividades exercidas pelos lados do cérebro: o esquerdo, racional-cartesiano, assimila as informações verbais, enquanto o direito, intuitivo-criativo, trabalha com a imagem e aquilo que com ela se pode aprender. Sendo a HQ uma união destes dois extremos, às vezes pendendo para um, outras vezes para outro, subentende-se que a citada teoria da preguiça mental reflete o preconceito da “alta cultura” para com o estudo da imagem, a ser citado nas próximas páginas deste texto. Santos Neto e Silva (2011) descrevem esta relação denominando razão simbólica a verbal, e razão sensível a intuitiva, alegando ser o trabalho com quadrinhos “uma contribuição substancial para desenvolver outras formas de *olhar, pensar e intervir* na realidade” (p.129), mas que demanda experiência, critério de escolha e formação por parte do docente que for utilizar essa linguagem em suas propostas pedagógicas.

Entre os pesquisadores citados no parágrafo anterior, um estudo em comum é o da “HQ poético-filosófica”, um tipo de produção empreendido em território brasileiro, que se baseia principalmente em três características: a possibilidade de suscitar uma reflexão poética ou filosófica, a pequena quantidade de páginas (devido à sua origem nos *fanzines*, publicações independentes nas quais a economia é critério), e o fato de não ser necessária a leitura linear à qual o público se encontra acostumado na leitura do quadrinho comercial. A partir dessa última característica, pode-se fazer uma primeira relação com o conceito filosófico do **rizoma** conforme adotado por Deleuze e Guattari (1995), que viam a construção do conhecimento como algo que se dá acentradamente, em diversas direções e com infinitas possibilidades de ligação entre estas.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser (DELEUZE; GUATTARI, 1995, capa).

Esses inúmeros desdobramentos possíveis da HQ giram constantemente em torno de uma estética específica, já de certa forma internalizada na experiência de grande parcela dos seres humanos dos séculos XX e XXI. O balão de fala, de contornos firmes arredondados ou quadrados; o de pensamento, em forma de nuvem; o de sussurro, pontilhado; o de áudio transmitido por aparelhos, com contorno espetado regularmente; o de grito, num formato expansivo de pontas irregulares; os recordatórios, retangulares,

usados como narração *em off*; as onomatopeias, representando sons com palavras, normalmente com um acabamento gráfico que dialoga com estes; a ação que fica subentendida entre um quadrinho e outro, a sequencialidade conforme a direção da escrita<sup>2</sup>; estes e diversos outros elementos são parte de uma linguagem que, mesmo nas variações que teve em seu percurso histórico, até hoje conta com um grande número de obras que utilizam uns ou outros destes como recursos narrativos, mantendo uma tipologia, uma identificação geralmente clara de que artefatos podem ser “classificados” como história em quadrinhos.

## 2.2. Da sociedade disciplinar à sociedade de controle

Questões intrinsecamente ligadas à problematização educacional aqui proposta são suscitadas ao nos percebermos numa transição entre modelos de sociedade, que se reflete nas mudanças contemporâneas no modo de se construir o conhecimento. Michel Foucault (1987), em seus escritos sobre a **sociedade disciplinar** (sucessora da sociedade da soberania das monarquias), constata prerrogativas em comum entre escolas, presídios, fábricas e hospícios, instituições por ele chamadas “de enclausuramento”: a imobilização, a punição e a vigilância.

O sistema escolar foi criado no intuito de imobilizar e docilizar os corpos, capacitando-os para um trabalho mecânico e disciplinado, assim como para serem “bons ouvintes” de situações comunicacionais, sem questionar as ideias ali presentes. Não seria pretensioso dizer que ainda hoje se faz presente nesse sistema uma estrutura disciplinar ancorada no medo, como exemplificado nas regras de um orfanato francês, citadas por Foucault: “pela palavra punição, deve-se compreender tudo o que é capaz de fazer as crianças sentirem a falta que cometeram, tudo o que é capaz de humilhá-las, de confundi-las: ...uma certa frieza, uma certa indiferença, uma pergunta, uma humilhação, uma destituição de posto.” (LE DERNIER JOUR D’UN CONDAMNÉ, *apud* FOUCAULT, 1987, p.149)

Teve papel fundamental neste jogo o estabelecimento do *Panóptico*, forma arquitetônica largamente utilizada nas instituições de enclausuramento, que consiste no posicionamento de celas em círculo em torno de uma torre de guarda. O controle passa aí a se internalizar, não sendo necessária a presença física do vigia, mas apenas a sugestão de sua existência. “Tantas jaulas, tantos pequenos teatros, em que cada ator está

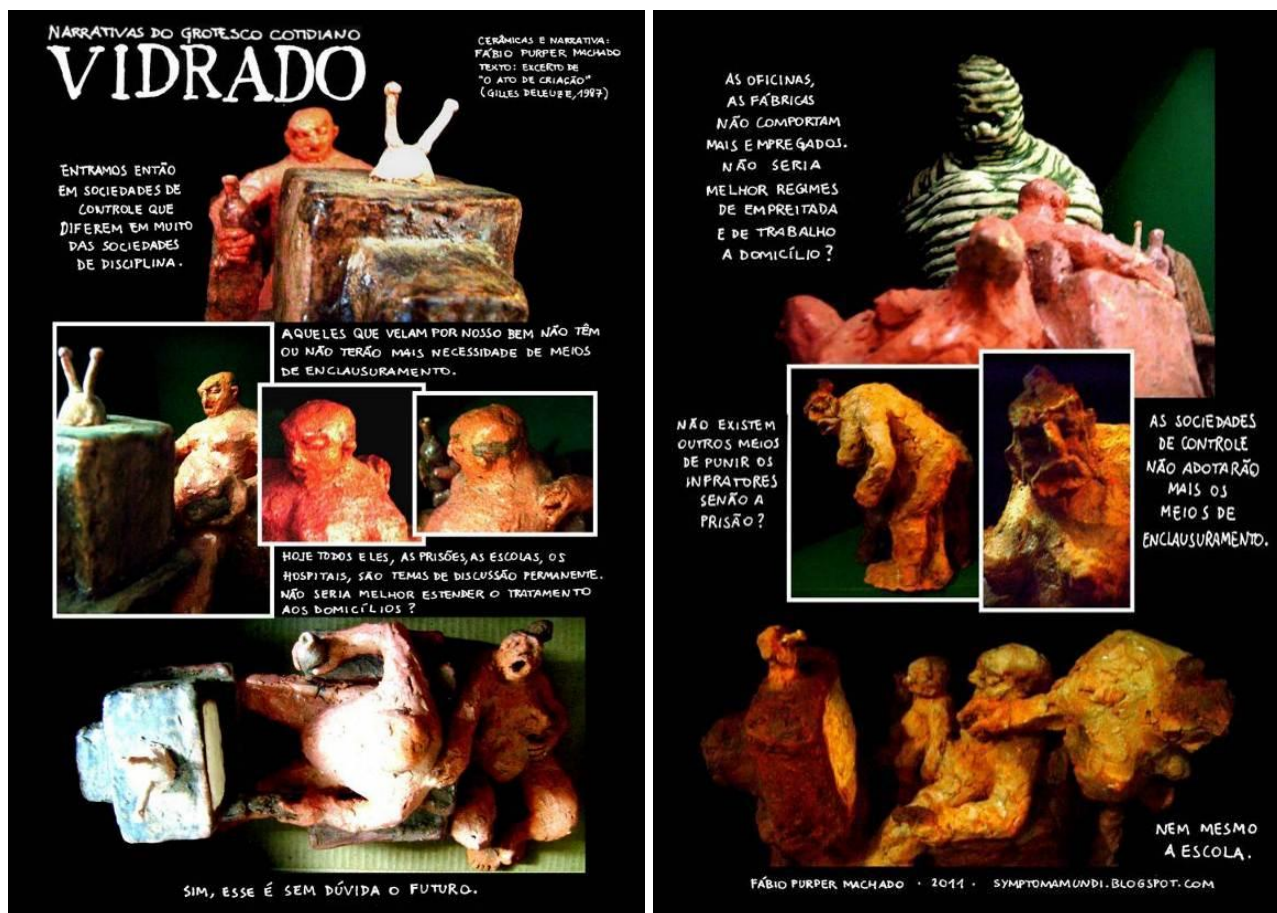
sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível” (p.166), vêm a corroborar para um sistema social hierarquizante, formando o cidadão para ser doutrinado e governado:

