



Literacia Enquadrada

A linguagem documental e a educação multimídia no ensino básico de Portugal

Sabrina Dias Federici

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: André Rangel (Doutor)

Coorientador: Eduardo Morais (Doutorando)

Junho de 2021

© Sabrina Dias Federici, 2021

Literacia Enquadrada

Sabrina Dias Federici

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Nome do Presidente (Título)

Vogal Externo: Nome do Arguente (Título)

Orientador: Nome do Orientador (Título)

Resumo

O presente projeto visa investigar a linguagem documental como propulsora da literacia multimídia a partir do estudo dos gêneros documentais: fotodocumentário, documentário em quadrinhos e o cine documentário. Trazendo esta reflexão para o cenário da educação contemporânea - o 2.º ou 3.º ciclo do ensino básico de Portugal - foi feita uma pesquisa exploratória sobre como essa tríade pode auxiliar na configuração de metodologias educacionais ativas. Para tanto, foi realizado um *workshop* com duas turmas de uma escola adepta ao programa Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP), onde os mesmos foram orientados a produzir três mini-documentários para a disciplina “Educação para Cidadania”. O desafio foi prototipar uma trilogia de baixo orçamento que permita aos participantes avaliarem as estratégias de linguagens dos media, bem como a capacidade de comunicar de forma ética em diversos contextos.

Palavras-chaves: Fotografia, Cinema Documental; História em Quadrinhos, Educação Multimídia.

Abstract

This project aims to investigate the documentary language as a developer of multimedia literacy from the study of documentary genres: photo documentary, comic book documentary and documentary film. Bringing this reflection to the context of contemporary education - the 2nd or 3rd cycle of basic education in Portugal - an exploratory research was carried out on how this triad can help in the configuration of active educational methodologies. To this end, a workshop was held with two groups from a school that supports the Educational Priority Intervention Program (TEIP), where they were instructed to produce three mini-documentaries for the subject “Education for Citizenship”. The challenge will be to prototype a low-budget trilogy that allows participants to evaluate media language strategies, as well as the ability to create artistic narratives to communicate ethically in different contexts.

Keywords: Photography, Documentary Cinema; Comics, Multimedia Education.

Agradecimentos

À Deus e Nossa Senhora Aparecida, por me permitir viver com saúde e paz espiritual, me dando forças para enfrentar os obstáculos da vida.

Aos meus pais e avós, por me ensinarem os princípios da ética e humildade, me apoiando em todas as decisões. Mesmo longe, vocês sempre estiveram comigo nos momentos de alegria, tristeza, dúvidas e incertezas.

À minha irmã, pelos infinitos “kd vc” e “au” que sempre me despertam com bom humor, tornando o meu dia mais doce. Obrigada por me compreender, inspirar e por acreditar em meu potencial.

À este país, em especial à cidade do Porto, que me acolheu com carinho e dignidade, me dando segurança para continuar seguindo em frente.

Aos meus mestres, André Rangel e Eduardo Moraes, pela evolução intelectual indispensável a esse trabalho.

À Marisa Silva, Jorge Barbosa e Maria João Félix pelo acolhimento, cumplicidade, paciência e por toda ajuda que me ofereceram durante esta trajetória. Atribuo, também, à toda comunidade da Universidade do Porto que, de uma forma ou de outra, me dão a sensação de que ainda há esperança.

Finalizo meus agradecimentos dedicando este trabalho a três grandes amigos, Guilherme, Ana e Mary que, com suas formas inusitadas de enxergarem o mundo, tornaram-se simbólicos em minha vida, instaurando em mim um sentimento de felicidade, amor e pertencimento que, há muito tempo, eu já havia esquecido.

Índice

1. Introdução	12
1.1 Enquadramento e Motivação	14
1.2 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos	15
1.3 Metodologia de Investigação	16
1.4 Estrutura da Dissertação	17
1.5 Revisão Bibliográfica	18
2.0 A Teoria Realista	21
2.1 À Luz da Razão	22
2.2 A Equação Documental	24
2.3 A Criatividade Narrativa	28
3. A Fórmula HQ	39
3.1 O Equilíbrio Variável das HQs Documentais	40
3.2 A Ciência Quadrinizada	48
3.3 Hibridismo: Fotografia, Cinema e História em Quadrinhos	57
4. A Relatividade Documental Pedagógica	66
4.1 Educação Multimídia: Uma Ciência Infusa e Ubíqua?	67
5.1 Estudo de Caso	71
5.3 Instrumentos de Análise e Pontos de Atenção	80
5.4 Procedimentos Metodológicos	82
5.5 Critérios de Análise	85
5.5.1 Fotografia Documental	87
5.5.2 Cinema Documental	93
5.5.3 Documentário em Quadrinhos	99
5.6 Pontos de confluências e divergências	103
6. Conclusão	106
7. Referências Bibliográficas	109

Lista de Figuras e Tabelas

Figura 1.....	26
Figura 2.....	30
Figura 3.....	31
Figura 4.....	31
Figura 5.....	34
Figura 6.....	35
Figura 7.....	35
Figura 8.....	36
Figura 9.....	36
Figura 10.....	37
Figura 11.....	37
Figura 12.....	41
Figura 13.....	43
Figura 14:.....	45
Figura 15:.....	46
Figura 16.....	46
Figura 17.....	49
Figura 18.....	52
Figura 19.....	54
Figura 20.....	56

Figura 21.....	59
Figura 22.....	60
Figura 23.....	62
Figura 24.....	64
Figura 24:	64
Tabela 01	74
Figura 25.....	76
Figura 26:.....	76
Figura 27.....	77
Figura 29	78
Figura 31.....	83
Tabela 02	84
Figura 32	88
Figura 33	90
Figura 34	90
Figura 35	92
Figura 36	92
Figura 37.....	96
Figura 39	101
Figura 40	101
Tabela 03	104

Abreviaturas e Símbolos

HQ – História em quadrinhos

À memória de minha mentora espiritual, Juvenília Lopes Dias.

1. Introdução

Nos primeiros passos em direção à descoberta, o cientista ideal pensa como um poeta. Só depois ele trabalha na contabilidade que se espera de sua profissão. (Wilson, E. p.51).

A inserção do documentário como fonte de produção e circulação de conhecimento tem sido cada vez mais discutida por pesquisadores e profissionais atentos às demandas socioeducativas do século XXI. Embora o tema não represente novidade, a coexistência de outros dispositivos e linguagens, tais como: fotografia, história em quadrinhos, ficção, tecnologias web, dentre outras, instaura não apenas o modo como a narrativa documental vem sendo repensada - seja como objeto científico e/ou ferramenta de criatividade e inovação como, também, insere a discussão no campo da epistemologia pedagógica, questionando as prerrogativas da realidade, objetividade e imparcialidade.

Se por um lado, uma das marcas da pós-modernidade seja o rápido avanço científico, tecnológico e informacional, paradoxalmente, as metodologias educacionais vigentes parecem, na maioria das vezes, um processo moroso e incapaz de acompanhar tais tendências. Porém, conforme Freire (2011, p. 87) “o conhecimento envolve a constante unidade entre ação e reflexão sobre a realidade”, o que nos leva a compreender que a educação não está inerte às tensões e desafios sociais pungentes.

A complexidade do cenário contemporâneo impõe, às práticas pedagógicas, a configuração de métodos mais efetivos e que permitam uma leitura crítica do mundo. Em tempos de pandemia, essa urgência torna-se ainda mais latente. Um exemplo recente é o contágio epidemiológico proporcionado pelo vírus COVID-19. Ainda que se trate de uma pauta de saúde pública, a epidemia mundial declarada pela ONU afetou não somente as estruturas sociais, políticas e econômicas como, inevitavelmente, influenciou a logística educacional. O fechamento temporário de inúmeras instituições de ensino trouxe para a pauta coletiva a reestruturação dos processos de ensino-aprendizagem que, agora praticamente remotos, tornam imprescindível o letramento de toda a comunidade educacional em relação ao uso das Tecnologias Informação e Comunicação (TICs).

Contudo, a literacia em qualquer área do conhecimento pressupõe uma reflexão crítica sobre a construção e validade da mesma. No caso vertente, impõe-se questionar as TICs como instância produtora de sentidos e que, no presente estudo engloba a didática da linguagem documental. Neste contexto, este projeto investiga não apenas a criatividade técnica-narrativa como, também, questiona de que forma o documentário - como produto oriundo do cientificismo, pode se tornar um mecanismo para a promoção do conhecimento ético e substancial, permitindo a leitura crítica dos diferentes media

- e funções socioeducativas que deles emergem - bem como a troca de saberes condizentes com a linguagem de nossos tempos.

Se, historicamente falando, o século XIX foi sistematizado pelo interesse na observação dos fatos, fenômenos e objetos (“despidos” de subjetividade e interpretações) e cientes de que a linguagem documental encontra-se imersa neste período técnico/racionalista, a presente dissertação convida-nos a refletir sobre de que forma as marcas e tentativas de distanciamento com o passado tem refletido no atual processo de produção/recepção documental. O principal intuito é promover uma reflexão crítica acerca das dimensões cívicas, estéticas e simbólicas, bem como investigar o potencial crítico/criativo que os documentários oferecem ao processo de ensino-aprendizagem (no que diz respeito à manipulação ética de diferentes dispositivos e linguagens). Para tanto, este trabalho de investigação propõe, juntamente com professores, alunos e instituições de ensino, repensar a experiência do fazer documental e suas possíveis aplicações em contextos pedagógicos.

1.1 Enquadramento e Motivação

A seguir, será apresentado um resumo sobre o enquadramento teórico, bem como os motivos que me levaram ao desenvolvimento desta pesquisa.

Tenho um currículo pessoal em áreas que incluem: graduação em Jornalismo, Pós-graduação em Artes, Ensino e Linguagens, Pós-graduação em Cinema, além da experiência profissional em *UX Design (User Experience Design)*, Design Gráfico e Design Instrucional dos quais, subsequentemente, tenho aprimorado minhas habilidades artísticas, técnicas e interpessoais.

Em 2019, participei de um programa de estágio oferecido pela *Seda College*, localizada na Irlanda, em parceria com a *startup* irlandesa *Creative Collisions*, onde tive a oportunidade de desenvolver a leitura, escrita e oralidade em língua inglesa, além de aprofundar meus conhecimentos nas seguintes disciplinas: Cultura e Artes, Design de Identidade e Informação, Design de Interface e Interação, Estratégias de Conteúdo e Visual Storyteller. Esta experiência me permitiu aperfeiçoar as capacidades cognitivas e criativas, além de humanizar o meu olhar sobre o gerenciamento de aprendizagem e literacia digital.

É com muita dedicação que tenho superado os desafios a que me proponho, sempre com espírito de iniciativa, investigação e coletividade. Considero-me uma pesquisadora empenhada e diligente, uma profissional criativa, empreendedora e colaborativa. Assim sendo, uma das razões pelo qual manifesto interesse pelo atual projeto de investigação é porque o mesmo se propõe a ser um espaço aberto ao diálogo, à troca de informação e conhecimento. Acredito que os documentários desempenham um papel vital em nossa cultura e democracia, oferecendo formas imaginativas de tecnologia e possibilidades criativas de expressão. Espera-se que *e-doc.community*¹ represente um espaço de aprendizagem e descoberta onde a comunidade participante possa desenvolver ideias, explorar linguagens, técnicas e encontrar boas histórias.

¹ *e-doc.community* é o nome atribuído ao *workshop online*, etapa prática constituinte deste projeto de investigação, e que, posteriormente, será apresentado com maior detalhes no capítulo 5.

1.2 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos

O principal intuito deste projeto é promover uma reflexão crítica acerca das dimensões cívicas, estéticas e educativas dos gêneros documentais, bem como investigar o potencial crítico/criativo que os mesmo oferecem ao processo de construção do ensino-aprendizagem (no que diz respeito à manipulação ética de diferentes dispositivos, meios e linguagens). Para tanto, este trabalho de investigação propõe, juntamente com professores, alunos e instituições de ensino, a repensar a experiência do fazer documental e suas possíveis aplicações em contextos pedagógicos.

Por meio de sites como Biblioteca do Conhecimento On-Line do (b-on)², fizemos uma busca por artigos ou informações específicas na tentativa de identificar as principais instituições, plataformas, ou sistemas de gerenciamento de ensino que abordassem essa temática. Cumpre lembrar que, por se tratar de um tema relativamente amplo, optamos por restringir nossa análise a materiais publicados entre o período de 2018 a 2020, direcionados à comunidade educacional europeia.

Entre as principais hipóteses investigadas, estão os seguintes questionamentos: qual seria o papel dos sujeitos em relação à (re)leitura e (re)produção da mensagem? Como identificar significados e nuances existentes entre imagens, linguagens e dispositivos? É possível implementar o documentário em sala de aula sem ter acesso a recursos básicos como: câmeras fotográficas, filmadoras, ou aparelhos celulares? Criatividade ou Técnica - o que é imprescindível para dar voz ao cidadãos? São algumas das hipóteses que gostaríamos de investigar.

² Disponível em <https://www.b-on.pt/>. Acesso em 18 de junho de 2021.

1.3 Metodologia de Investigação

Por se tratar de um estudo exploratório, de carácter experimental, esta pesquisa foi dividida em dois momentos:

Na primeira etapa, concentramos nossos esforços na investigação bibliográfica, elaboração, revisão e validação do Estado da Arte. Na segunda etapa, foi realizado um estudo de caso por meio de um workshop oferecido a duas turmas do Agrupamento de Escolas Rodrigues de Freitas, estabelecimento de ensino localizado na cidade do Porto. Em particular, foi contactada a professora Maria João Félix, coordenadora da disciplina “Educação para a Cidadania”, onde por meio da sua colaboração, foram planeados os workshops direcionados aos alunos do Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP).

Divididos em quatro aulas apresentadas via Microsoft Teams, o workshop intitulado *E-doc community* teve como objetivo estimular a produção de três mini-documentários para a disciplina “Educação para Cidadania”. O desafio foi prototipar uma trilogia de baixo orçamento que permita aos participantes avaliarem as estratégias de linguagens dos media, bem como a capacidade de criar narrativas artísticas para comunicar de forma ética em diversos contextos.

Direcionado a estudantes do 2.º ou 3.º ciclo do ensino básico português - que possam (ou não) estar familiarizados com a linguagem documental e a manipulação de dispositivos técnicos como: câmeras, tablets, computadores ou *softwares* específicos - *E-doc community* foi configurado sob uma vertente teórico-prática, de nível básico-introdutório, com o objetivo de proporcionar a incursão inicial de diferentes tipos de estudantes (e educadores) ao universo documental, abrindo perspectiva para futuras realizações. Tal estratégia teve como intuito estimular a aprendizagem do olhar, a relativização metodológica, bem como a capacidade de lidar com problemas - no que diz respeito à construção de narrativas criativas, além do redescobrimento de técnicas e práticas documentais independentes.

1.4 Estrutura da Dissertação

Para além da introdução, esta dissertação foi dividida em quatro seções. Intitulada “A Teoria Realista”, a seção 2 problematiza a construção do “mito da realidade” presente na gênese documental. Para tanto, investigamos como se formou a relação entre imagem mecânica e manipulação técnica, a partir do panorama científico estabelecido no século XIX. À luz desse contexto, examinamos também a inevitável evolução da linguagem fotográfica para a cinemática documental, bem como a relação visceral com o experimentalismo estético proveniente da aproximação entre ciência e arte. Para finalizar, apresentamos alguns futuros questionamentos sobre a subjetividade do olhar por meio de uma breve citação aos trabalhos desenvolvidos pelo fotógrafo catalão Joan Fontcuberta³.