Escolarização e comunicação promovem – em meio aos seus discursos altissonantes de interdisciplinaridade, de cidadania, de segurança, de democracia, de informação e de participação – o grande movimento de abalar as potências do corpo, de diminuir suas intensidades, de produzir governo. Amansados, podemos distribuir funções que não sobrepassem as figuras de pastores (professor, governante ou Deus) e ovelhas, uns valem pela conservação do rebanho e pela prestação de contas, os outros pelo lucro que advém da comercialização de sua lã e de sua carne. (CORRÊA, 2000, p.186)

Considerando que a imobilização do corpo do ouvinte é condição inerente a um ato comunicacional como a educação escolar, nota-se, não necessariamente como uma melhora ou evolução, uma transição e retroalimentação entre o modelo da sociedade disciplinar e o da **sociedade de controle**, que vem a exercer um tipo de vigilância mais sutil.

É claro que existe todo tipo de resquício de sociedades disciplinares, que persistirão por anos a fio, mas já sabemos que nossa vida se desenrola numa sociedade de outro tipo, que deveria chamar-se, segundo o termo proposto por William Burroughs — e Foucault tinha por ele uma viva admiração —, de sociedades de controle. (DELEUZE, 1987, p.11)

Nesta situação descrita por Deleuze, não ocorre necessariamente uma substituição, mas as sociedades analisadas pelos dois filósofos se entrecruzam e aprendem uma com as práticas da outra. O próprio uso das tecnologias da informação e da comunicação se faz presente como facilitador desta substituição dos meios de clausura por um tipo de controle à distância, que se pode apreender a partir da leitura da citação contida na narrativa a seguir (**figura 1**), desenvolvida pelo autor do presente artigo como proposta poética que dialoga com as questões aqui abordadas.



**Figura 1:** História em quadrinhos “Narrativas do Grotesco Cotidiano: Vidrado”. MACHADO, Fábio Purper, 2011. Projeto de Mestrado em Artes Visuais “Narrativas poético-filosóficas entre o tridimensional e o plano”, orientado pelo Prof. Dr. Paulo Gomes na linha de pesquisa Arte e Visualidade do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART) da UFSM.

Ao final da narrativa ecoa este “nem mesmo a escola”, palavras quase proféticas do filósofo. No entanto segue fazendo-se presente a persistência de uma instituição fundada a partir de uma narrativa modernista, hoje percebida como pouco adequada, que postulava um ser humano transcendental a ser desenvolvido, funcionando como “mitos, que acabam por legitimar as instituições, as estruturas e as práticas sociais” (VEIGA-NETO, 2000, p. 45). Ou, como define Lyotard, ao listar exemplos dessas *grandes narrativas* ou *metanarrativas*,

a saber, um sujeito transcendental que estaria sempre presente em cada um de nós, à espera de um aperfeiçoamento pela emancipação progressiva da razão, da liberdade e do trabalho; a dialética do espírito; a hermenêutica do sentido; a totalidade; um motor para a história; o aumento da riqueza pelo avanço da ciência e da tecnologia; na parcela cristã, a salvação pela conversão à narrativa do amor mártir. (LYOTARD, 1988, *apud* VEIGA-NETO, 2000, p.46)



A escola, mesmo baseada em princípios que notadamente não se adequam à situação contemporânea do educando, segue pomposamente sendo proclamada como única fonte de legitimação do saber, incomodamente demorando a se propor a reconhecer suas falhas e se adaptar ao potencial das novas possibilidades tecnológicas e mesmo das novas formas de pensar e de viver da pós-modernidade. Algumas décadas e duras críticas foram necessárias para esta instituição perceber e adotar as potencialidades pedagógicas de uma linguagem como a das histórias em quadrinhos, e as das emergentes tecnologias da informação e da comunicação já dão seus primeiros passos em direção à sua legitimação.

### 2.3. Cultura Visual

Este subcapítulo se inicia com uma referência às visualidades cotidianas, a partir de um trabalho de colagem fotográfica (**figura 2**) realizado com a interação do público e sua participação subjetiva ao contar histórias que as fotos (algumas de cenas típicas da cidade de Santa Maria, outras de detalhes quase irreconhecíveis) suscitavam.



**Figura 2:** Detalhe da intervenção “Despadrões de Cultura”, realizada pelo autor junto às artistas visuais Tamiris Vaz e Francieli Garlet, no evento “27 Horas”, em agosto de 2011, na Casa de Cultura de Santa Maria-RS, pelo Grupo de Pesquisa em Arte: Momentos Específicos, coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rebeca Stumm.

Há na imagem um grande potencial ideológico. A perspectiva de Paul Duncum (2011) traz alguns elementos para se pensar isto.

As imagens sempre desempenharam um papel no âmbito de lutas pelo significado, seja legitimando noções existentes e as estruturas de poder que



apoiam, seja contestando tais noções ou incorporando ambivalência e contradição. Ademais, ao apelarem para os sentidos e as emoções, as imagens exercem profunda influência. Ao mesmo tempo, os espectadores detêm o poder de negociar e/ou de resistir a significados dominantes, bem como de criar seus próprios significados. (DUNCUM, 2011, p.21)

Os estudos da **Cultura Visual** se constituem numa proposta de romper algumas barreiras que balizam a narrativa modernista da educação em arte, como o uso desta no sentido de reproduzir estruturas hierárquicas hegemônicas, e a própria separação entre arte erudita e cultura popular. Outra característica fundamental de tais estudos é o reposicionamento, como sugerido por Hernández (2011), da prioridade do foco de estudo, do objeto ao sujeito, dos processos e contexto histórico da imagem a seu impacto no indivíduo contemporâneo, à força que exerce na construção de sua subjetividade. “O que vejo de mim nesta representação visual? O que diz esta imagem de mim? Como essa representação contribui na minha construção identitária – como modo de ver-me no mundo?” (p.38) São questões fundamentais para Hernández, e que podem nos ajudar a pensar como somos afetados pelo crescente universo de imagens que inunda nossas vidas.

Outro ponto crucial, na postura epistemológica dos estudos de Cultura Visual, é a valorização da vivência pessoal do autor na escrita, sua presença nela. Daí o motivo de ser usada a primeira pessoa no decorrer deste texto, no sentido de caracterizar a visão do autor sobre experiências relativas a seu contexto, a fim de que esta micronarrativa possa contribuir com alguns meandros para o contexto geral dos estudos de educação.

Ao falarmos sobre a aprendizagem em arte mediada pelas tecnologias devemos levar em consideração a dificuldade de uma produção, que não necessariamente lida com palavras, mas principalmente com imagens, em encontrar legitimação no meio acadêmico. Charréu (2007) constata ainda hoje a forte presença do preconceito para com o estudo da imagem por parte da chamada *alta cultura*, que considera esta como mera ilustração para um saber que só poderia ser concretizado textualmente. Definindo *visualidade* como “ver em contexto”, culturalmente (diferenciando-se do *ver* fisiológico), o autor trata a contemporaneidade como um momento em que a sociedade começa a trocar sua estrutura de produção de coisas por uma de produção de informação, devido à relativa democratização da fotografia, do vídeo, dos meios de comunicação, que

possibilita, além da imagem globalizada à revelia, uma imagem global, criada já no intuito de ser compartilhada, e, com isso, potencial portadora de carga doutrinária.

#### 2.4. O sujeito aparelhado

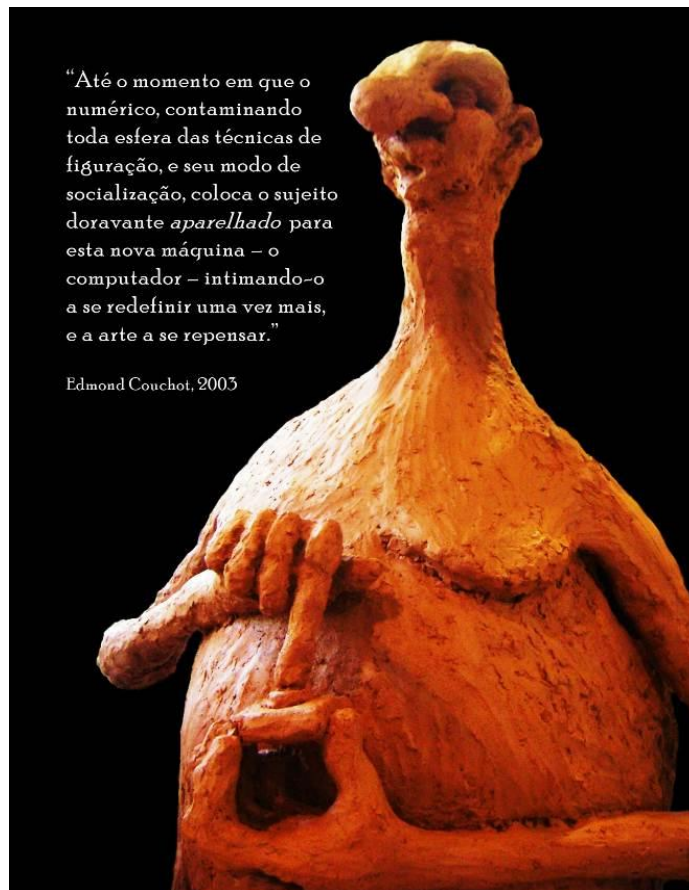
Na cibercultura são abertas novas possibilidades comunicacionais e novas vias de fluxo desta imagem, deste conhecimento. Segundo Pierre Lévy:

O espaço cibernético é o terreno onde está funcionando a humanidade hoje. [...] Com o espaço cibernético, temos uma ferramenta de comunicação muito diferente da mídia clássica, porque é nesse espaço que todas as mensagens se tornam interativas, ganham uma plasticidade e têm uma possibilidade de metamorfose imediata. (LÉVY, 2000, p. 13)

O autor aponta também a ascensão de uma inteligência coletiva que aos poucos vai desconstruindo certas verdades do sistema das mídias de massa do século XX – em que uma ideologia criada em um centro era propagada a fim de ser absorvida passivamente pelos espectadores, considerados “massas mudas” por autores como Baudrillard (apud CONNOR, 2004, p.55) – e empreendendo a criação de uma rede construída coletivamente, de forma rizomática e mutante. Novas formas de pensar a educação e a própria arte são evocadas pelas possibilidades da virtualidade, ao pensarmos os sujeitos como cada vez mais aparelhados pelas tecnologias.

É crescente a utilização da tecnologia numérica para a produção, a reprodução, a conservação e a difusão dos artefatos. Esse automatismo está aos poucos se estendendo até mesmo ao particular domínio da subjetividade, com programas aprendendo a conhecer a personalidade do usuário. A arte que recorre ao numérico ainda é polêmica, sendo a técnica não apenas um modo de produção, mas também de percepção. Couchot (2003), considerando uma divisão entre a irrevogável subjetividade do *sujeito-eu* e sua diluição no *sujeito-nós*, despersonalizado pelo anonimato, estuda alguns artistas que, em nome da técnica, negam o *eu* em favor desse *nós*. Um teórico por ele citado, Pierre Francastel (1979) cunhara a definição de *experiência tecnestésica*: “Existe um fundo comum de sensações e de atividades que servem igualmente de base a todas as formas específicas da atividade humana em um determinado tempo” (p.125, apud COUCHOT, 2003, p.15). Como dirigir um automóvel, uma experiência do sujeito-nós.