“A Equação Documental” é o título atribuído à seção 2.4 que, além de resgatar um breve panorama histórico sobre a evolução da linguagem fílmica – a partir do século XIX, problematiza a classificação canônica dos gêneros “cinema documental” versus “cinema de ficção”. Por meio da controversa separação entre as obras dos irmãos Lumères e George Mèliés, esta investigação culmina na análise crítica sobre as permutas e confluências tecnológicas existentes entre montagem cinematográfica, experimentalismo estético, televisão e ferramentas web, finalizando com uma breve referência aos documentários produzidos pelo cineasta belga Jan Beddegenoodts⁴.

Intitulado “A Teoria HQ”, a seção 03 aborda a linguagem clássica das histórias em quadrinhos (HQs) documentais e o pioneirismo dos trabalhos desenvolvidos pelo jornalista e ilustrador Joe Sacco. Em paralelo, investiga as simetrias existentes entre técnica e linguagem quadrinística, fílmica e fotográfica trazendo alguns questionamentos à luz das estratégias documentais contemporâneas.

Para finalizar, “A Relatividade Documental Pedagógica”, tema atribuído à quarta seção, investiga o uso da linguagem documental contemporânea como metodologia educacional ativa em prol da cidadania. Além de formular o pensamento crítico e a capacidade de solucionar problemas de forma cognitiva e eficaz, o desafio desta etapa será apresentar as estratégias criativas relacionadas ao desenvolvimento do documentário no que diz respeito ao estímulo da literacia multimídias para uma efetivo processo de ensino-aprendizagem. Por representar a parte prática desta pesquisa, esta etapa teve que ser reelaborada de acordo com o panorama educacional vigente, proporcionado pelo contexto pandêmico. Assim sendo, optamos, como estratégia, pelo uso de *softwares* pedagógicos como *Microsoft Teams* para a apresentação virtual do mesmo.

³ Fotógrafo e escritor espanhol famoso por seus trabalhos imagéticos envolvendo temáticas como: pós-verdade e *fake news*.

⁴ Diretor e fotógrafo contemporâneo. Grande parte da sua obra encontra-se disponível em: <https://cameltown.be/cameltown/>

1.5 Revisão Bibliográfica

Há muito tempo que as linguagens visuais deixaram de ser um recurso acessível exclusivamente por meio de instituições (museus, feiras, salões, galerias de artes, dentre outras), para fazer parte de um universo cada vez mais individual e, ao mesmo tempo, de acessibilidade e compartilhamento coletivo. Porém, as investigações acerca dos impactos dessa mudança nos coloca diante de um tema tão amplo que torna-se uma experiência difícil de mensurar. Se, no passado, o discurso da legitimação científica buscava comprovar a eficácia técnica do registro imagético - no que diz respeito à verossimilhança (O'Connor, 1999, p. 232), o surgimento de uma cultura visual cada vez mais dinâmica e consumista - frutos da própria dinâmica da atualidade - impõe a necessidade de repensar a legitimidade da imagem (mecânica, gráfica-sequencial ou cinética)⁵ como objeto de registro, documentação e difusão do conhecimento.

Trazendo esse debate para o atual contexto educativo, os textos aqui reunidos propõem uma análise crítica da linguagem documental, investigando-a como modelo de literacia midiática, direcionadas à cidadania participativa. Nesta dissertação, o leitor encontrará quatro temáticas que descrevem a gênese e evolução da imagem técnica - sob a ótica de Flusser (2002) - bem como as influências sofridas pelo pensamento positivista do século XIX e os caminhos trilhados rumo ao desenvolvimento do documentário contemporâneo. Encontrará também um espaço outorgado ao documentarismo sobre a ótica das metodologias educacionais ativas.

Assim sendo, a presente dissertação foi dividida em seis partes: Introdução, Seções 01 a 04 e Conclusão. “Um passeio em direção à ciência documental” é o título de abertura - uma espécie de prefácio que, por meio de um breve diálogo com a ciência, apresenta as hipóteses, objetivos e recortes metodológicos estabelecidos neste projeto.

Na tentativa de compreender a irrupção da imagem mecânica no campo científico, “A Teoria Realista” (seção 01) faz um breve resgate à história da fotografia, passando pelo experimentalismo estético e culminando na discussão entre imagem fotográfica e registro da realidade. Rosa (2004) é o autor escolhido para iniciar nossa investigação, contextualizando-nos sob o panorama científico estabelecido a partir do século XIX. Tal delimitação justifica-se pelo fato de que, este foi um período

⁵ O termo “mecânico” nesta pesquisa refere-se ao conceito de fotografia como imagem estática e que “repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente.” (Barthes, R.1981, p. 17).

O termo gráfico-sequencial sintetiza a junção entre os conceitos: narrativa gráfica e arte sequencial, atribuídos às histórias em quadrinhos (Eisner, 2005, p.10).

O termo “cinético” relaciona-se às imagens que, por meio de sucessões contínuas, causam a sensação de movimento - técnica apropriada pelo cinema. Baseado em “**cinemática**”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021. Disponível em <https://dicionario.priberam.org/cinem%C3%A1tica> [consult. 2021-02-16].

crucial na história do desenvolvimento técnico-científico, tornando-se um gatilho para a consciência criadora da humanidade.

Laura Perini (2012) e Rogério Silva (2015) são os autores escolhidos para estudar a cronologia da fotografia documental, a partir dos trabalhos desenvolvidos pelo francês Joseph Niépce (1765-1833). Em paralelo, resgatamos o pensamento de Roland Barthes (1984), Walter Benjamin (1994) e André Bazin (1991) dialogando com o pensamento de Charles Baudelaire (2006) e André Gunther (2000) para identificarmos de que forma a imagem fotográfica acabou se transformando num recurso de “reprodução exacta da natureza”⁶ e como este pensamento encontraria ressonâncias nos séculos seguintes, chegando até a pós-modernidade. De forma cíclica, finalizamos esta etapa trazendo novamente para o debate, as permutas e confluências existentes entre arte e ciência. Introduzimos, para tanto, uma breve citação aos experimentos desenvolvidos pelo fotógrafo catalão Joan Fontcuberta.

“A Equação Documental”, seção 2.2, faz um breve percurso histórico sobre a evolução da linguagem fílmica, problematizando o separatismo cristalizado entre “cinema documentário” versus “cinema de ficção”. Tendo como background o panorama positivista, o pensamento de Marília Franco (1984) é utilizado para justificar a inevitável evolução da fotografia mecânica rumo à imagem cinética. Em paralelo, Bill Nichols (2009) é o autor utilizado para descrever os principais caminhos percorridos pelo cinema documental, enquanto Marcel Martin (2005) pontua as características da linguagem fílmica. Serguei Eisenstein (1949) encerra a seção abordando a montagem cinematográfica como ato criativo no cinema documental, enquanto Ken Dancyger (2003) traz uma breve reflexão sobre as contribuições que a televisão e tecnologias web trouxeram à linguagem documental. Finalizamos a discussão com breves citações a obras contemporâneas, como as realizadas pelo documentarista belga Jan Beddegenoodts.

Direcionando a pesquisa para o potencial criativo da linguagem documental, “A Fórmula HQ”, (seção 03) analisa a fusão entre a fotografia, cinema e história em quadrinhos. Will Eisner (2013); Feijó (1997) e Scott McCloud (2005) abrem a discussão sobre estratégias e poder das também conhecidas como bandas desenhadas, enquanto Silva (2001), Edgar Franco (2009) e Luna (2014) traz uma investigação sobre as linguagens e convergência dos quadrinhos para as ferramentas web.

⁶ Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, interpõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas de imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente – a realidade reflete imagens (FLUSSER, 2002, p. 9).

Elucidamos a discussão com uma breve passagem pelas obras do jornalista e ilustrador maltês Joe Sacco.

Para finalizar, “A Relatividade Documental Pedagógica” investiga a hipótese de serem utilizadas as três esferas da linguagem documental: (fotografia, cinema e história em quadrinhos) como metodologias educacionais ativas. Compondo a parte prática desta pesquisa, esta seção teve que ser adaptada ao atual panorama vigente. José Valente (2018) traz alguns questionamentos sobre o papel das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, enquanto Pierre Lévy (2003) e Paulo Freire (2011) traz a discussão acerca das práticas educativas, competências pedagógicas e a emergência de uma consciência crítica, no que diz respeito ao desenvolvimento de novos modelos e estratégias de ensinar. De forma a validar a abordagem prática desta pesquisa, esta seção investiga a aplicabilidade das hipóteses aqui formuladas. Devido ao atual contexto pandêmico definimos, em conjunto com a professora Maria João Félix, a apresentação de um *workshop* virtual, onde, por meio das ferramentas *Microsoft Team* iremos promover uma formação *online*, disponibilizar material de apoio aos estudantes, além de possibilitar a troca de informação entre todos os integrantes da plataforma.

2. A Teoria Realista

- Um filme?
- Sim, é um documentário. [...]
- Sem atuação. Sem artifícios. As coisas como ela são. Como aqueles filmes sobre animais [...]

O trecho acima, escolhido como epígrafe para esta seção, foi retirado de um diálogo entre a rainha Elizabeth, o príncipe Philip (Duque de Edimburgo) e o fotógrafo Tony Been, personagens da terceira temporada da série *The Crown* - episódio quatro - disponibilizado em 2019 pela plataforma de streaming Netflix.

Embora permeie o universo ficcional, a referência baseia-se em um fato verídico: a produção do “*Royal Family*”, um polêmico documentário sobre o dia-a-dia da Família Real britânica, exibido pela *British Broadcasting Corporation (BBC)*, em 1969. Curiosamente, a menção a um acontecimento ocorrido no século passado instaura uma reflexão ainda presente: a fronteira movediça existente entre imagem, realismo e manipulação, indissociáveis à linguagem documental:

A saber: o cinema sempre existiu através do fascínio contraditório que o faz ser uma << reprodução >> de uma determinada realidade (colocada na frente da câmara) e a << manipulação >> dessa mesma realidade (por ventura desafiando as próprias evidências geradas pelo labor das lentes com a luz)” (Lopes, 2001, p.35).

Trazendo esse debate para o cenário educacional contemporâneo, busca-se compreender as potencialidades que o documentário - e seus possíveis desdobramentos - oferecem às didáticas pedagógicas emergentes. Assim, alguns questionamentos tornam-se inevitáveis: como conceituar o documentário? Por que costumamos associá-lo à noção de realismo? Qual é o seu papel na sociedade vigente? Se há confluências entre linguagens documentais, técnicas e ciência, como podemos inserir o documentário como recurso pedagógico em prol do conhecimento? Lançamos, para tanto, um olhar sobre os aspectos e perspectivas culturais que, no passado, marcaram a definição deste gênero.

A escolha por esse percurso investigativo trouxe, inevitavelmente, algumas reflexões sobre o controverso “mito da realidade”, tão presente na gênese documental. Há muito se tem argumentado que conceitos canônicos como: “registro verídico”, “espelho do real”, “cinema de não-ficção”, dentre outras, servem apenas para reforçar o valor ilusório que costumamos atribuir à imagem mecânica: “[...] a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo”, já dizia BAZIN (1991, p. 21).

A fala do autor vem de encontro ao primeiro tópico de investigação desta pesquisa: a relação entre imagem, representação e realidade. Cientes dos riscos e caminhos que esta abordagem possa

causar, o texto a seguir opõe-se à elaboração de uma cronologia maçante optando, portanto, a uma breve contextualização histórica. Assim, investigaremos os principais estudos relativos à imagem, começando com um breve histórico a partir do século XIX.

2.1 À Luz da Razão

Segundo Rosa (2004), no final do século XIX, o conhecimento científico parecia ter atingido o grau máximo de entendimento sobre as leis e fenômenos da natureza. A Mecânica de Newton - e sua famosa Teoria Gravitacional - conseguia explicar com precisão o comportamento dos corpos celestes e terrestres. Os mistérios envolvendo as propriedades elétricas e magnéticas pareciam estar perfeitamente solucionados por James Clerk Maxwell, enquanto propriedades ópticas e a acústicas eram comprovadas por sofisticados métodos matemáticos.

A definição de regras claras e plausíveis sobre o comportamento da matéria, luz, onda e partículas elevava a ciência num patamar de confiabilidade absoluta, afinal, não havia fenômenos que não pudessem ser elucidados. Restavam aos cientistas apenas desenvolver os cálculos e técnicas para esclarecer, com precisão, a realidade tangível.

Neste cenário de avanços técnicos-científicos, a fotografia surge em 1826 (Sougez, 2001) quando o Francês Joseph Niépce registrou, pela primeira vez, a imagem do quintal de sua casa por meio de uma câmera obscura. Tendo como pano de fundo uma era marcada pelos princípios da racionalidade, o advento da imagem obtida por meios mecânicos - e a sua popularização - causou profundos impactos na sociedade e, em especial, no pensamento científico da época. *“A ordem era fotografar para conhecer e, com o registro daí resultante, apoderar-se cognitivamente da coisa representada”* (Perini, 2012, p. 252).

Mais tarde, o intercâmbio postal entre Niépce e Daguerre Talbot - com a posterior contribuição de Bayard⁷ - viriam a reforçar esse panorama, uma vez que seus experimentos *“contribuíram para que a imagem atingisse uma precisão e qualidade tal, que tornou a fotografia uma ferramenta científica”* (Silva, 2015).

Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833), um “homem de invenções” bastante relutante com a idéia de compartilhar seus segredos, foi quem enviou a Daguerre, algumas semanas antes de assinarem um contrato de sociedade, em 1829, o texto Notice sur l'héliographie. O manuscrito continha todos os meios e os materiais empregados na invenção e aperfeiçoamento da heliografia, o primeiro processo de fixação das imagens

⁷ Em 1839 Hippolyte Bayard (1801-1887) apresentou o processo de obtenção de positivos impressos diretamente sobre um suporte de papel impregnado com sais de prata. (Newhall, 1982).

obtidas pela luz solar, que logo seria experimentado também com a câmara escura. A sociedade do inventor, versado nas técnicas de gravura e reprodução, com um artista, voltado para o encantamento das imagens por efeitos luminosos, daria origem, dez anos depois, ao aparecimento da daguerreotipia. No século XIX, Daguerre fez tanto sucesso com a invenção batizada com seu nome que houve até quem lhe atribuisse a paternidade da heliografia. Para outros autores, no entanto, o *Notice sur l'héliographie* é uma espécie de “certidão de batismo” da fotografia, pois esse documento atestaria o local de nascimento e a verdadeira filiação do invento, além de comprovar que a daguerreotipia não teria sido mais do que uma “heliografia melhorada. (Turazzi, 2008 p.11-12).

Para além das controvérsias em relação à patente, diversas foram as diligências favoráveis à imagem fotográfica como instrumento de “reprodução exacta da natureza” (Baudelaire, 2006 p 155). Nesta mesma linha de pensamento, Henry Fox Talbot publica, em 1839, o livro: “*The Pencil of Nature*” no qual - além da descrição do processamento imagético obtido por superfícies fotossensíveis - sublinha o caráter objetivo e mimético da imagem fotográfica.