O sujeito-eu busca uma subjetividade irreduzível, e a noção de subjetividade se alarga, diferenciando-a da narcísica e tornando-a uma oposição ao sujeito-nós. Sujeito-eu e sujeito-nós se afrontam, negociam, se deslocam e trocam de figura. “Cada arte [...] corresponde a uma associação distintiva entre esses dois componentes do sujeito, uma tecnicidade figurativa e uma figura da subjetividade.” (p.17). As técnicas se automatizam, e nisso a fotografia é decisiva. O sujeito-eu luta contra a dependência e se esforça para redefinir sua identidade nas crises da arte. Imerso em tais questões, o autor deste artigo desenvolve, entre 2008 e 2011, uma pesquisa escultórica figurativa (**figura 3**) que busca não necessariamente ilustrar, mas dialogar com o conceito de *sujeito aparelhado*:



**Figura 3:** Edição fotográfica do modelado em argila “O Sujeito Aparelhado” MACHADO, Fábio Purper, 2010-2011. Projeto de escultura pública (aprox. 1m70 de altura) desenvolvido no curso de Artes Visuais: Bacharelado em Desenho e Plástica na UFSM, orientado pelo Prof. Ms. José Francisco Flores Goulart. Fonte do texto: COUCHOT, 2003, p.18.

O que será desencadeado quando esta figura apertar o botão para o qual aponta seu dedo indicador? Temores de Guerra Fria, de hecatombe nuclear, um simples trocar de canal ou um pulo em cima da tartaruga no *videogame*, ou o acesso a toda a informação do mundo na palma de sua mão? Mais do que responder, solucionar problemas ou

reafirmar narrativas hegemônicas, as artes têm em evidência o potencial de questionar, que pode estar em qualquer outra disciplina ou área de conhecimento.

Ainda segundo Couchot, “o desenvolvimento das técnicas e a complexidade crescente da automatização constituíram o mais decisivo fator na evolução da arte há um século e meio” (2003, p.18). O que não significa que este fator substitua a inventividade humana, pelo contrário: “A técnica predispõe, mas não determina. Uma nova técnica figurativa não conduz forçosamente a uma nova arte, mas faz surgir as condições para sua aparição” (p.18-19). Ao nos depararmos com essa revolução nas técnicas, lidamos com outro espaço, outro tempo, outra concepção do mundo, em que a *simulação* emerge como nova ordem visual, estando as interfaces digitais cada vez mais próximas a uma experiência no mundo físico, concreto. O que não quer dizer que isto seja uma enganação, mas talvez um realce, um chamar a atenção para que a própria realidade seja vista com outros olhos.

O acesso do público a tantas inovações que daí decorrem, e as possibilidades de, através delas, haver uma promoção de novas formas de se construir conhecimento, ainda está num âmbito restrito. Lopes (2007) justifica a incerteza quanto às influências das políticas de inclusão digital no Brasil com o fato de que “em diversas áreas, e inclusive na Comunicação, estamos ainda muito focados nas TICs como um fim, e não como meras ferramentas utilizadas para a promoção de outros fins” (p.115). Há uma necessidade governamental de que as instituições pareçam bem-equipadas e prósperas, sem uma preocupação efetiva com a capacitação dos profissionais que lidarão com estes recursos, ficando a cargo destes encontrar disponibilidade e condições de se familiarizar com eles.

As TICs têm um potencial formidável para aumentar e enriquecer a participação política, devido primordialmente à natureza descentralizada da Internet – seu principal expoente – e à possibilidade de expansão do número de pessoas que podem acessar e disseminar ideias, melhorando assim o fluxo de informação. (LOPES, 2007, p. 105)

É este potencial de criação através de redes de trocas ou das apropriações – seja nas modalidades da colagem, do *sampler*, do *mash up*, ou numa literatura coletiva – que caracteriza a atividade na rede, cada vez mais dinâmica e repleta de recursos. No entanto, pouco deste manancial acaba sendo explorado, algumas vezes por pura falta de preparação do *sujeito aparelhado*, outras porque, mesmo com domínio das técnicas, geralmente as utiliza em nome de interesses banais e diversão gratuita, ou mesmo da

acumulação de discografias e filmografias a serem esquecidas ou fruídas superficialmente, sem que seja desenvolvida a noção do quanto estas ferramentas e informações podem contribuir para sua formação profissional, pessoal, cultural.

A **interface** pode ser compreendida como um elo entre dois sistemas diferentes. Cleomar Rocha (2008) questiona as definições desta como ponte ou maçaneta, alegando, a partir de sua pesquisa, serem necessárias três características: o pertencimento a um dos dois sistemas envolvidos (a uma das margens do rio), a ocorrência de uma tradução ou tratamento de dados, e o vínculo a sistemas computacionais. Entre os autores por ele pesquisados, Pierre Lévy (*apud* ROCHA, 2008) vê a interface como uma pele que media relações entre a realidade física e a virtual – mas ainda é possível questionar esta separação, supondo diversas interfaces ligando entre si contextos antes distantes da própria realidade. Tal noção contribui para que percebamos as possibilidades da mediação das tecnologias numa formação que transcenda a imobilização das atividades comunicativas e cumulativas e proponha dinâmicas que melhor dialoguem com as formas contemporâneas de aprender. É importante nesse percurso o gradual desenvolvimento (ROCHA, 2008), a partir dos anos 1960 e consolidado em 1984, de interfaces computacionais que foram aos poucos abandonando a estrutura de bloco de comandos em texto para se tornarem mais acessíveis através de metáforas gráficas e linguísticas com elementos cotidianos como as janelas e a mesa de escritório (*desktop*). O uso da imagem como mediadora de uma linguagem até então praticamente intransponível para leigos em informática tornou possível a presente expansão do computador pessoal. Esta questão é fundamental para os próximos momentos deste artigo, pois eles serão baseados na presença da imagem e em suas funções ilustrativas e/ou de construção do conhecimento em interfaces virtuais de ensino-aprendizagem.

### **3. DO USO DA IMAGEM EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM**

Nesta seção são propostos apontamentos sobre o uso da imagem na plataforma *Moodle*, como ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Tal abordagem será feita através de critérios que não são os de usabilidade e ergonomia, mas sim de quanto as imagens são usadas com função meramente ilustrativa ou como propiciadoras de condições ou possibilidades de construção de conhecimento. Podem aqui ser usadas como exemplo duas imagens (**figura 4**), colhidas pelo autor em sua experiência na citada plataforma,

nas disciplinas de “Metodologia Científica” e “Design de Interfaces” da especialização em TICs Aplicadas à Educação na UFSM:



**Figura 4:** Reproduções de exemplos de usos da plataforma Moodle, em disciplinas cursadas pelo autor na Especialização em TICs Aplicadas à Educação entre 2010 e 2011.

É possível inferir, através dos exemplos apresentados nas figuras, que há, nesta plataforma, uma preocupação com a organização das informações no espaço, de forma a agilizar a navegação, e também a presença de **ícones** ao lado das palavras em determinadas situações. Há clara ênfase no uso do texto sobre um fundo neutro, o que confere certa sobriedade ao conjunto dos elementos. Na ferramenta Agenda, onde são



colocados os “capítulos” e introduções ao conteúdo das disciplinas (definidas pela palavra “cursos” no *Moodle*), existe a possibilidade de serem usados texto e imagens, e itens como as atividades, textos de apoio e fóruns são sinalizados pelos ícones.

Tais ícones tem sua importância no sentido de servirem como ilustração, e a partir dessa questão podemos propor um debate entre a perspectiva estruturalista da semiótica, que associa sentidos fixos e universais à imagem, e a abordagem construcionista desenvolvida nos estudos de Cultura Visual, em que os objetos que compõem nossa visualidade são considerados abertos a múltiplas interpretações. Segundo Tomás Ibáñez (2001, p. 253), “Nada pode representar outra coisa senão mediante uma decisão puramente convencional”, ou seja, ao realizarmos um acordo ou convenção que uma imagem é representacional estamos dando uma utilidade a ela e a subordinando a um discurso verbal, afastando-a da região intuitiva, estética, da cognição. Tal utilidade é interessante para o funcionamento de diversas interfaces, mas pode refletir a ideologia do racionalismo científico, que exerce grande poder no meio acadêmico, e relega a importância da imagem ao *status* de mero acessório do texto escrito. O Construcionismo Social, epistemologia questionadora de verdades absolutas e base da Cultura Visual, vê a imagem não necessariamente como representação de significados prontos, mas como uma criação com vida própria, e como algo que, segundo Gilles Deleuze (*apud* PARNET, 1988), não reproduz narrativas fixas como entendido pela psicanálise, mas sim se constrói continuamente, através da interação com o meio e com a sociedade.

A partir deste ponto de vista, não há aqui, de forma alguma, a defesa de que a imagem deixe de ser usada em conjunção ao texto, mas que a ela seja dado seu valor como construtora de imaginário e identidade. Problematiza-se assim a hierarquização dos saberes empreendida por um sistema educacional pautado em verdades alegadas descobertas, na verdade inventadas, por uma metanarrativa modernista, partindo do pressuposto de que se deve educar o indivíduo para o desenvolvimento de autonomia e cidadania descontextualizadas das questões imediatas a seu cotidiano, e sem a ênfase numa problematização dos artefatos culturais a ele relacionados.

A presença da representação através de ícones (e os próprios significados que associamos a este termo) na interface suscita um ponto comum a estudos sobre quadrinhos: o pesquisador-quadrinista Scott McCloud (2000), em uma de suas obras

sobre a linguagem da HQ, defende que a simplificação das feições dos personagens (e até mesmo o uso da analogia ao humano através de animais) os torna menos específicos e mais icônicos, ou seja, passíveis de identificação por parte de um maior número de pessoas, numa aproximação ao que se costuma chamar de universalidade e, no caso ilustrativo do ícone, de uma univocidade de significado, a fim de não gerar dúvidas sobre seu objetivo.

No caso da plataforma *Moodle*, temos as miniaturas de rostos, um de frente para o outro nos debates, lado a lado na lista de participantes, tabelas para notas, uma mão entregando um papel para uma atividade a ser realizada, entre outros. De forma semelhante às já citadas analogias da janela, da mesa de trabalho, etc., aqui são realizadas alusões a métodos tradicionais de ensino, o que se encontra no limite entre a benéfica identificação imediata e a possibilidade de se cair em algo questionável ao pesquisarmos a educação realizada em ambientes informáticos: o uso destas tecnologias para se trabalhar com métodos já possíveis sem elas, mantendo-se a estrutura da escola iluminista em todo seu descompasso com as motivações pedagógicas contemporâneas.

Ficam em aberto estas questões: de que forma o conhecimento e as subjetividades se constroem na contemporaneidade? O quanto a prioridade científica no texto se mostra atraente numa abordagem pedagógica destinada, por exemplo, a adolescentes numa proposta de EaD? Será possível se fazer um contraponto ou uma concorrência com a saturação imagética em que muitos educandos se encontram, em tempos de cibercultura?

Em entrevista dada no Brasil, Pierre Lévy (RODA VIVA, 2001) especulou que “em 10, 20, 30 anos, a escola será completamente diferente do que ela é hoje. E, certamente, será uma escola virtual, em rede, com o aprendizado cooperativo”. Passados os primeiros dez anos desta fala, podemos notar certa aproximação a essa perspectiva de futuro ao consultarmos, por exemplo, o domínio virtual da plataforma *Moodle* (2011), em que é mostrado um mapa *mundi* com marcações e abaixo nomes de países onde estão sendo através dele realizadas propostas pedagógicas à distância. Dos cerca de 56 mil *sites* em atividade, registrados em 215 países, constam faculdades, escolas técnicas, cursos preparatórios para concursos, colégios de educação básica, grupos de estudo<sup>3</sup>, algumas a princípio adotando o AVA como “apêndice” virtual, outras o tendo como eixo principal de

suas atividades. Os desenvolvedores do ambiente *TelEduc*, de Campinas-SP, divulgam, em sua página (TELEDUC, 2011), já ter mais de 4 mil instituições cadastradas e traduções para três línguas. Considerando apenas estas duas plataformas, são números que já podem ser considerados significativos de como vão se tornando possíveis as “últimas consequências” da fala de Lévy: a substituição da certificação escolar por uma concedida a partir de atividades realizadas na própria internet. E, sendo tal transição feita com seriedade e ética, esta construção do conhecimento poderá se dar num contato pleno e responsável com o fluxo de informações dessa inteligência coletiva.