Quatro décadas mais tarde, um argumento semelhante seria apresentado pelo químico e fotógrafo francês Louis Alphonse Davanne, na revista *Le Moniteur de La Photographie* (1861-1914). Na ocasião, Davanne atribui à imagem fotográfica o status de disciplina científica, tão justificável quanto as leis da “mecânica aplicada” e da “química industrial” (Gunther, 2010, p. 30). Em paralelo, destacava também os rápidos progressos que a mesma havia adquirido desde seus primórdios, transformando-se em numa poderosa aliada aos “diversos ramos do conhecimento humano” (Davanne, 1879, p. 7).

Ainda no mesmo período, o cientista político François Arago reunia esforços para que a Academia de Ciência Francesa reconhecesse os atributos e vantagens da imagem fotográfica. Sob este aspecto, **Gunther (2010)** ressalta que a adoção da fotografia pela comunidade científica do século XIX resultaria do consenso mais ou menos difuso de uma maioria de atores em torno de um esquema de inteligibilidade” (Ibid., p.30). Nesta ótica, a imagem mecânica passaria a assumir a “função heurística dos meios” (Ibid., p.31). Reconhecendo este cenário, Benjamin (1994) apropria-se do discurso de Arago para ressaltar a distinção entre fotografia e representação artística:

O panorama por ele esboçado é suficientemente amplo para tornar irrelevante a justificação da fotografia em face da pintura, que o próprio Arago não deixa de tentar, e para indicar, em seus grandes traços, o verdadeiro alcance da invenção. “Quando os inventores de um novo instrumento”, diz Arago, “o aplicam à observação da natureza, o que eles esperavam da descoberta é sempre uma pequena fração das descobertas sucessivas, em cuja origem está o instrumento”. Em grandes linhas, o discurso abrange o domínio das novas técnicas, da astrofísica à filologia: ao lado da ideia de fotografar as estrelas, aparece a ideia de fotografar um corpus de hieróglifos egípcios (Benjamin, 1994, P.93).

Esta exposição torna evidente que, como produto da racionalidade técnica, a fotografia envereda-se pelo viés da objetividade documental. Citamos, por exemplo, as imagens produzidas pelos estadunidenses Walker Evans e Dorothea Lange. Ambos balizaram seus trabalhos sob a tríplice:

verdade, objetividade e imparcialidade. Embora, pesquisadores atuais como o fotógrafo Joan Fontcuberta (2016) questione a veracidade de tais conceitos, alguns teóricos com Freund (1995) justificam a importância de se analisar a origem desses argumentos, uma vez que “cada momento da história vê nascer modos de expressão artística particulares, correspondendo ao caráter político, às maneiras de pensar e aos gostos da época” (p.19).

Entretanto, para além do cientificismo, cumpre lembrar que o século XIX foi também marcado pelo *boom* da indústria do entretenimento. Assim, dificilmente a imagem mecânica seria ignorada pelos inventores, artistas e produtores de novidades. Trazendo essa discussão para o cenário atual, entendemos que a definição de rótulos, classificações e categorias em torno da imagem são cada vez mais difusas e questionáveis - principalmente numa era marcada pelo uso de artifícios como: inteligência artificial, algoritmos, *machine learning*, entre outros. Torna-se, portanto, necessário repensar a desmaterialização da imagem (estática ou em movimento), problematizando aspectos que se cristalizaram na gênese documental. Para criativos contemporâneos como Fontcuberta iniciativas como estas tornam-se plausíveis porque:

Se antes nos gabávamos de usar a câmera para vencer o tempo e aprisionar experiências e histórias, agora percebemos que essa ilusão pode ter durado muito. Mas não dura para sempre e, eventualmente, o tempo acaba cobrando sua vingança: a fotografia, antes um baluarte da memória, torna-se amnésica e a imagem vira um fantasma.(Fontcuberta, 2018⁸).

2.2 A Equação Documental

Assim como a fotografia, o cinema surge de um contexto histórico marcado pelo positivismo do século XIX. Neste cenário, cinematógrafos e câmeras fotográficas possuem em comum não apenas o fato de apresentarem uma mecânica semelhante - composta por pequenas rodas, eixos e engrenagens - como, em paralelo, derivam de pesquisas ópticas e procedimentos físico-químicos homogêneos. Para Franco (1984), a realidade equiparável de ambos os aparatos é sublinhada em seu ensaio “Uma invenção dos diabos”:

Definidas as características técnicas básicas da fotografia, por volta de 1850, cientistas, principalmente os ligados aos estudos biológicos, desenvolveram engenhos capazes de dar movimento às imagens fotograficamente fixadas. A fidelidade ao real dessas imagens era um ganho inestimável para o estudo científico. Era o registro mais absolutamente confiável e comprovável. O reconhecimento e a aceitação dessa relação visceral entre cinema e realidade desempenhará um papel fundamental na evolução técnica e artística desse meio de comunicação de massa” (Franco, 1984, p. 116).

⁸ Entrevista publicada em 5 de dezembro de 2018, pelo website: //revistazum.com.br

Para além da legitimação científica, o cinema como dispositivo de registro e documento parece reforçar a obsessão da ciência pela captura da realidade. Thomas Edison (1847-1931) teve um papel de destaque neste sentido, uma vez que suas invenções⁹ eram também frutos do pensamento cientificista presente no final do século XIX. A máquina animal - citada por Manoni (2003) - também é outro clássico exemplo. Inaugurada em 1873 pelo fisiologista francês Étienne Jules-Marey, o artefato tornou-se um marco na história da imagem tendo, inclusive, contribuído para o surgimento da cronofotografia¹⁰. Outro projeto análogo foi o trabalho desenvolvido por Edward Muybridge: ao registrar, quadro a quadro, um cavalo em movimento, Muybridge potencializou não apenas a fotografia como instrumento de pesquisa, como também estimulou o surgimento da linguagem cinematográfica.

⁹ Thomas Edison chegou a registrar 2.332 patentes. Inclui-se nesta lista o cinematógrafo, uma das primeiras câmeras cinematográficas da história.

¹⁰ Processo fotográfico pelo qual se obtém ver todos os movimentos dos corpos [Dicionário Priberam da Língua Portuguesa].

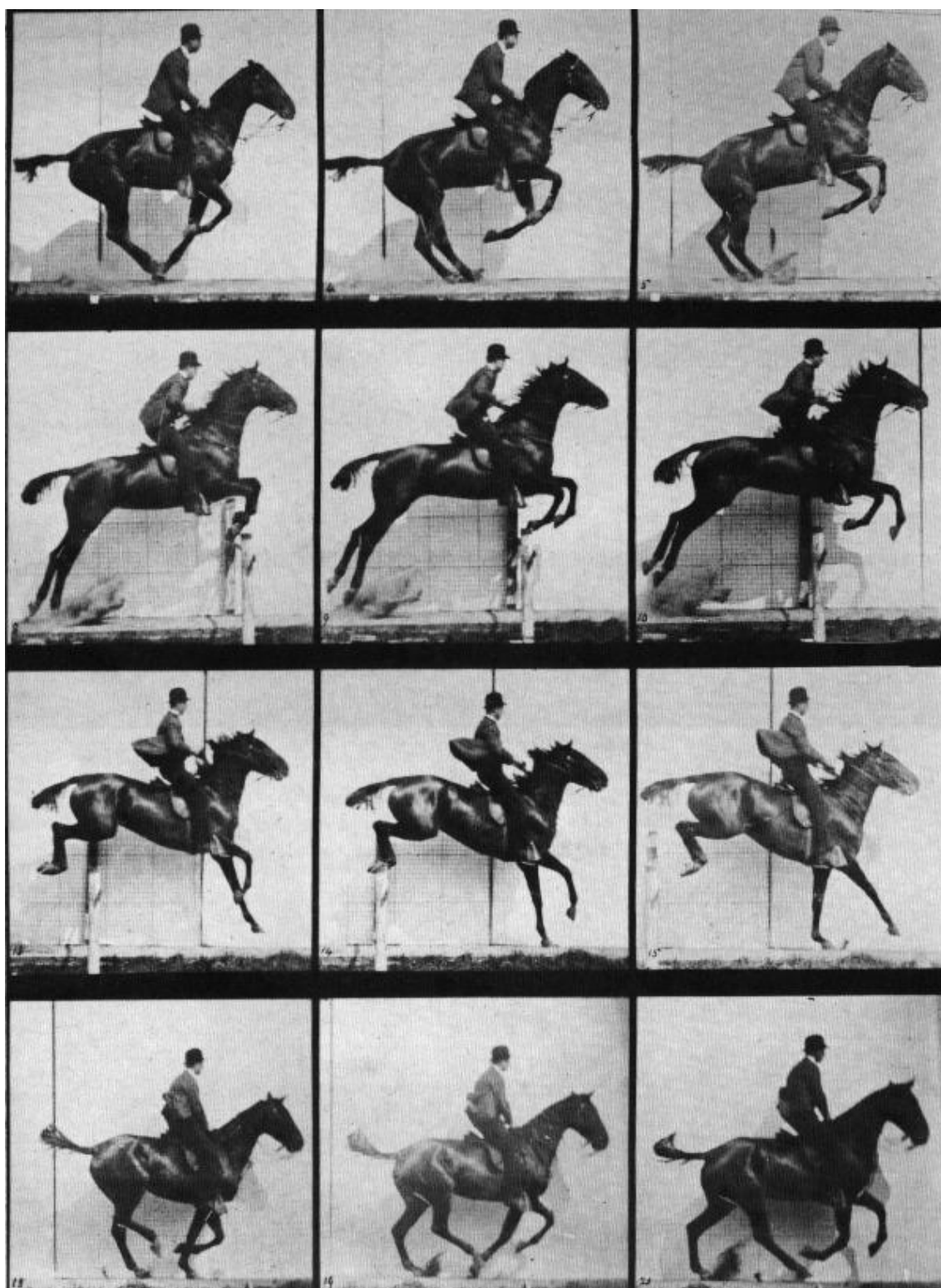


Figura 1: Registro fotográfico de um cavalo em movimento (1887). Muybridge (autor). In: Wikipédia Commons.

Embora Thomas Edison tenha inventado o cinetoscópio por volta de 1891, a história costuma atribuir o nascimento do cinema em 1895, a partir do cinematógrafo e suas primeiras projeções filmicas de autoria dos irmãos Lumière. Mesmo não apresentando grande complexidade técnico-narrativa, as clássicas exibições realizadas no Grand Café, em Paris, tornaram-se cruciais para o desenvolvimento dessa linguagem que, mais tarde, seria classificada como produto da sétima arte:

Film dates from 1895. When the first motion pictures were created, editing did not exist. The novelty of seeing a moving image was such that not even a screen story was necessary. The earliest films were less than a minute in length. They could be as simple as *La Sortie de l'Usine Lumière* (Workers Leaving the Lumière Factory) (1895) or *Arrivée d'un Train en Gare* (Arrival of a Train at the Station) (1895). One of the more popular films in New York was *The Kiss* (1896). Its success encouraged more films in a similar vein: *A Boxing Bout* (1896) and *Skirt Dance* (1896). Although Georges Méliès began producing more exotic "created" stories in France, such as *Cinderella* (1899) and *A Trip to the Moon* (1902), all of the early films shared certain characteristics. (Dancyger, 2013 p. 3)

No que diz respeito à citação acima, não podemos negar que, como produto da matriz científica, seria inevitável que as pesquisas relacionadas à imagem (estática ou em movimento) se tornassem alvos de hipóteses, testes e experimentações:

Quem quer que estude a sociedade moderna deve reconhecer a importância de compreender como a ciência conduz sua tarefa de inventar, testar e finalmente aceitar ou rejeitar teorias. Uma cultura que se orgulha de sua capacidade de auto-exame crítico deve ter em alta conta, na sua agenda intelectual, o estudo sistemático dos processos de mudança e invenção de teoria na ciência. Seja pelo propósito prático de controlar a direção e o progresso da ciência, seja pelo propósito intelectual de determinar a natureza e o escopo do conhecimento humano, há excelentes razões para se tentar examinar a dinâmica da ciência. (Laudan et al, 1993 p.1)

Sob este prisma, (Reis et al., 2006) afirma que, cientistas e artistas fazem parte de uma mesma esfera social. Porém, cada um representa o mundo por meio de linguagens e pontos de vista distintos, mas que, em dado momento, se intercalam. Nesta linha de pensamento, David Hockney (2001), defende as inevitáveis confluências entre ciência e artes, culminando na reciprocidade entre ambas disciplinas. O autor ainda sublinha que movimentos artísticos como o naturalismo¹¹ se devem a uma série de técnicas e avanços científicos direcionados ao desenvolvimento de instrumentos ópticos, por exemplo. Este diálogo é crucial para entendermos os caminhos trilhados pela própria historicidade imagética. O realismo, até então inquestionável pela legitimidade da representação técnico-científica, não tardaria a ceder espaço à práxis artística.

¹¹ Tendência artística que defende a representação objetiva do real sem idealizações, estilizações ou deformações. "**naturalismo**", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2020. [consult. 15-01-2021]. <https://dicionario.priberam.org/naturalismo> [consult. 15-01-2021].

A observação de que as imagens científicas centram-se na forma, na força e na perturbação proporciona um esquema interpretativo rico para considerar a arte, assim como oferece parâmetros rigorosos, e ainda assim abertos, para identificar as entidades e as relações pictoricamente fluidas da arte. De grande importância, as imagens científicas frequentemente tomam a forma de uma síntese baseada em uma matriz gráfica. A obtenção da síntese possui uma lógica aditiva, consistindo na soma de suas partes. Pode-se dizer que ela oferece uma sensação estilizada que representa o que é, entretanto, uma integridade do fenômeno em estudo. Dado que a síntese é aditiva em sua composição, ela pode ser decomposta em suas partes constituintes. Essa possibilidade de movimento planejado do todo para as partes e, de novo, para o todo introduz um novo instrumento poderoso para ver os aspectos alternativos anteriormente despercebidos que estão baseados fundamentalmente na reprodução holística. (Marcovich & Shinn 2011 p.237)

Nessa linha de pensamento, autores como Oliveira (2006) defendem não apenas a utilização do cinema como instrumento didático-científico como, também, ressalta a sincronia entre as esferas artísticas e científicas no que diz respeito à disseminação do imaginário social. Trazendo esta reflexão para o presente tópico desta pesquisa, o pioneirismo de cineastas como Georges Méliès - assim como a contemporaneidade de fotógrafos Joan Fontcuberta - nos serve de parâmetros para questionar os limites, mutações e prolongamentos que a representação imagética pode sofrer.

2.3 A Criatividade Narrativa

Segundo Dancyger (2013), o diretor de cinema estadunidense D.W. Griffith (1875-1948) - assim como o cineasta russo Serguei Eisenstein (1898-1948), - são algumas das principais referências em relação à montagem cinematográfica. Para o autor, a contribuição que ambos os cineastas deixaram para o cinema - principalmente no que diz respeito à filmografia hollywoodiana - perpassa pela construção de uma série de itens que vão desde a dramaticidade dos planos, bem como o uso de cortes, enquadramentos, edição paralela, variação de ritmo, etc¹².