Será interessante, senão fundamental, nessa situação, que as interfaces educacionais se adequem às novas formas de aprender e ensinar, aos diferentes públicos às quais serão destinadas, e que, para isso, talvez venham a sofrer adaptações extremas em sua estrutura. É sobre possibilidades dentro dessas mudanças que a próxima seção será dedicada.

#### **4. ESBOÇANDO UMA INTERFACE BASEADA NA ESTÉTICA DAS HQS**

Como última contribuição deste trabalho ao campo das TICs aplicadas à educação, é proposto aqui o exercício de esboçar uma interface educacional que visa dialogar com o educando através de uma linguagem que preze pelo balanço entre a razão simbólica e a sensível, para isto utilizando a linguagem híbrida das histórias em quadrinhos.

Novamente atentando à diversidade de instituições que vêm aderindo aos ambientes virtuais de aprendizagem, percebemos uma diversidade de público-alvo: do ensino fundamental às pós-graduações, da formação continuada aos cursos e concursos, tem-se um desafio de abrangência posto aos desenvolvedores destas interfaces, que vai além de suas constantes revisões e atualizações. Ao mesmo tempo em que o alcance do sistema se expande, alarga-se também a abrangência de faixas etárias que o acessarão. Esta seção se foca numa destas faixas, a idade que comumente cursa as séries finais do Ensino Fundamental ou o Ensino Médio, que, apesar de hoje em dia serem obrigatoriamente presenciais, já adotam atividades complementares à distância.

Além das questões técnicas de ergonomia e usabilidade de interfaces, que, apesar de sua inegável importância, não se constituem como prioridade neste estudo, as qualidades e

problemas abordados nas considerações dos capítulos anteriores também merecem ser levados em consideração nesse tipo de proposta, e é neles que este trabalho se foca, partindo do ponto de vista dos estudos de Cultura Visual.

A questão da identificação dos educandos com um ambiente pode cair em inúmeras controvérsias, pois é notável na juventude atual uma miríade de “tribos”, com gostos, interesses e aptidões díspares, sendo a própria escola um ambiente de pretensa universalidade que normalmente incentiva em poucos educandos a vontade de aprender. Nesse sentido, não podemos descartar a possibilidade de uma interface que se adeque a estes interesses conforme o uso, o que o crescimento das possibilidades tecnológicas cada vez parece tornar mais facilitado.

No entanto, trabalhando a partir de um contexto em que tais inovações ainda não se popularizaram, cabe pensar em algo mais simples, e sem pretensões de perfeição ou universalidade. Os ambientes virtuais de aprendizagem, assim como diversos meios de comunicação, possuem diversos pontos em comum com a já citada estética desenvolvida na linguagem dos quadrinhos, e talvez isso se dê por esta se encontrar no embrião das interfaces gráficas. Um exemplo disto é o próprio uso de ícones já mencionado, das figuras humanas representadas por um mínimo de formas no intuito de promover identificação com o público.

Em pesquisas empreendidas pelo autor deste texto em escolas públicas há poucos anos<sup>4</sup>, verificou-se que muitos dos jovens não demonstraram interesse pelo fazer artístico na linguagem da HQ, no entanto, fez-se notável sua aproximação com diversos artefatos culturais (*videogame*, animação, cinema, telenovelas, etc.) que utilizam elementos claramente derivados dessa estética. É possível apreender daí que há a chance de uma interface de aprendizagem através da internet ser convidativa aos educandos quando idealizada a partir de uma proposta de diálogo entre elementos verbais e imagéticos como a que ocorre nas histórias em quadrinhos: a imagem construindo os significados juntamente com o texto, e não redundando com ele ou simplesmente o ilustrando.

Como este artigo não está associado a uma proposta de trabalho técnico de desenvolver inteiramente uma interface e colocá-la em funcionamento (o que também não é necessariamente o objetivo do curso), foi desenvolvido para este estudo apenas uma

amostra de *layout*, que se encontra reproduzida nas **Figuras 5 e 6**. É necessário ressaltar que não há aqui a pretensão de se postular um modelo definitivo de como deve ser estruturado um ambiente virtual de aprendizagem, até porque isto iria contra os princípios dos estudos de Cultura Visual, que visam problematizar questões e não propor receitas ou prescrições para as metodologias de ensino.

Seja bem-vindo(a) à disciplina fictícia **Arte-HQ-Interdisciplinaridade**, destinada a estudos envolvendo as relações da linguagem artística das Histórias em Quadrinhos com outras áreas do conhecimento.

Professor: Fulano de Tal  
Tutores: Sigrana Tel  
Beltrano de Tul

RECURSOS | TEXTOS | FÓRUMS | ATIVIDADES

**SEMANA 1: FOME X GANÂNCIA**

O personagem **Ferdinando**, de Al Capp, conhecido no Brasil através das histórias da **Família Buscapé**, é uma representação do matuto, como o Jeca Tatu de Monteiro Lobato. No entanto, mais do que rir das desventuras proporcionadas pela inadequação do matuto às "modernidades" urbanas, essas histórias funcionam como alegorias sociais. Nesta história, são encontrados adoráveis animaizinhos chamados **shmoos**, uma solução para a fome no mundo. Trazendo-os para sua vila, Ferdinando provoca o descontentamento dos grandes empresários que lucram com a alimentação. Pode-se estudar a partir daí, entre outros temas:

- A questão ecológica da extinção de espécies animais...
- Os discursos do "American Way of Life" considerando como anti-americanas as atitudes de socialização...
- A Guerra Fria, entre as ideologias capitalista e socialista...
- Os conflitos e discrepâncias sociais entre meio rural e urbano...
- A literatura de Monteiro Lobato e o cinema de Mazaroppi...
- O êxodo rural e a desigualdade social resultante...
- A desigualdade de posse dos meios de produção, principalmente nos países "em desenvolvimento"...

**Figura 5:** Esboço de interface baseada na estética das histórias em quadrinhos: página principal de um curso.

Apresenta-se aqui uma alternativa de interface educacional, apropriando-se de alguns dos ícones já presentes na plataforma *Moodle*, realçados pela ênfase gráfica da estética dos quadrinhos. Não se trata de uma receita nem de um atestado de que o atual sistema *deve* mudar, mas sim de um pequeno exercício de possibilidades dentro do campo das TICs aplicadas à educação. Considerando-se o nível de customização do *Moodle* para seus usuários, pode-se imaginar que a ordem, e mesmo a presença, dos ícones laterais (relativos às caixas de ferramentas) está à escolha do educando, assim como muitas das

potencialidades da cada vez mais rizomática construção do conhecimento que ocorre através da navegação na rede.

A seta ali representada aponta para um *link* da página (isto costuma, em sistemas operacionais conhecidos, transformá-la em outro ícone, como uma mão apontando um dedo, mas foi escolhido manter a seta para simplificar o teor comunicativo do esboço), que sofre o processo de “iluminação” comum em sites, assumindo um contorno verde e mais espesso nas bordas do balão e na escrita. Estão presentes no topo da tela, o *banner* com o logotipo do AVA e os brasões das instituições, logo abaixo estão os ícones de navegação sem legenda, a “casinha” para ir à página inicial e as setas para a esquerda e direita, que servem para retroceder ou avançar na navegação. Os outros ícones vêm acompanhados de balões ou recordatórios com sua função verbalizada, a fim de que não haja confusão por parte de quem for explorá-los.

A proposta fictícia de nome da disciplina, e de atividade envolvendo uma reflexão e pesquisa interdisciplinar a partir de apreciações de histórias em quadrinhos, foi inicialmente esboçada pelo autor em algumas experiências em educação formal e oficina, tendo sido posteriormente convertida ao formato texto numa atividade da Especialização em TICs aplicadas à Educação, a criação de um *blog* educacional. Aparece neste artigo preenchendo a área da “Agenda do Curso” da interface, tendo sido diagramada a partir de elementos da linguagem da HQ que também permeiam o contexto geral do *layout*: balões, recordatórios, fonte próxima à escrita manual, representações icônicas e a própria sequencialidade dos quadrinhos são características utilizadas para conferir uma possível leveza e um balanço entre texto e imagem que visa ser confortável e familiar para o abrangente contexto dos jovens e adolescentes que tenham em sua bagagem cultural a estética dos quadrinhos como referência direta ou indireta. Tal referência pode tornar imediato e intuitivo o aprendizado das propostas presentes na **Figura 8**, uma interface de fórum.





**Figura 6:** Esboço de interface baseada na estética das HQs: página de fórum de discussões.

Neste segundo esboço são propostas possibilidades de interação em um fórum de discussões, através da expressividade dos balões de fala. Nesta situação entraria um código baseado nos significados destes: o balão de fala normal representaria uma fala a todos dentro do fórum; o balão pontilhado, de sussurro, uma fala destinada apenas para os contatos escolhidos pelo usuário; o balão de pensamento seria uma fala disponível apenas para si e talvez também para os professores; o balão espetado, de grito, uma fala para todos que também seria transmitida automaticamente a seus endereços de e-mail. Aprendido este código, seria possível uma comunicação virtual semelhante à dos fóruns tradicionais, com as imagens anexadas às falas e as fotografias escolhidas pelos usuários para seus perfis em formato de quadrinhos. Os exemplos aqui utilizados como imagens de perfil são imagens desfocadas de estudantes das experiências docentes do autor (MACHADO, 2009, 2010), e os diálogos são ficções genéricas criadas no sentido de ilustrar as possibilidades abordadas.

## 5. CONSIDERAÇÕES

A partir da experiência de pensar os ambientes virtuais de aprendizagem como uma possibilidade de abordagem educacional para o jovem contemporâneo em sua cada vez maior imersão nas linguagens e artefatos da cibercultura, emergem algumas questões importantes nesse contexto:

A marcante presença estética da linguagem das histórias em quadrinhos nos mais diversos artefatos culturais pode se constituir como possibilidade de familiarização, identificação do jovem com uma interface de ensino-aprendizagem que utilize recursos desta linguagem para propor interações e construção de conhecimento.

Cresce a inadequação do sistema escolar como centro universal de formação, por este partir de pontos de vista de disciplina, autonomia e universalidade pertencentes a uma narrativa modernista já defasada em relação às novas possibilidades tecnológicas. Isto possibilita que novas formas de aprender sejam desenvolvidas, entre elas o estudo mediado pelas tecnologias da informação e da comunicação.

É cada vez maior a necessidade de considerar-se o poder da imagem, em sua crescente difusão, como influenciadora no processo de construção de subjetividades. Seja em sua presença como ícones de navegação de interfaces, na ilustração de conceitos textuais, na propaganda, ou no museu, a identidade do ser humano contemporâneo é, de diversas formas, atravessada e delineada por elas. Uma formação voltada ao pensar e mediar esta influência pode ser bem-vinda no sentido de preparar o educando para saber ver criticamente e não se deixar levar pela correnteza das imagens que inundam seu contexto. Trabalhar a partir da imagem, de sua criação e mesmo de sua manipulação, como proposto na interface aqui esboçada, pode ser um meio de desenvolver tal consciência.

Em suma, estas são problematizações para as quais não se encontram respostas em teleologias ou ontologias, em verdades ocultas ou definitivas, mas para as quais é possível traçar alternativas num entrecruzamento de micronarrativas como este texto e diversos outros de posições afins ou mesmo contrárias, numa construção rizomática, sem começo, fim, estrutura ou hierarquia. O importante é que o questionamento emerja como

motivador de uma atividade que busca na experiência do sujeito suas formas de construção de conhecimento, e em sua relação com a imagem e as tecnologias um veículo de inestimável potência para tal processo.

## NOTAS

<sup>1</sup> O maior “vilão” de carne e osso que as histórias em quadrinhos já conheceram, o psiquiatra alemão Frederick Wertham, através do livro *A Sedução dos Inocentes* (SANTOS NETO; SILVA, 2011), onde teorizava a degradação moral e intelectual das crianças através dos quadrinhos, promoveu censura e retrocesso da linguagem por cerca de três décadas com um código de conduta que daí derivou, o “Comic Code Authority”, que reduzia os temas e abordagens permitidos às publicações a um nível doutrinário. As publicações independentes – a exemplo do *underground* americano capitaneado por Robert Crumb – se constituíram como uma profunda e escatológica reação ao falso moralismo engendrado por tais teorias.

<sup>2</sup> Nesse ponto vale lembrar que a HQ japonesa (o *mangá*), em profusão no ocidente, é lida, conforme a escrita do país, de cima para baixo e da direita para a esquerda, iniciando na página que seria a última numa publicação ocidental.

<sup>3</sup> O GEPAEC-UFSM (Grupo de Estudos e Pesquisa em Arte, Educação e Cultura), do qual o autor participa, está em fase de implementação da plataforma Moodle.