Beginning with his attempt to move the camera closer to the action in 1908, Griffith continually experimented with the fragmentation of scenes. In *The Greaser's Gauntlet* (1908), he cut from a long shot of a hanging tree (a woman has just saved a man from being lynched) to a full body shot of the man thanking the woman. Through the match-cutting of the two shots, the audience enters the scene at an instant of heightened emotion. Not only do we feel what he must feel, but the whole tenor of the scene is more dynamic because of the cut, and the audience is closer to the action taking place on the screen. (p.5)

A começar por Griffith, o trabalho experimental em linguagem, assim como a fragmentação das cenas, foi fundamental para o desenvolvimento de uma gramática cinematográfica que permitisse, também, explorar o emocional do público.

¹² Os termos técnicos aqui utilizados podem ser encontrados em: Glossário Audiovisual.[consult. 2021-01-22]. <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>

In *Enoch Arden* (1908), Griffith moved the camera even closer to the action. A wife awaits the return of her husband. The film cuts to a close-up of her face as she broods about his return. The apocryphal stories about Biograph executives panicking that audiences would interpret the close-up as decapitation have displaced the historical importance of this shot. Griffith demonstrated that a scene could be fragmented into long shots, medium shots, and close shots to allow the audience to move gradually into the emotional heart of the scene. This dramatic orchestration has become the standard editing procedure for scenes. In 1908, the effect was shocking and effective. As with all of Griffith's innovations, the close-up was D. W. Griffith: *Dramatic Construction* 5 immediately adopted for use by other filmmakers, thus indicating its acceptance by other creators and by audiences. (p.5)

No que diz respeito ao experimentalismo técnico e de linguagem, Dancyger ressalta *Broken Blossoms* (1919), como “o mais complexo, conceitual e especulativo” filmes produzidos por Griffith (p.7). Embora apresente o público, no geral, possa se sentir confuso em relação à gama de histórias e personagens metafóricos, a obra continua sendo um exemplo a ser estudada porque de uma certa forma, carrega uma crítica à sociedade vigente da época:

Broken Blossoms is a simple love story set in London. A gentle Chinese man falls in love with a young Caucasian woman. The woman, portrayed by Lillian Gish, is victimized by her brutal father (Donald Crisp), who is aptly named Battler. When he learns that his daughter is seeing an Oriental (Richard Barthelness), his anger explodes, and he kills her. The suitor shoots Battler and then commits suicide. This tragedy of idealized love and familial brutality captures Griffith's bittersweet view of modern life. There is no place for gentleness and purity of spirit, mind, and body in an aggressive, cruel world. (p.7)

Assim, para que a história apresentada tivesse bastante impacto, Griffith posiciona a câmera de forma a permitir maior dramaticidade estética possível. Para tanto faz uso de recursos como close-ups, cortes secos e planos subjetivos.



Figura 2. *Still* do filme *Broken Blossoms* (1919). D.W Griffith (realizador). Cortesia: *British Film Institute*.



Figura 3 e Figura 4: *stills* do filme *Broken Blossoms* (1919). D.W Griffith (realizador). Cortesia: *British Film Institute*.

O impacto das obras de Griffith fez com que muitos cineastas soviéticos se espelhassem em seus trabalhos. No entanto, havia, também, uma certa preocupação em inserir os filmes na temática revolucionária. Vsevolod Pudovkin, foi um dos que tentaram desenvolver uma teoria de edição que permitisse prosseguir “além da edição clássica intuitiva de Griffith” (p.14). Tal como um cientista, começou a realizar pequenos experimentos. Juntamente com o cineasta conterrâneo Lev Kulechov (1899-1970), criou a famosa experiência “Efeito Kulechov”, no qual apresentava o ator Ivan Mozzhukhin (1889-1939) justaposta a três tomadas consecutivas diferentes:

[...] a plate of soup standing on a table, a shot of a coffin containing a dead woman, and a little girl playing with a toy. Audience responses to the three sequences suggested a hungry person, a sad husband, and a joyful adult, yet the first shot was always the same. (p.14).

Após a exibição pública do experimento, os cineastas percebem que, embora a expressão do ator fosse neutra, o público as associava de diferentes formas. O resultado fez com que ambos os diretores chegassem à seguinte conclusão: a união de um plano com cenas distintas, poderiam transformar o significado da imagem original. A partir desse experimento, Pudovkin começa a fazer experimentos de edição, dos quais ele chama de "síntese plástica", formada pela junção de diferentes tipos de planos para provocar uma determinada reação no público. É o caso por exemplo do filme *Mother* (1926):

I tried to affect the spectators, not by the psychological performances of an actor, but by the plastic synthesis through editing. The son sits in prison. Suddenly, passed in to him surreptitiously, he receives a note that the next day he is to be set free. The problem was the expression, filmically, of his joy. The photographing of a face lighting up with joy would have been flat and void of effect. I show, therefore, the nervous play of his hands and a big close-up of the lower half of his face, the corners of the smile. These shots I cut in with other and varied material—shots of a brook, swollen with the rapid flow of spring, of the play of sunlight broken on the water, birds splashing in the village pond, and finally a laughing child. By the junction of these components our expression of “prisoner’s joy” takes shape.(p.14)

No que diz respeito ao experimentalismo técnico e de linguagem, Dancyger ressalta *Broken Blossoms* (1919), como “o mais complexo, conceitual e especulativo” filme produzido por Griffith (p.7). Embora a maioria do público possa se sentir confuso em relação à gama de histórias e personagens metafóricos, a obra continua sendo um exemplo a ser estudada porque de uma certa forma, carrega uma crítica à sociedade vigente da época. Para Dancyger, Pudovkin assume o fato de que a edição filmica é o principal elemento para gerar o efeito desejado no público.

Assim sendo, para criar o efeito desejado, assume os cortes de cena como fórmula para impor uma determinada sensação no público.

I tried to affect the spectators, not by the psychological performances of an actor, but by the plastic synthesis through editing. The son sits in prison. Suddenly, passed in to him surreptitiously, he receives a note that the next day he is to be set free. The problem was the expression, filmically, of his joy. The photographing of a face lighting up with joy

would have been flat and void of effect. I show, therefore, the nervous play of his hands and a big close-up of the lower half of his face, the corners of the smile. These shots I cut in with other and varied material—shots of a brook, swollen with the rapid flow of spring, of the play of sunlight broken on the water, birds splashing in the village pond, and finally a laughing child. By the junction of these components our expression of “prisoner’s joy” takes shape. (p.14)

Na lista dos famosos cineastas russos, Serguei Eisenstein conquista a segunda posição. No entanto, Dancyger afirma que como diretor ele foi, talvez, um dos melhores - principalmente por ter deixado obras audiovisuais e escritas que acabaram incentivando uma geração inteira de cineastas russos. Não é para menos. Com um background na área do teatro e design, Eisenstein se apropria das lições de Griffith e do pensamento de Karl Marx para propor uma experiência de cinema singular. Assim sendo, Eisenstein cria o que mais tarde ficaria conhecido na história como Cinco Princípios da Edição - Montagem Métrica, Montagem Rítmica, Montagem Tonal, Montagem Overtonal e Montagem Intelectual - o que, na conceitualização de Dancyger significa:

Montagem Métrica: refere-se à duração de um plano em relação a outro. Quando um cineasta opta por encurtar a cena irá abreviar o tempo que o público possui para absorver as informações, fato que contribui para aumentar a tensão da cena.

Montagem Rítmica: Refere-se à continuidade das tomadas cinematográficas baseada em técnicas como ação correspondente e direção de câmera. Para Dancyger, esta é uma estratégia potencialmente utilizada para retratar cenas de conflito - porque reforça a sensação de oposição entre forças. Na famosa sequência retratada em *Potemkin* (1925), a morte do filho, seguida pela jovem mãe, intercalada com a cena do carrinho de bebê - descendo sozinho as escadas em meio a confronto - aumenta a carga emocional da narrativa realçando a profundidade do massacre.

Montagem Tonal: utilizada para dar mais movimento à cena. Porém, tal sensação pode ser representada num sentido lato. Para o cineasta sueco Ernst Ingmar Bergman (1918-2007), este tipo de edição assemelha-se às notas musicais onde por meio destas, é possível despertar uma cadeia de emoções.

Montagem Overtonal: representada pela fusão entre Montagens Métrica, Tonal e Rítmica. Sua principal característica é a manipulação temporal dos planos, bem como o uso da câmera para enfatizar ideias e emoções no público. Outro clássico exemplo é *Psycho* (1960), produzido pelo cineasta britânico Alfred Hitchcock (1899 -1980). Por meio dessa técnica, Hitchcock consegue criar uma forte cena de assassinato sem, necessariamente, filmar a violência.

Montagem Intelectual: técnica utilizada para atribuir carga emocional por meio de um conjunto de ideias. A cena inicial de “2001: uma odisseia no espaço¹³” é um clássico exemplo.

¹³ Obra cinematográfica de ficção científica, produzido e dirigido diretor estadunidense Stanley Kubrick (1928-1999).



Figura 5: Exemplo de Montagem Métrica. *Stills de Potemkin* (1925). DW Griffith (realizador). Cortesia: *British Film Institute*.



Figura 6 e Figura 7 (respectivamente): Exemplos de Montagem Rítmica. *Stills de Potemkin* (1925).
Realizador: DW Griffith. Cortesia: *British Film Institute*.



Figura 8 e Figura 9 (respectivamente). Exemplos de Montagem Rítmica. *Stills de Potemkin* (1925).
Realizador: DW Griffith. Cortesia: *British Film Institute*.



Figura 10 e Figura 1: Respectivamente: exemplo de montagem Overtonal. *Still* do filme *Potemkin* (1925). Realizador: DW Griffith; Exemplo de montagem intelectual. *Still* do filme *2001-uma odisseia no espaço*, (1968). Realizador: Stanley Kubrick.

Outros aspectos inerentes à narrativa cinematográfica dizem respeito aos efeitos visuais. Sob este aspecto, Doc Comparato (2009, p.339) ressaltava algumas técnicas, entre elas: o corte, *fade in* e *fade out*. Para o autor, estes são “*alguns efeitos ópticos de montagem (edição) e de câmera que servem para abrir e fechar cenas, pontuar e estilizar*”:

O corte: é a passagem direta de uma cena para outra. É o efeito mais corrente, usado e eficaz. O corte de continuidade é uma variante menor do corte simples e é empregado para indicar a passagem do tempo numa mesma cena. O corte oferece ao roteiro a noção de simultaneidade dos eventos. *O fade in*: a imagem vai aparecendo numa tela escura que gradualmente fica mais clara. Utilizado normalmente para abrir uma cena. Recordar que roteiros geralmente abrem em *fade in*. *O fade out*: A tela vai escurecendo gradualmente até o desaparecimento total da imagem. Ocasionalmente a sensação de encerramento ou término de determinado instante ou período em que a história ocorre. Rompe o sentido de simultaneidade. Recordar que geralmente roteiros terminam em *fade out*. (Comparato, 2009, p.339-340).

Ainda em relação às abordagens visuais e estéticas, Comparato cita outras técnicas utilizadas pelos cineastas que envolvem movimento de câmeras e efeitos especiais. Porém, por entendermos entender que tais procedimentos exigem uma maior maturidade e conhecimentos operacionais, valemo-nos apenas dos efeitos citados acima para investigar as possibilidades que tais estratégias permitem oferecer às presentes hipóteses que esta pesquisa pretende investigar.

Assim sendo, optamos por encerrar essa discussão com uma breve citação ao trabalho do cineasta belga Jan Beddegenoodts. Assim como os cineastas soviéticos, os trabalhos de Beddegenoodts se destacam pelas tendências revolucionárias de abordagem ativista. Em uma entrevista cedida ao website Anistia internacional,¹⁴ o diretor afirma que o contato com as obras soviéticas, principalmente no que diz respeito à temáticas revolucionárias, bem como as técnicas de montagens, foram elementos fundamentais para a construção de sua própria filmografia. Por meio da linguagem cinematográfica, Beddegenoodts explora principalmente os conflitos existentes no Oriente Médio, trazendo as histórias para o lado mais pessoal possível. Veremos que, mais tarde, o pensamento do cineasta belga é bastante semelhante ao trabalho produzido por Joe Sacco.

¹⁴ Disponível em:
<https://www.amnesty-international.be/nieuws/interview-jan-beddegenoodts-stelt-nieuwe-documentaire-voor/44497>

3. A Fórmula HQ

Uma das questões mais inquietantes relacionadas à práxis documental contemporânea, diz respeito ao lugar das Histórias em Quadrinhos (HQs) na difusão da informação, cultura e conhecimento. O principal intuito desta seção é proporcionar um debate inteligível acerca deste tema - revelando, primeiro, algumas raízes históricas, abrindo pautas para o debate educacional e, posteriormente, investigando exemplos concretos, como os trabalhos produzidos pelo jornalista e ilustrador maltês Joe Sacco.

O atual panorama sanitário torna ainda mais propício abordagens como estas. A forma como o Documentário vem se reinventando como linguagem - seja como fonte de aplicação científica, artística ou de conhecimento - sofre influências e impactos de modo semelhante ao que se passa com outras componentes culturais como, por exemplo, as metodologias educacionais. De fato, o hibridismo cultural¹⁵ apropriado por Sacco, abre novas fendas para a investigação do presente projeto de pesquisa uma vez que seus trabalhos potencializaram as histórias em quadrinhos não apenas como veículo de entretenimento, como também meio de informação e conhecimento crítico, tangenciando o debate na esfera da criatividade, literacia midiática e ativismo social.

Ironicamente, as primeiras HQs publicadas por Joe Sacco não possuíam o viés documental. Adotando uma certa postura cientificista, o jornalista começa sua investigação testando hipóteses de forma lenta e gradual: a partir das neuroses urbanas, produzidas em forma de narrativas gráficas em tirinhas, Sacco introduz pequenos fragmentos de caráter documental. Este período de experiência teve como ruptura o lançamento de *Palestina - Uma nação ocupada*, Documentário em Quadrinhos publicado em formato de minissérie disponibilizado, a priori, em nove edições (1993-1995).

A estratégia não foi aleatória. Assim como um “experimento controlado”, Sacco teve como objetivo mensurar os impactos e a aceitação de seu trabalho. O resultado foi satisfatório: além da crítica que, no geral, revelou-se receptiva em relação à Palestina, a maioria do público não teve dificuldade em assimilar as abordagens investigativas adotadas. Face à consistência da linguagem documental e o meticuloso trabalho estético, os trabalhos produzidos por Sacco marcaram um novo patamar na cultura das HQs - o que poderia ser descrito como um salto quântico¹⁶ - no que diz respeito às possibilidades educacionais e cívicas que as histórias em quadrinhos permitem explorar.

¹⁵ Segundo Burke (2003), o termo hibridismo refere-se à fusão existente entre as linguagens artísticas, como: fotografia, cinema, história em quadrinhos)

¹⁶ De acordo com a Física Quântica, esse fenômeno acontece quando uma partícula - apresentando graus máximos de energia - salta para um nível mais elevado. Apropriado metaforicamente para a presente pesquisa, o conceito salto quântico refere-se ao momento em que Sacco utiliza-se da fusão entre história em quadrinhos e linguagem documental, inserindo as HQs ao universo cívico/educativo.

3.1 O Equilíbrio Variável das HQs Documentais

Voltemos agora nossa atenção para os mecanismos responsáveis pela introdução, evolução e assimilação das HQs como produto da cultura humana. Embora estejam atreladas às primeiras pinturas rupestre da Pré-história - o que, nas palavras de Vergueiro (2012a), “transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos” (p.8) - autores como Campos & Lomboglia (1984) sustentam que o verdadeiro surgimento dessa linguagem se deve a partir do aparecimento das técnicas de reprodução gráfica na civilização européia. Assim como a fotografia e o cinema, tal acontecimento também ocorre na virada do XIX para o XX, culminando na popularização de mais uma linguagem, agora acessível por meio de revistas e jornais. Goida (2011, p.9) elucida um caso exemplar: Joseph Pulitzer juntamente com William Randolph Hearst, influentes proprietários de jornais norte americanos, tiveram a ideia de elaborar suplementos dominicais em forma de história em quadrinhos com o intuito de conquistarem uma fatia do mercado formada pelo público semianalfabeto ou, em sua maioria, imigrantes que possuíam dificuldades em compreender os textos em língua inglesa. Neste contexto, o personagem *The Yellow Kid*, criado em 1895 por Richard Outcault (1863-1928), ganha cada vez mais espaço no produto jornalístico, tornando-se, rapidamente, a principal atração semanal do *New York World*.



Figura 12: Ilustração *The Yellow Kid* (1987). In *Wikipédia Commons*. Autor: Richard F. Outcault. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:YellowKid.jpeg>

Para Feijó (1997), esse fenômeno foi marcado por prós e contra: por ter permitido a acessibilidade do público marginalizado - seja pela produção de narrativas gráficas-sequenciais, uso de personagem fixo e introdução de balões de fala, o trabalho de Outcault representa um polêmico na evolução da linguagem em quadrinhos:

O fato de as HQ estarem associadas à ideia de comunicação com o público dito inculto, as elites da época trataram logo de condenar os quadrinhos. Nada impede que um trabalho criado para ser um produto de entretenimento de milhões de pessoas possa ser uma obra de arte – única e especial na forma e no conteúdo (p. 20).

Na tentativa de compreender as influências culturais e mutações estéticas sofridas pelos quadrinhos documentais contemporâneos, faremos uma breve cronologia sobre a evolução HQs. Tal como as outras linguagens estudadas previamente, nosso recorte temporal será o final do século XIX até o momento presente. Olhemos então, para as ideologias que marcaram as narrativas sequenciais deste período.

Para Vergueiro (2012), apesar das histórias em quadrinhos terem surgido em diversos formatos ao redor do mundo, os Estados Unidos merecem destaque, uma vez que a expansão, florescimento e transformação da linguagem como produto de consumo em massa, tal como conhecemos hoje. Sobre este aspecto, Furlan (1994, p.29), apresenta a seguinte cronologia:

Nos primeiros anos, datados entre 1900-1920, as histórias em quadrinhos possuem como denominador comum o uso de narrativas com viés humorístico, além de uma estética meticulosamente trabalhada. Para simbolizar a ascensão dos novos ricos (característica marcante do contexto pós-guerra), personagens e cenários internos eram retratados por meio de sofisticados figurinos e mobiliários. Ressalta-se, também, a classificação das HQs em duas vertentes: intelectuais versus humoristas, além do rígido controle existente por parte dos *syndicates* norte-americanos que, por meio de um código de ética, censuravam narrativas que apresentassem conteúdo ofensivo, palavras de baixo calão, incentivo à imoralidade e à violência de qualquer gênero ou espécie.

$\frac{1}{2}$ d. **Comic Cuts.** $\frac{1}{2}$ d.

ONE HUNDRED LAUGHS FOR ONE HALFPENNY.

No. 21. VOL. I.] REGISTERED.

ONE HALFPENNY WEEKLY.

[OCTOBER 4, 1890.]



CLEVER ARTISTS SHOULD SUBMIT WORK TO THE EDITOR OF "COMIC CUTS."

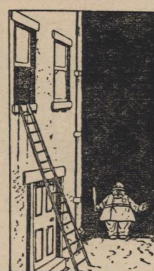
THE TWO NIMBLE THIEVES,
Or how a Policeman was placed in a very embarrassing predicament.



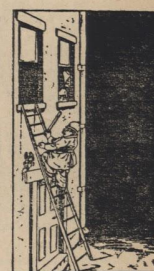
(1) "There's plenty of 'swag' in there," they whispered.



(2) In they went.



(3) "Hallo!" said the bobby; "a burglary."



(4) Up he went after them.



(5) But they saw him, and, sliding down the pipe, they bolted with the ladder.



(6) And the old lady shrieked "Police! police!"



(7) Then there came two more bobbies and locked up bobby No. 1.



(8) All his explanations were laughed at by the judge, and he got six months' hard for burglary.

COOKED!



(1) "Hullo! Jenny: why, I ain't seen you for such a long time. How are you?"

(2) "Just one; there's nobody looking."

(3) "Ta, ta! Half-past eight by the church railings. Don't forget—good-bye."

(4) ! ! ! ! !

Figura 13: Revista *Comics Cuts*, considerada pela crítica como uma das primeiras revistas de histórias em quadrinhos. In *UK Comics Wiki*. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em:

https://ukcomics.fandom.com/wiki/Comic_Cuts

A partir da década de 1930, as narrativas gráficas entram numa espécie de “idade do ouro”. Nota-se um *boom* das HQs no mercado, com histórias classificadas em diversos gêneros: suspense, policial, ficção científica, odisséias espaciais, guerras, faroestes, dentre outros. Curiosamente, uma parcela das ilustrações sofriam influências da arte neoclassicista, tendo como denominador comum a finalização em preto e branco. Neste cenário, surgem personagens como: *Tarzan* (criação de Harold Foster), *Flash Gordon* (Alex Raymond), *Super-Homem* (Joe Shuster e Jerry Siegel), e *Batman* (Bob Kane).

Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial (1940) os quadrinhos ganham limítrofes políticas e ideológicas. Há um excesso de histórias de batalhas, revoluções e odisséias. Neste cenário, surgem personagens como: Capitão América (de Jack Kirby e Joe Simon), Mulher Maravilha (de William Moulton Marston e H. G. Peter), Capitão Marvel (de Bill Parker e C. C. Beck) - símbolos do poder americano. Nota-se também o aparecimento de personagens de eloquências revolucionárias, tal como *The Spirit* (Will Eisner).

A partir de 1950, as HQS tornam-se meio de reflexão filosófica e sociológica. *Peanuts* (de Charles Schultz) é um clássico exemplo de como as HQS foram caminhando em direção à transdisciplinaridade sendo, inclusive, apropriada por linguagens como a pop-art ou publicitária. Neste mesmo contexto, as tiras cômicas ressurgem com mais vigor enquanto o excesso de violência abordada por algumas narrativas culmina numa espécie de autocensura por parte do mercado editorial norte americano.



Figura 14: Capa da revista *Flash Gordon Strange Adventures* (1936). In *wikipedia Commons*. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:YellowKid.jpeg>



Figura 15 e 16 (respectivamente): Ilustração *The Spirit* e Will Eisner (n.d). Autor: Origafoundation. In wikipedia Commons. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:YellowKid.jpeg>.
Tira em quadrinhos publicada no website The New York. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/how-peanuts-created-a-space-for-thinking>

A década de 1960 marca-se pelo surgimento do movimento *underground* - fenômeno da contracultura cujo principal objetivo era promover o debate e a revolução cultural da sociedade vigente. Nota-se aqui, o aparecimento de HQs com temas até então considerados tabus:

Em 1963, os Estados Unidos decidiram intervir no Vietnã, e isso deu início a uma série de conflitos naquela região. Na mesma época, os negros norte-americanos começaram a reivindicar igualdade de direitos com os brancos. Iniciaram-se vários movimentos: pela retirada das tropas americanas dos países asiáticos, pela liberalização sexual e pelo movimento da contracultura. [...] Paralelamente as publicações das grandes editoras, começou a circular uma produção de histórias em quadrinhos independentes, *underground*, cujos personagens faziam sexo, fumavam maconha ou tomavam exageradas doses de LSD. Eram histórias que fugiam totalmente às normas do código vigente. (Oliveira, 2007 p. 34)

Os anos 70 destacam-se pela popularização das HQs e projeção internacional de seus artistas. Consideradas “a grande manifestação artística do século” (Campos & Lomboglia, 1984, p.13). Em contrapartida, a década de 1980 apresenta uma reviravolta na temática de super-heróis. Neste cenário, Frank Miller publica *O Cavaleiro das Trevas* (1985) que nada mais era do que uma versão decadente do personagem Batman enquanto Alan Moore cria *V de Vingança* (1983) e *Watchmen* (1986).

A partir de 1990, surgem as Graphics Novels (Romances Gráficos). Direcionadas ao público adulto e geralmente publicadas em forma de livro, as narrativas possuem em comum o uso de uma estética aprimorada com temáticas maduras, complexas e, geralmente, atreladas a acontecimentos cotidianos. Nesta mesma época, o gigantesco mercado norte-americano começa a sofrer concorrência dos quadrinhos japoneses, mais conhecidos como mangás. Por fim, os anos 2000 destacam-se pela apropriação do cinema pela linguagem quadrinística. Por meio de recursos como computação gráfica, foi possível projetar as histórias com maior realismo nas telas.

Embora enxuta, a cronologia acima permite-nos compreender os rumos que as histórias em quadrinhos, também conhecidas como arte sequencial (Eisner 2012), tem evoluído desde seu surgimento, tornando-se um produto de comunicação em massa bastante popular e conquistando, segundo Vergueiro (2012a p.7), um público cada vez mais distinto, fiel e ávidos por publicações de diversos gêneros, variedades, títulos e tiragens.

3.2 A Ciência Quadrinizada

A presente subseção conduz-nos, agora, à uma análise estrutural das histórias em quadrinhos. Este componente é fundamental para a identificação de traços, bem como compreendermos os mecanismos que contribuíram para a assimilação das HQs ao longo da história.

Conforme mencionado previamente, a maioria da crítica considera os quadrinhos como um produto de comunicação em massa, havendo, apenas, alguns pontos de divergências no que diz respeito à classificação dos mesmos. Eisner (2015) utiliza o termo narrativa gráfica para classificar qualquer tipo de imagem utilizada para a transmissão de ideias. Enquadram-se nesta categoria: as histórias em quadrinhos, os cartuns e as caricaturas). Em contraponto, Scott McCloud (1995, p.9) defende uma abordagem enxuta. Para o autor, gêneros como cartum e caricatura não se encaixam no universo das HQs, uma vez que os mesmos não utilizam o principal elemento de identificação quadrinística: a justaposição de quadros para a apresentação de uma ideia.

Em retrospecto, Roman Gubern (1979, p. 35) classifica as histórias em quadrinhos como uma sequência pictórica e progressiva, podendo apresentar, ou não, elementos de escrita fonética. Por outro lado, autores mais contemporâneos como Edgar Franco (2008 p.5) afirmam que o principal elemento unificador das histórias em quadrinhos é a presença de um sistema narrativo, composto por códigos visuais e verbais que funcionam em sintonia para a transmissão de uma mensagem.

Embora breve, o panorama acima revela um cenário marcado por hipóteses e teorias que ora se convergem ora se destoam. Discrepâncias à parte, há de se ressaltar um denominador comum: a maioria dos autores aqui citados reconhece que, para transmitir uma ideia, as histórias em quadrinhos se apropriam de dois códigos: visual e linguístico - ainda que, em algumas situações, haja predominância de um sobre o outro. Ainda sobre o aspecto visual, Acevedo (1990, p.32) afirma que, uma das características mais protuberantes das histórias em quadrinhos relaciona-se ao uso de elementos gráficos como: balões de falas e onomatopeias¹⁷.

¹⁷ Processo de formação de uma palavra cujo som imita aproximadamente a sonoridade do que significa. In Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (2008-2021). Acesso em: 2021-02-14. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/onomatopeia>

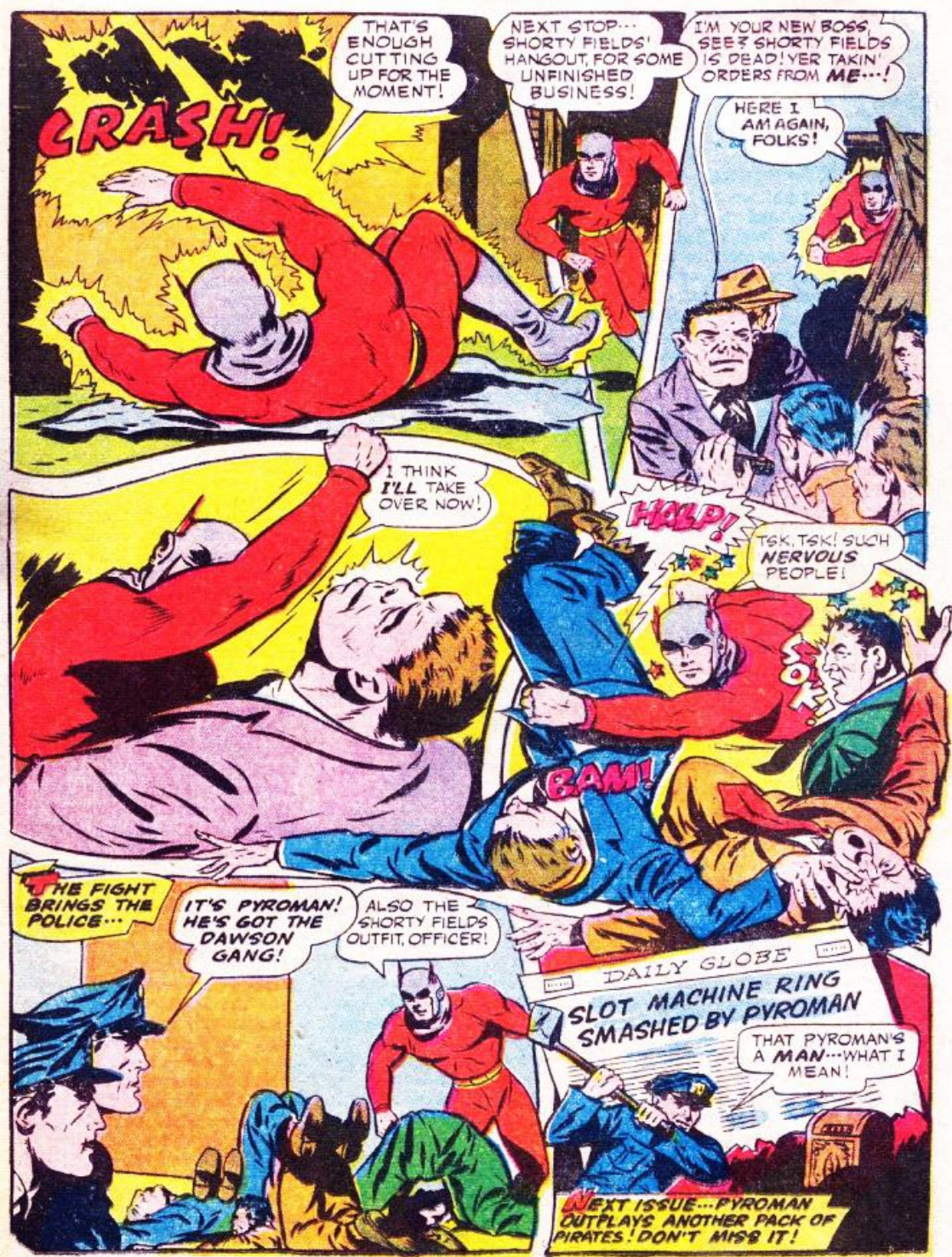


Figura 17: Ilustração *America's Best Comics* com inclusão de onomatopéias (1947). Autor: Ken Battefield. In *wikipedia Commons*. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3637384>

Para Silva (2001) as limitações da linguagem contribuíram para a construção de uma gramática visual própria, uma vez que para compensar a falta de som, por exemplo, as histórias utilizam-se de artifícios como: aumentar o tamanho das letras para indicar o grito de um personagem ou tracejar um balão de fala, para representar um sussurro, etc.:

Outro traço característico são as onomatopéias: palavras, letras, sinais e desenhos que procuram reproduzir os sons, os ruídos, as ideias etc. Qualquer elemento da realidade que encontre dificuldade de ser expresso sucinta e precisamente, como a linguagem dos quadrinhos exige, pode ser representado pelas onomatopéias. Essas são provenientes dos quadrinhos americanos e são imitadas em toda parte do mundo. Isto se deve em parte à grande expressividade sonora dos verbos em inglês. Neste sentido, alguns verbos ingleses são transpostos para os quadrinhos e viram onomatopéias; por exemplo, quando há alguma colisão esta é acompanhada da onomatopéia ‘crash’ que é um verbo que significa colidir. (Silva, 2001 p.2)

Outro ponto abordado por Silva (2001) diz respeito à convergência de linguagens. Para o autor, uma das características mais notáveis das HQs é o uso de vinhetas e sequências quadro a quadro. A diferença é que, nos quadrinhos, as imagens apresentam-se de forma estática. Mas isso não necessariamente significa um empobrecimento cinético, uma vez que os artistas gráficos conseguem representar o movimento por meio de recursos como a sugestão de sequencialidade - artifício, aliás, oriundo da narrativa cinematográfica.