<sup>4</sup> Publicadas na Revista Visualidades (FAV-UFG, Goiânia, 2010), no II CEAC (Congresso de Educação, Arte e Cultura, UFSM, 2009), III SENAFE (Seminário Nacional de Filosofia e Educação, UFSM, 2009), III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual (UFG, 2010) e 20º Congresso da Federação de Arte Educadores do Brasil (CONFAEB, UFG, 2010). Disponíveis em <<http://ufsm.academia.edu/Purper/Papers>>.

## REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **O Trabalho com Histórias em Quadrinhos (HQ) no Ensino Universitário**. In: SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.) **História em Quadrinhos e Educação: Formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Faculdade Metodista de São Paulo, 2011. p.33-55.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. **O que é História em Quadrinhos**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CHARRÉU, Leonardo. Imagem Global e Cultura Visual: Sobre o que se pode aprender no espaço midiático. In: Anais do Congresso Internacional **A Unicidade do Conhecimento**. Évora, Portugal: Universidade de Évora, 17-19 maio. 2007.

CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna: Uma introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

CORRÊA, Guilherme Carlos. **Educação Comunicação Anarquia**. Procedências da Sociedade de Controle no Brasil. São Paulo: Cortez, 2006, 200p. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/16677670/Guilherme-Correa-Educacao-Comunicacao-Anarquia>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

COUCHOT, Edmond (Trad. Sandra Rey). Sujeito-Nós e Sujeito-Eu. In: **A Tecnologia na Arte: Da Fotografia à Realidade Virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003, pp. 9-20.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**. Capitalismo e Esquizofrenia. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

DUNCUM, Paul. Por que a arte-educação precisa mudar e o que podemos fazer. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da Cultura Visual: Conceitos e Contextos**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011. Pp. 15-30.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**; tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 1987. 288p.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**. Do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.

HERNÁNDEZ, Fernando. A Cultura Visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2011. Pp.31-49.

IBÁÑEZ, Tomás. **Municiones Para Disidentes**. Realidad - Verdad - Política. Barcelona: Cedisa, 2001.

LÉVY, Pierre. A emergência do cyberspace e as mutações culturais. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. (org.) **Ciberespço: Um Hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000 (pp. 13 a 20).

LOPES, Cristiano Aguiar. Exclusão digital e a política de inclusão digital no Brasil – o que temos feito? In: **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación (EPTIC On Line)** vol. IX, n. 2, p.103-118, maio - ago. 2007. Disponível em:

<<http://www.eptic.com.br/arquivos/Revistas/v.%20IX,n.%202,2007/revista%20completa%20IX2007-2.pdf>>. Acesso em: 21 nov. 2010.

MACHADO, Fábio Purper; COELHO, Roseane Martins. Arte, narratividade, educação não-formal e um dilema digital. In: **20º Congresso da Federação de Arte Educadores do Brasil (CONFAEB)**. Goiânia: UFG, 2010b. Pp.352 – 363.

\_\_\_\_\_, CORRÊA, Ayrton Dutra. CEUZine: Uma Oficina de Histórias em Quadrinhos na UFSM. In: **Revista Visualidades**, v.8, n. 2. Goiânia: UFG, 2010c. Pp.290 – 311. Disponível em:

<[http://www.fav.ufg.br/culturavisual/download.php?tipo=publicacoes\\_visualidades\\_edicoes&item=17&arquivo=arquivo1.pdf&nome=Visualidades-V.8,%20n.2,%202010](http://www.fav.ufg.br/culturavisual/download.php?tipo=publicacoes_visualidades_edicoes&item=17&arquivo=arquivo1.pdf&nome=Visualidades-V.8,%20n.2,%202010)>. Acesso em: 5 out.2011.

\_\_\_\_\_. Histórias em Quadrinhos e Cultura Visual na Educação. In: **III Seminário Nacional de Filosofia e Educação (SENAFE)**. Anais Eletrônicos. Santa Maria: UFSM, 2009b. Disponível em:

<[http://w3.ufsm.br/senafe/trabalhos/eixo1/eixo1\\_fabiopurpermachado.pdf](http://w3.ufsm.br/senafe/trabalhos/eixo1/eixo1_fabiopurpermachado.pdf)>. Acesso em: 14 maio.2011.

\_\_\_\_\_. Narratividade, quadrinhos e arte-educação: uma experiência escolar com adolescentes. In: **III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual: Reinvenção do Humano**. Goiânia: UFG, 2010a. v.III. Pp.1648 - 1651.

\_\_\_\_\_, OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. Histórias em Quadrinhos em Arte-Educação: Uma possibilidade de pensar a Cultura Visual. In: **II Congresso de Educação, Arte e Cultura (CEAC)**. Anais Eletrônicos. Santa Maria: UFSM, 2009a.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. 2000, Tradução de Roger Maioli. São Paulo: M.Books, 2006.

PARNET, Claire. **O Abecedário de Gilles Deleuze**. Entrevistas com DELEUZE, Gilles. Dirigido por Pierre-André Boutang. Paris: Éditions Montparnasse, 1988-1995. Sonoro, colorido. Tradução TV Escola, Ministério da Educação/Raccord.

RODA VIVA. **Pierre Lévy**. Entrevista com Florestan Fernandes Jr., Marcelo Tas, Nize Pellanda, Paulo Markun, Rogério da Costa e Teixeira Coelho. Memória Roda Viva. São Paulo: FAPESP, 2001. Disponível em: <[http://www.rodaviva.fapesp.br/materia/47/entrevistados/pierre\\_levy\\_2001.htm](http://www.rodaviva.fapesp.br/materia/47/entrevistados/pierre_levy_2001.htm)>. Acesso em: 28 jul.2011.

**Registered moodle sites**. Moodle.org. Disponível em: <<http://moodle.org/sites>>. Acesso em: 17 jun.2011.

ROCHA, Cleomar de Souza. Interfaces Computacionais. In: **17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas** - Panorama da Pesquisa em Artes Visuais. Florianópolis: 19 a 23 de agosto de 2008, anais eletrônicos. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/149.pdf>>. Acesso em: 14 maio. 2011.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. Histórias em Quadrinhos e Educação: Histórico e Perspectivas. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.) **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e prática docente. São Bernardo do Campo: Faculdade Metodista de São Paulo, 2011. Pp.19-32.

**TelEduc** Educação a Distância. Disponível em: <<http://www.teleduc.org.br>>. Acesso em: 17 jun.2011.

VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, Marisa (Org). **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000. Pp.37-72.

Fábio Purper Machado - [fabiopurper@gmail.com](mailto:fabiopurper@gmail.com)  
Giliane Bernardi - [giliane@inf.ufsm.br](mailto:giliane@inf.ufsm.br)