A partir destes aspectos se pode analisar os enquadramentos, como os planos, a narrativa, se linear ou não, os recursos gráficos utilizados pelo autor, o ritmo da narrativa, o rebuscamento dos traços etc. Para se ter uma ideia mais clara a respeito da linguagem visual, comecemos pelos elementos que compõem os quadros. O que se revela de imediato é que a realidade é tridimensional, ao que se somam os cheiros, sons, clima (frio, calor); enquanto que nos quadrinhos o espaço é bidimensional. Então nota-se que o desenhista tenta adequar a realidade ao papel, este elemento é chamado de enquadramento. E de acordo com o espaço que representam, os enquadramentos são denominados de plano. Os planos se dividem em seis principais: o plano geral que é um enquadramento em que é possível se observar todo o ambiente em que se desenvolve a ação; o plano total em que o enquadramento coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem; plano americano que recorta as personagens a partir dos joelhos; o plano médio que mostra a personagem acima da cintura; o primeiro plano que limita o espaço ao ombros e por último o plano de detalhe em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto qualquer. (p.3)

Sobre este aspecto, Ramos (2009, p. 78) salienta que “[...] numa comparação com o cinema: ‘uma boa onomatopéia [...] está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema.’” Para Silva (2009), outros recursos emprestado do cinema e que constituem a hierarquia visual das HQs diz respeito aos enquadramentos e planos. A escolha destes elementos é bastante comum entre os artistas gráficos para atribuir emoção e expressividade às páginas.

[...]observa-se que, enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que se preste atenção às suas expressões faciais. Dessa forma, o predomínio ou não de determinado plano indicaria preferência do autor por um tratamento mais intimista ou não em relação às personagens. (p.3)

Ainda no que diz respeito à análise pictórica, Groensteen (2015) atribui a definição “sistema” para classificar a predominância de imagens estáticas nas histórias em quadrinhos. Nesta lógica, a narrativa segue em segundo plano, vinculando-se pelas imagens que, ao longo das páginas, criam o conjunto da mensagem.

A precedência que se atribui à ordem das relações espaciais e topológicas vai de encontro à opinião generalizada que sustenta que, nas histórias em quadrinhos, a organização espacial é totalmente subserviente à estratégia narrativa e controlada por ela; a narrativa criaria ou ditaria, dependendo do seu desenvolvimento, o número, a dimensão e a disposição dos quadros. Ao invés disso, acredito que assim que um autor confia aos quadrinhos a história que ele pretende contar, ele pensa nessa história e sua obra em formação dentro de uma determinada forma mental com a qual ele terá de negociar. O dispositivo espaçotópico é exatamente essa forma é uma das chaves do sistema dos quadrinhos, um complexo de unidades, de parâmetros e de funções que cabe a nós descrever. Levar em conta o suporte e preconceber a forma de organização espacial que será adotada são, [...] pré requisitos para o início da efetivação, assim como são limitações que continuarão a informar cada fase da criação. No momento em que esboça o primeiro quadro de uma história em quadrinhos, [...], o autor já fez grandes opções de estratégia (que evidentemente podem mudar) no que concerne à distribuição dos espaços e ocupação dos lugares. Faz parte do *layout* especificar essas opções e dar a cada prancha a configuração definitiva. (p.32)

Sob este aspecto, Ramos (2009) afirma que um dos elementos-chave para a identificação das histórias em quadrinhos - além das imagens que, contornadas por molduras (requadros), permitem que a narrativa avance por meio da comparação entre o quadro anterior e posterior - são os balões narrativos: “[...] são eles que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico.” (p. 34).



Figura 18: Exemplos de balões de falas (n.d). Autor: desconhecido. In *Nerds & Otome Universe Blogspot*. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3637384>

Em relação às molduras, o autor afirma que as mesmas são recursos bastantes utilizados para atribuir maior dinamicidade à narrativa. O formato, tipo e espessura de cada requadro dependerá da intenção da mensagem. Assim, os autores podem, por exemplo, fazer uso de requadros voláteis para indicar confusão ou ligá-los entre si para sugerir uma fluidez narrativa, continuidade de cenas e etc.

Já as legendas servem para representar a onipresença do narrador. Ainda que a maioria delas possuam um formato retangular, não existe, segundo o autor, uma estrutura rígida em relação à forma ou posicionamento da mesma, podendo, inclusive, apresentar uma estética mais “solta” na página. Esta característica particular aproxima a linguagem quadrinística da fotonovela - tema que será apresentado com mais detalhes na próxima seção.



Figura 19: Exemplos de Molduras. Revista *Rulah Jungle Goddess* (1948). Autor: Matt Baker. In Wikipedia Commons. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3725028>

Além disso, a escolha dos caracteres (fontes tipográficas) também é um tópico da identidade gráfica-visual das HQs. Assim como as ilustrações de cenários e personagens, elas podem sofrer variações de cor, formato, peso e estilo, contribuindo para ressaltar um determinado estado de espírito de um personagem.

Outro recurso bastante utilizado e que, segundo Ramos, aproxima as HQs à linguagem cinematográfica é a sequencialidade. Para o autor, este artifício se traduz pela disposição sucessiva de quadros que, em maior quantidade pela página, contribui para prolongar o tempo, tornando a ação mais descritiva - tal como o artifício de câmera lenta utilizado pelo cinema. No entanto, a disposição dos quadros em menor número, evoca a sensação de fragmentação, descontinuidade e rapidez temporal.

Ainda no que diz respeito à linguagem, Ramos aponta que, embora haja semelhanças entre cinema e história em quadrinhos, existem também diferenças pontuais e significativas. Para o autor, as HQs permitem maior liberdade de leitura, uma vez que as imagens constituem um sistema inteiramente disponível ao leitor, permitindo que o mesmo avance ou retorne pela narrativa por meio do seu próprio interesse e ritmo de leitura.

No cinema, o procedimento é diferente. Embora as novas tecnologias permitam o surgimento de filmes interativos que estimulam a navegação do espectador pela história, as cenas só estão disponíveis por um determinado período de tempo - ao contrário das HQs, que possibilitam ao leitor a oportunidade de criar uma cadência de leitura própria. Neste contexto, Ramos afirma que a principal diferença existente entre narrativas em quadrinhos e cinematográficas é a existência do ritmo narrativo, proporcionado pela sequencialidade.

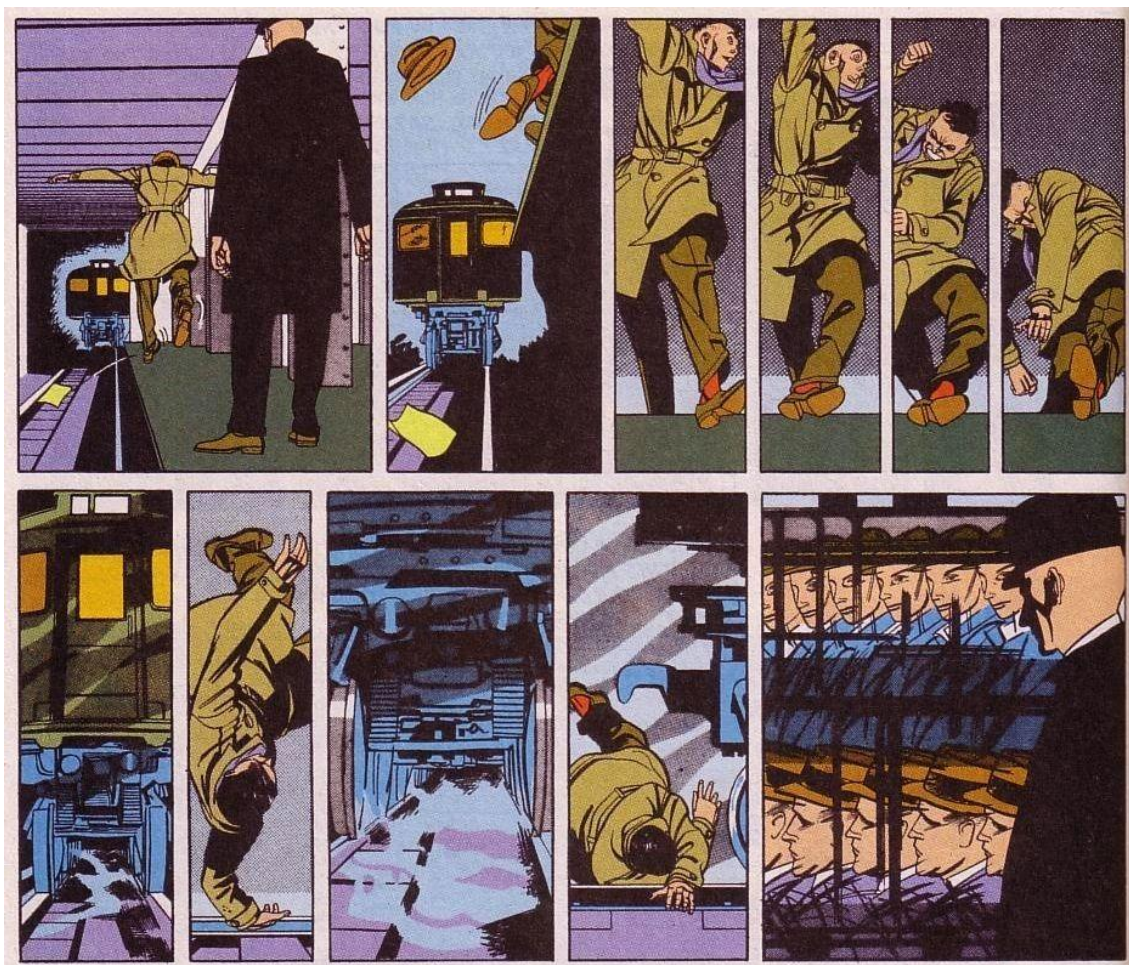


Figura 20: Exemplo de sequencialidade narrativa (similar à câmera lenta). Revista *Master Race* (1955). Autor: Bernard Krigstein. In *Wikipedia Commons*. Acesso em: 2021-01-14. Disponível em: <https://oquadroeorisco.com.br/2018/09/11/bernard-krigstein-e-a-pagina-que-mudou-a-linguagem-das-hqs-para-sempre/>

3.3 Hibridismo: Fotografia, Cinema e História em Quadrinhos

Após um breve estudo acerca dos media: Fotografia, Cinema e História em Quadrinhos, é hora de questionarmos a aplicabilidade de tais linguagens em contextos pedagógicos. Porém, para darmos prosseguimento a esta etapa, é fundamental investigar algumas das possíveis permutas e confluências que podem haver entre as trípticas.

O historiador inglês Peter Burke (2003) define a expressão “hibridismo cultural” como o intercâmbio de informações existente entre diferentes elementos culturais, provenientes principalmente da globalização. O autor evita uma definição engessada sobre o termo, defendendo que a combinação desses elementos pode acontecer em diversas esferas, tais como na moda, literatura, arte, religião, linguagens, convenções sociais e etc..

Embora adote uma abordagem antropológica, Burke foi o autor selecionado para abrir esta subseção justamente por chamar-nos a atenção para o caráter cosmopolita do atual mundo em que vivemos, aspecto que, segundo o autor, permite que artistas, produtores de conteúdo e profissionais das mais diversas áreas se apropriem de diferentes tipos de linguagens - imagens, sonoridades, narrativas, dentre outras. É o caso do *crossover* - técnica literária de unir, por meio de um universo interativo, diferentes tipos de personagens e histórias.

Trazendo essa abordagem para a presente pesquisa, realizaremos uma breve análise sobre algumas linguagens, a começar pela Fotonovela. Tal escolha justifica-se pelo pensamento de Habert (1884), ao afirmar que a mesma constitui-se como “[...] uma forma de narrativa que utiliza foto e texto” (p.17). Embora sucinta, a afirmativa da autora faz menção ao hibridismo - apropriação de elementos - entre as três linguagens, característica marcante dos produtos estudados na presente subseção. Se por um lado, Ramos afirma que a História em Quadrinhos também faz uso de narrativas imagéticas como técnicas alternativas à ilustração, Habert pontua que, apesar de apropriar-se de elementos quadrinísticos - tais como os balões da fala - a Fotonovela encontra no Cinema um cenário perfeito. Surgida inicialmente na Itália marcada pela crise socioeconômica da Segunda Guerra Mundial, a Fotonovela surge como alternativa de *merchandising*¹⁸ cinematográfico. Para chamar a atenção do público, começaram a circular revistas de baixo custo, contendo cenas legendadas dos filmes que, até então, encontravam-se em cartaz. O sucesso da empreitada foi tamanho que alguns produtores, como o italiano Cino Del Duca (1899-1967), começaram a criar *photo-romans*¹⁹ por conta própria. Nasciam, assim, as primeiras Fotonovelas da história.

¹⁸ Estratégia de *marketing* que utiliza produtos utilitários, como canetas, canecas, etc., para promover um outro produto ou serviço. in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2021. [consult. em 2021-02- 20] Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/merchandising>.

¹⁹ “Um photo-roman ou foto-romance é uma história, geralmente em uma forma próxima das histórias em quadrinhos, composta de imagens decoradas com textos dispostos em quadros.” In Educalingo. [consult. em 2021-02- 20]. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-fr/photo-roman>.

Ainda segundo Habert (1974), embora inicialmente, a linguagem tenha sofrido descrédito por parte da crítica especializada, fazendo com que a mesma fosse considerada como um subgênero das histórias em quadrinhos - é preciso atentarmos à estrutura complexa e trabalhosa deste produto:

O processo de produção propriamente dito é muito semelhante ao trabalho de realização de um filme. Um roteiro escrito orienta as tomadas dos 'fotogramas' que depois serão revelados e encaminhados à montagem. Para executar este trabalho, um grande número de profissionais é necessário: diretor, roteirista, fotógrafo, cenarista, maquiador e outros, além de intérpretes, naturalmente. (p. 67)

Além disso, é preciso que os profissionais envolvidos tenham um grande poder de síntese e noções de estética, uma vez que fotografias e textos devem ser organizados de forma harmônica nas páginas, permitindo o fluxo de leitura de acordo com o espaço delimitado. Neste sentido, o processo de diagramação²⁰ altamente artesanal e rústico que, durante três décadas (anos 50, 60 e 70) marcou a linguagem da fotonovela, ressalta a importância da montagem na construção da narrativa - característica que, novamente, aproxima a Fotonovela da linguagem cinematográfica:

A montagem em si é, no entanto, um processo criativo. Todos os cortes, imposições econômicas (tamanho das fotos, número de fotos por página, tamanho das histórias] alteram ou acrescentam significações novas. (Habert, 1974, p. 78).

²⁰ "Disposição gráfica de todos os elementos de um material para impressão ou visualização, geralmente com base em critérios estéticos e funcionais." In Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2021. [consult. em 2021-02-20]. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/diagrama%C3%A7%C3%A3o>



Figura 22: Página diagramada de *A verdade sobre um Amor* (1985). In, Revista Contigo. Acesso em: 2021-01-18. Disponível em: <https://biscoitocafeenovela.blogspot.com/2013/10/sessao-fotonovela-verdade-sobre-um-amor.html>

Na imagem anterior, é possível verificar os principais aspectos presentes na linguagem da fotonovela. Nota-se a presença de hibridismo entre linguagens, tais como o uso de imagem mecânica (fotografia), molduras, legendas e balões de falas (história em quadrinhos) e uso de contra-planos (cinema) - recursos apropriados das histórias em quadrinhos.

O hibridismo não é apenas exclusivo das antigas Fotonovelas. O cinema também faz uso da fusão entre linguagens como forma de expressão. É o caso de *La Jetée* (1962), produzida pelo escritor, fotógrafo e documentarista francês Chris Marker (1921-2012). No ensaio intitulado “Chris Marker e a perda do tempo”, Auad (2015) analisa o cinema experimental de Marker sobre a ótica de Bazin (2008) e Deleuze (1991/2005) na tentativa de identificar aspectos relacionados ao hibridismo gráfico. Para o autor, *La Jetée* é um filme de profundidade porque, para além da ficção, representa um “*veículo para entendermos o tempo no cinema e a relação do homem com o tempo*” (p.44).

Em relação à recepção do filme por parte do público, Auad ressalta a possível sensação de estranhamento provocada em quem assiste a obra de Marker pela primeira vez. A estética obscura, o rompimento as clássicas montagens de Eisenstein e Griffith, a descontinuidade entre fotogramas, além do congelamento de planos - fazendo com que o público veja uma mesma cena durante vários segundos consecutivos - são fatores que, segundo o autor, contribuem para tal sensação.

Ainda segundo o autor, esta percepção é reforçada pelo uso de uma sonoplastia bastante incomum:

A narração em off já pressupõe um movimento que as imagens não possuem. Mas o estranhamento é maior quando vemos imagens paralisadas e ouvimos o som que pressupõe esse movimento: vemos a foto de um sino, o sino está parado, mas ouvimos o som das badaladas. Vemos pássaros voando na tela, os pássaros estão parados, mas ouvimos o som da revoada do bando. Não vemos o movimento da imagem, mas ouvimos o movimento do som. (Auad, 2015, p. 67)

Nota-se, também, que, embora a obra se aproprie de elementos comuns à linguagem clássica do cinema, como uso de cenários, personagens e uma narrativa bem amarrada, a escolha de Marker em tornar as cenas estáticas contribui para aumentar ainda mais a sensação de estranhamento.

No entanto, a obra não se perde totalmente. Para Auad, Marker habilmente insere efeitos de sonoplastia, contribuindo para a imersão do público à história. Há, também, um aviso prévio: os créditos iniciais definem a obra como um foto-romance, o que para a crítica especializada, torna o filme passível de ser questionado quanto ao seu gênero: seria *La Jetée* um filme de ficção, uma narrativa gráfica proveniente das histórias em quadrinhos ou uma fotonovela adaptada para a linguagem cinematográfica?



Figura 23: *Stills* de *La Jetée* (1962). Chris Marker (realizador). Acesso em: 2021-01-21.
Disponível em: <https://phantomvisions.files.wordpress.com/2014/12/61u0ewptp6l-sl1024.jpg>

Se, por um lado, Marker utiliza o conceito *photo-roman* como forma de aproximar sua obra da linguagem fotonovelística, há, paradoxalmente, uma leve tendência ao distanciamento. Tal proposta também pode ser percebida em relação aos aspectos da linguagem quadrinística:

Na obra de Marker não temos diálogos, o problema da substituição dos balões de falas por falas sonoras são dispensáveis, mas a substituição da narração escrita por uma falada já pressupõe uma diferença de decodificação no leitor/espectador. Outra diferença substancial diz respeito ao som. Nos quadrinhos não temos som, no máximo lemos onomatopéias. Um dos maiores desafios que encontra a adaptação cinematográfica de obras é, justamente, os quadrinhos. O desafio parece maior porque os quadrinhos trabalham com um meio narrativo muito próximo do cinema: a imagem. Porém, entre o cinema e os quadrinhos ainda temos o movimento e o som. Em 2005, o filme *Sin City*, de Robert Rodriguez, foi saudado como a perfeita sintonia entre cinema e quadrinhos. Rodriguez fez o filme quadro a quadro como o quadrinho de Frank Miller. Mas a distância ainda permanece: Rodriguez atribui àquelas imagens dos quadrinhos movimento e som, substituí os balões das falas dos personagens, por falas reais. Com isso, o quadrinho continua sendo o quadrinho e o cinema, o cinema. Em *La Jetée* temos o som. Por mais que as imagens estejam paradas, o som continua: narração, trilha-sonora, sons que se identificam com as imagens (como quando aparecem sinos parados, mas o som de baladas é escutado). O que aproxima o filme de Marker do *photo-roman* são somente as imagens estáticas e ambos se utilizam como suporte principal a fotografia. A estranheza que sentimos ao ver o filme parece muito mais relativa ao uso da fotografia no cinema do que à estrutura do filme de Marker e à estrutura do *photo-roman*. (Auad, 2015, p.48).

Trazendo para a discussão da presente pesquisa, a fala do autor nos direciona a novos questionamentos. Um outro campo em que o termo hibridismo cultural parece bastante marcante diz respeito, também, sobre as possíveis confluências existentes entre Cinema Documental e História em Quadrinhos. Se por um lado, o renomado autor Bill Nichols (1991) afirma que, para ser classificado como documentário é preciso que a narrativa possua um elo histórico, embora o autor também reconheça o fato de que “o documentário, como conceito, não ocupa um território fixo” (p.12) por outro lado, autores como Barsan (1992) refutam tal afirmação ao pontuar o seguinte:

O cinema de não ficção inclui o documentário, o filme factual, certos filmes etnográficos, e filme de exploração, filmes de propaganda de guerra, cinema verité, cinema direto e filmes de artes, mas não inclui filmes experimentais, abstratos e animações. (prefácio)

Nesta ótica, filmes classificados como animação em quadrinhos como, por exemplo, o renomado “*Valsa com Bashir*” (2008), produzido pelo israelense Ari Folman, não entraria na classificação de gênero documental uma vez que, nas definições do autor, faz uso da linguagem experimental podendo no máximo, ser classificado como filme de animação. Mas, e se levássemos em consideração o pensamento de Nichols (1991), poderíamos classificar a obra de Folman como uma animação documental? E até que ponto essa classificação se faz urgente e necessária?



Figura 24: *Stills* de *Sin City*(2005). Robert Rodriguez (realizador). Acesso em: 2021-01-21.
Disponível em: <https://aosugo.files.wordpress.com/2008/05/sincity.jpg>

Direcionamos, agora, esta discussão para outro produto: as HQs impressas que se apresentam como Documentais. Em especial, faremos uma análise das obras produzidas pelo jornalista Maltês Joe Sacco. Grande parte da crítica especializada considera *Quando boas bombas acontecem com pessoas más* publicada no livro *O Derrotista* (2003) uma das primeiras histórias em quadrinhos produzidas por Sacco e cujo tema aborda a Segunda Guerra Mundial. A publicação ainda conta com outra história de bastante peso e destaque é *Mais Mulheres, Mais Crianças, Mais Rápido* que também aborda os bombardeios ocorridos na Itália ainda dominada por Mussolini. Ressalta-se que para a construção desta narrativa, Joe Sacco não precisou viajar para a linha de frente dos campos de batalha. Toda a história foi construída em cima de relatos cedidos pela própria mãe do próprio autor, a personagem Carmen.

Algun tempo depois, Sacco recebia uma classificação favorável - tanto da crítica quanto do público especializado - pela publicação do livro *Palestina - uma nação ocupada* (2004). Adotando novamente a linguagem dos quadrinhos, o autor faz uma compilação de documentos pessoais - utilizando, por exemplo, o registro fotográfico para, a partir das imagens obtidas, construir as ilustrações - que mais se aproximam da caricatura - marcando assim o seu forte estilo visual.

Ainda em relação à Palestina, o jornalista José Arbex - autor do prefácio da edição brasileira, ressalta que a publicação de Sacco tem como propósito dar “visibilidade aos árabes invisíveis” justamente por focar sua história em minorias étnicas que, dificilmente serão retratadas pela mídia. Ainda sob este aspecto, Arbex pontua o fato de que o jornalista não tem a intenção de criar um “panfleto palestino”. Muito pelo contrário, o principal objetivo é mergulhar nas histórias narradas humanizando os relatos daqueles que vivem em meio ao confronto bélico.

É muito difícil encontrar um amigo meu interessado em saber o que se passa no Oriente Médio ou na Bósnia. Mas se eles vêem um livro de histórias em quadrinhos, por alguma razão isso parece mais acessível a eles. Os quadrinhos têm muito apelo em razão das imagens. Assim, você conquista a atenção do leitor, é capaz de contar a ele histórias difíceis e introduzir a informação. (SACCO apud STAROBINAS, 2001, p. E2)

Assim, a partir de todas as seções estudadas até o presente momento, lançamos outro questionamento: é possível introduzir a linguagem documental como estratégia de metodologia ativa, na construção de uma literacia cívica, estética e educativa? Abordaremos essa discussão com mais detalhe no próximo tópico.

4. A Relatividade Doc. Pedagógica

Nos capítulos abordados anteriormente nota-se que, para além do cinema, o documentário veio se apropriando de outros tipos de linguagens ao longo da sua história, tais como: a fotografia, a história em quadrinhos, dentre outras. De acordo com Navarro (2014, p.68), a busca por novos métodos educacionais não é um desafio recente, o que se difere são as ferramentas que podemos utilizar em determinados períodos.

Sobre esses aspectos, Ambros e Breu (2011, p.23) chama-nos a atenção para o entusiasmo exacerbado sobre o aparecimento frenético de novas tecnologias. Os autores destacam o fato de estarmos rodeados de aparelhos dos quais, muitas vezes, sabemos como interagir, mas não nos preocupamos em efetuar uma leitura aprofundada da mensagem a ser veiculada. Sob esta perspectiva, entendemos a importância da literacia midiática, defendida por Benavente (et.al, 1996, p.4) como “a capacidade de processamento da informação escrita na vida quotidiana”.

Trazendo o conceito para a área da educação, Bizelli e colegas (2015), afirma o seguinte:

Quando pensamos em educação é consenso interpretá-la como fonte para uma formação que permite o trânsito na sociedade do conhecimento. Quase sempre a imagem socialmente construída diz respeito a um conjunto de atividades que habilita o indivíduo para perceber e desvendar os códigos das diferentes linguagens proporcionando interpretação crítica para o avanço da ciência, das artes e da tecnologia. No espelho acadêmico-científico atual, fortemente marcado pela competitividade expressa nos ranqueamentos internacionais, a imagem que aparece não evidencia nuances de consensos sobre educação como fator ético de construção da cidadania. (p.19)

Nesta ótica, entende-se que como cidadãos aptos a questionar nossos direitos, bem como agir civicamente é preciso ter a capacidade de ler e interpretar os códigos para refletir sobre o mundo ao qual vivemos. No entanto, ainda segundo o autor, o processo de ensino-aprendizagem, na maioria das vezes, mostra uma certa dificuldade em assumir esse papel, fomentando o debate e a produção de consensos para a construção de uma cidadania participativa e inclusiva.

Neste sentido, torna-se importante construir estratégias educativas que despertem o interesse do aluno ao conteúdo apresentado, bem como aprimorar as habilidades de ler, compreender e dominar as tecnologias multimídias para participar, ativamente, na construção do conhecimento.

Sobre este aspecto, Lèvy (1999) afirma que, numa era marcada pela velocidade tecnológica e multiplicidade de atores envolvidos, há uma certa propensão ao sentimento de estranheza e deslocamento, uma vez que enquanto tentamos nos adaptar sobre o uso de uma determinada ferramenta, outras tecnologias e formas de uso vão surgindo paralelamente, obrigando-nos a processar as novas informações de forma cada vez mais rápida e urgente. Essa fragmentação de pessoas e

processos exige um aprofundamento sobre o papel das tecnologias multimídias no contexto educacional, o que nas palavras de Bianchi, Pires e Vanzin (2008), refere-se à seguinte informação:

[...] por mais potentes que sejam os computadores ou por mais velozes que sejam as redes de transmissão, não irão acabar com todos os problemas que envolvem a questão da inserção de tecnologias na educação, pois as tecnologias têm implicações políticas, econômicas, sociais e culturais que precisam ser observadas com a maior atenção quando introduzidas em espaços educativos. (p. 55)

A fala dos autores acima vem de encontro a alguns dos valores que a presente pesquisa almeja alcançar: produzir um trabalho e reflexão crítica de qualidade de forma a permitir às escolas, principalmente as públicas e comunidades carentes, tenham condição de superar o analfabetismo e a segregação tecnológica. Neste sentido, Moran (1995) afirma que um dos maiores desafios das instituições de ensino, daqui para a frente, será garantir suporte pedagógico e tecnológico adequados para estabelecer metodologias educacionais compatíveis com linguagens que se apropriem de ferramentas e programas multimídias, por exemplo.

4.1 Educação Multimídia: Uma Ciência Infusa e Ubíqua?

Valente (2018), aponta que a sociedade está cada vez mais complexa. No atual contexto educacional, especificamente o ano de 2021, essa afirmação torna-se ainda mais relevante uma vez que, a imposição da indústria 4.0²¹, o rápido crescimento tecnológico, aliado ao contexto pandêmico, tem aumentado a demanda pelo consumo de microprocessadores e *smartphones*²², fazendo com que uma geração cada vez mais experimente algum tipo de contato com tecnologias multimidiáticas e móveis²³.

Neste contexto, autores como Buckingham (2010) ressaltam que o uso inadequado desses equipamentos e tecnologias contribui para prejudicar o rendimento das aulas e o processo cognitivo dos estudantes. Porém, quando utilizados de forma estratégica, os mesmos se tornam uma ferramenta eficaz na construção do processo de ensino-aprendizagem.

Neste sentido, entendemos que diversas são as possibilidades de auxiliar linguagens e tecnologias às metodologias educacionais. Para tanto, é importante que professores e instituições de ensino tenham conhecimento e domínios das ferramentas e tecnologias utilizadas, sabendo explorar as

²¹ “A Indústria 4.0 ou a Quarta Revolução Industrial é impulsionada pelas tecnologias inovadoras que causam efeitos profundos, quer nos sistemas de produção quer nos modelos de negócio”. In Compete (2020). Portal Compete 2020. Acesso em 2001-06-25. Disponível em: https://www.compete2020.gov.pt/destaques/detalhe/Industria_4ponto0.

²² Celulares com conectividade e funcionalidades semelhantes às de um computador pessoal, notadamente com um sistema operacional capaz de correr vários aplicativos. = TELEFONE. “**smartphone**”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (2008-2021). Acesso em: 2001-06-24. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/smartphone>.

²³ Toda tecnologia que permite seu uso durante a movimentação do usuário é uma tecnologia móvel.

habilidade criativas para o desenvolvimento de atividades pedagógicas que promovam o engajamento dos alunos. Torna-se fundamental, portanto, desenvolver estratégias cujas linguagens e tecnologias multimídias permitam transformar conhecimento em valor, estimulando o interesse dos estudantes no conteúdo, inserindo-os como elementos participativos na construção dos projetos educacionais.

As instituições de ensino, tanto do ensino básico quanto do superior, precisam estar conscientes de como as tecnologias digitais estão mudando e como elas estão alterando os processos de ensino e de aprendizagem. Primeiro, o aluno já não é mais o mesmo e não atua como antes. Ele não lê mais em material impresso e prefere ler nas telas. Quando solicitado a fazer uma pesquisa, provavelmente vai utilizar um sistema de busca como o Google ou os sistemas de acesso às bases de dados digitais; a biblioteca tem outra função. Tem muita facilidade para entrar em contato com as redes sociais ou com redes de especialistas e encontrar alguém que possa ajudá-lo a resolver problemas. Prefere os tutoriais *online* ou os vídeos no *YouTube* para entender como as coisas funcionam. Esse aluno certamente terá muita dificuldade para assistir a aulas expositivas por mais de 30 minutos. (Valente, 2018, p.17)

Neste sentido, a afirmação acima torna-se relevante às atuais hipóteses investigadas na presente pesquisa, uma vez que a construção de uma metodologia pedagógica deve levar em conta a complexidade da sociedade vigente. Conforme Valente (2018), *“a sala de aula deve ter uma dinâmica coerente com as ações que desenvolvemos no dia-a-dia, cada vez mais mediadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC)”*.

Como professores, gestores educacionais e profissionais atuantes na esfera da educação multimídia, torna-se fundamental a constituição da “cultura digital”, estabelecendo metodologias capazes de produzir modelos de ensino compatíveis com a necessidade de seus públicos. (Lévy, 1999).

Sob estes aspectos, Valente (p.21) afirma que, acopladas às ferramentas tecnológicas como a internet, por exemplo, as mídias e tecnologias digitais (inclui-se também as linguagens multimidiáticas) estão alterando as formas como as pessoas pensam, acessam as informações e solucionam os mais variados problemas. No entanto, a cultura digital não se aplica, apenas, “aos efeitos e possibilidades de uma determinada tecnologia, mas define e abrange as formas de pensar e de fazer que são incorporadas dentro dessa tecnologia, e que tornam possível o seu desenvolvimento”. (Gere, 2008, p. 17).

Em conformidade com o pensamento de ambos os autores citados acima entendemos que a inserção da linguagem documental em contextos educacionais contemporâneos podem, em muito, contribuir para a construção de uma dinâmica educacional condizente com as necessidades do nosso tempo e que contribuem para aprimorar a habilidade de comunicar ou mesclar produtos que utilizem a linguagem multimidiática.

As habilidades do Século XXI deverão incluir uma mistura de atributos cognitivos, intrapessoais e interpessoais como colaboração e trabalho em equipe, criatividade e imaginação, pensamento crítico e resolução de problemas, que os estudantes aprenderão por intermédio de atividades mão na-massa, realizadas com o apoio conceitual desenvolvido em diferentes disciplinas. Essa é a competência que se espera dos profissionais que atuam na cultura digital. (Valente, 2018, p.24)

Assim, entendemos que a elaboração de práticas pedagógicas que promovam o engajamento e o protagonismo dos alunos na construção do conhecimento são modelos facilitadores porque estabelecem “*situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem, construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam.*” (p.25). Nesta ótica, entendemos que o processo de produzir documentários - sejam eles na esfera da fotografia, cinema ou história em quadrinhos - é uma oportunidade de permitir aos estudantes caminhos para desenvolverem suas habilidade cognitivas e criativas, auxiliando-os na formação do pensamento crítico, na maturidade para receber e lidar com os *feedbacks*, além de ser uma forma de aprender a interagir com outros alunos, professores, pessoas e até mesmo instituições envolvidas no processo. Sob este aspecto, Fullan (2009) afirma ser preciso:

Criar experiências de aprendizagem que engajam todos e cada aluno em aprendizagem significativa que se conectam às suas necessidades específicas no contexto do que eles precisarão para serem cidadãos eficazes em um mundo diverso e desafiador. (p.1)

Tais metodologias precisam se basear em atividades didático-pedagógicas que deem espaço para o desenvolvimento das habilidades e interesses pessoais de cada aluno, aguçando a curiosidade. Embora pareça um desafio praticamente impossível de ser implementado devido a fatores como : falta de tempo e recursos financeiros adequados, pouco tempo disponível para o desenvolvimento dos projetos e etc., acreditamos que este mesmo modelo é um caminho de mão dupla: é preciso que professores, gestores educacionais e instituições de ensino introduza, ainda que de forma micro, atividade e situações de ensino-aprendizagem que, além de aprimorar o lado intrapessoal e cognitivo dos alunos, sejam capazes de torná-los mais ativos, confiantes e participativos.

Nestes aspectos, Selingo (2016) afirma que a metodologia de aprendizagem personalizada é um recurso que já vem sendo implantado em algumas instituições de ensino. No entanto, o autor ressalta que esta é uma via de mão dupla: é preciso haver um empenho dos professores para diagnosticar o repertório e valores culturais de seus alunos, sugerindo situações de aprendizagens que realmente atendam seus interesses e necessidades. é preciso também haver uma colaboração do aluno para auxiliar o professor na identificação dos meios mais adequados para ele. Não é uma situação fácil, sabemos. Envolve muito esforço, tempo e comprometimento de ambos os lados.

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer. (Brasil, 2017, p. 19)

5. Amostragem

A presente seção tem como objetivo fundamentar as abordagens práticas subjacentes às referências metodológicas apontadas ao longo desta pesquisa. Para tanto, o corpo textual a seguir será dividido em duas etapas; no primeiro momento, apresentaremos uma breve definição sobre o estudo de caso e suas características; cruzaremos as informações descritas como os aspectos topográficos do cenário investigado e finalizaremos apresentando as estratégias de amostragem, estudo e coleta de dados que foram utilizados ao longo deste trabalho de investigação. No segundo momento, serão alicerçadas as metodologias e técnicas empregadas durante a condução do estudo na tentativa de reforçar o caráter qualitativo desta investigação.

5.1 Estudo de Caso

Segundo Pereira e colegas (2018, p.65), um estudo de caso possui como principal característica a “descrição e análise, a mais detalhada possível, de algum caso que apresente alguma particularidade que o torna especial”. Nesta ótica, as metodologias de pesquisa podem apresentar variações tanto na forma quanto no formato de aplicação; depende da área em que o estudo foi empregado. Ainda segundo Bogdan e Biklen (1992), este é um dos métodos de investigação mais utilizado na pesquisa qualitativa. Na mesma linha de pensamento, Yin (2015) afirma que os estudos de casos preocupam-se em descrever - de modo mais aprofundado e exaustivo - o objeto investigado. A qualidade de um projeto de investigação depende do empenho do pesquisador - bem como do tratamento atribuído aos dados durante a condução da pesquisa.

Assim sendo, Bell (1997) aponta que o estudo de caso é *“especialmente indicado para investigadores isolados, dado que proporciona uma oportunidade para estudar de forma mais ou menos aprofundada um aspecto do problema em pouco tempo”*. (p.22)

Sob a temática educacional, Punch (1998) ressalta que investigações que se baseiam, por exemplo, em estudos sobre comportamento de alunos, professores ou metodologias pedagógicas são alguns exemplos de variáveis características do estudo de caso. Sobre este método, Bell (1997) afirma ser “muito mais do que uma história ou descrição de um acontecimento ou circunstância”. Tal como em qualquer outra investigação, os dados são recolhidos sistematicamente, a relação entre as variáveis é estudada e o estudo é planeado metodicamente.” Ainda no que diz respeito à seleção de amostragem, levamos em conta a seguinte definição:

A selecção da amostra adquire nesta metodologia um sentido muito particular: tem por objetivos obter a máxima informação possível para a fundamentação do projecto de pesquisa e criar uma teoria, baseando-se, ao contrário da amostra quantitativa, em critérios pragmáticos e teóricos. Por isso, em vez da uniformidade, a amostra na investigação qualitativa procura a máxima variação. Esta perspectiva de amostragem é intencional porque os sujeitos que a constituem não são escolhidos ao acaso: o investigador selecciona as unidades de amostragem a partir de critérios específicos. (Aires, 2011, p.22)

Assim sendo, optamos pela *amostragem opinática*, o que nas palavras de Aires (2001) refere-se aos sujeitos seleccionados em função do critério estratégico pessoal, justamente por estes - além de serem facilmente abordáveis, se mostraram disponíveis para colaborar com a investigação. Embasados pelo pensamento de Colás (1992b, p.252), operacionalizamos a nossa abordagem por meio do estudo de caso observacionais²⁴ - uma vez que tal metodologia permitiu-nos, juntamente com a seleção das temáticas-alvo, identificar modelos de variáveis apropriadas, auxiliando-nos na definição tipológica do cenário investigado - e que, no presente estudo, refere-se a duas salas de aulas pertencentes ao Agrupamento de Escolas Rodrigues Freitas, localizada na Praça Pedro Nunes, na cidade do Porto.

Neste sentido, após os primeiros contatos estabelecidos com a professora Maria João Félix, coordenadora da disciplina de Educação para a Cidadania, foram previamente seleccionados os seguintes grupos de estudantes:

Grupo I - Segundo Ciclo do Ensino Básico Português (Turma 6°C): constituído por 21 alunos, com faixa etária em média de 11,5 anos de idade, possui como principal característica um corpo discente oriundo de famílias de classe socioeconomicamente baixas - com escolaridade média permeando entre o nível básico completo ou secundário incompleto. Ressalta-se ainda a pouca familiaridade dos alunos com recursos educacionais que envolvam as tecnologias de informação e comunicação (TICs) - um problema que, segundo a professora, tem vindo a evoluir progressivamente devido à aplicação das TICs no ensino a distância, imposta pelo atual contexto pandémico.

Grupo II - Terceiro Ciclo do Ensino Básico Português (Turma 7º E): composto por uma turma de 24 estudantes, com faixa etária média de 13 anos de idade, esse grupo apresenta como principal características um corpo discente proveniente de famílias socioeconomicamente baixas. O contato com as TICs também é relativamente mínimo, uma vez que a maioria dos alunos não têm condições financeiras para obter dispositivos tecnológicos de última geração. Assim, a familiaridade com as tecnologias educacionais limitava-se, até então, ao uso essencial de dispositivos como desktop (fornecidos pelo próprio ambiente escolar) ou smartphones populares, de configurações simples e preços acessíveis. Ainda segundo Maria João Félix, o aumento significativo desse contato também se deveu às urgências educacionais demandadas pelo atual contexto pandémico.

²⁴ Conforme Colás (1992b, p.252) estudos de casos observacionais caracterizam-se “pelo recurso à observação participante e podem referir-se a temáticas diversas”.

Tendo em conta esses dois cenários - e seus pontos de confluências - o próximo passo foi promover a articulação entre os objetos/objetivos desta investigação e o plano curricular referente à disciplina Educação para a Cidadania. Esta fase, marcada por diálogos e troca de informações, serviu para delinear melhor o escopo prático das apresentações que, a priori, foi delineada com as seguintes configurações:

- Apresentação de um workshop online contendo três aulas expositivas com duração de 50 minutos cada a decorrer entre os dias 08 a 10 de fevereiro de 2021.
- Elaboração de trabalho prático envolvendo os temas: Fotografia Documental, Cinema Documentário e Quadrinhos Documentais. Foi dada a opção de elaborar os trabalhos em forma Individual ou por grupos de interesse.
- Apresentação final dos trabalhos realizados pelos grupos de alunos dividida em duas aulas de 50 minutos. Os alunos teriam um prazo de 15 dias para desenvolver um projeto documental que envolvesse a temática: educação para a cidadania.
- Intervalo de 15 dias corridos para que os alunos pudessem desenvolver o trabalho prático proposto durante a realização dos workshops.
- Apresentação final de 50 minutos.
- Plataforma sugerida para a apresentação do *workshop* online: *Google Class Room*.

Porém, ao cruzarmos os dados sobre o conteúdo das apresentações, o perfil das turmas participantes e o cenário educacional vigente, tal metodologia precisou ser alterada, apresentando, assim, um formato mais enxuto:

- Apresentação de um workshop expositivo, com duração total de 1 hora e 30 minutos.
- Elaboração de trabalho prático envolvendo os temas: Fotografia Documental, Cinema Documentário e Quadrinhos Documentais. Foi dada a opção de elaborar os trabalhos em forma Individual ou por grupos de interesse.
- Apresentação final dos trabalhos realizados pelos grupos de alunos dividida em duas aulas de 50 minutos. Os alunos teriam um prazo de 15 dias para desenvolver um projeto documental que envolvesse a temática: educação para a cidadania.
- Plataforma validada para a apresentação do *workshop* online: Microsoft Teams.

A metodologia de apresentação incluiu a exposição de materiais gráficos (fotografias e histórias em quadrinhos) e excertos de filmes, seguidos pelo estímulo à discussão coletiva. Desse modo, a aula expositiva do workshop incluiu a seguinte logística: estudo e apresentação das linguagens documentais envolvendo a esfera da Fotografia, Cinema e História em

Quadrinhos. No intervalo de 25 dias corridos, os grupos tiveram a oportunidade de explorar técnicas, práticas e trocar conhecimentos adquiridos. A segunda aula foi destinada à apresentação dos resultados. Cada aula terá duração de 03 horas, totalizando uma carga horária de 12 horas. Cumpre lembrar que, em relação ao conteúdo programático, esta formação foi dividido da seguinte forma:

Tabela 1. Metodologia aplicada ao durante a elaboração do workshop.

<i>Workshop</i>	Temas/Estratégias apresentadas
Aula 01	Introdução ao Fotodocumentarismo; o “realismo” de Joan Fontcuberta e discurso crítico; técnicas alternativas de produção e pós-produção; breve história do Cinema Documental; Cinema Documental: Jan Beddegenoodts e o engajamento social; logística de tempo, técnica alternativas de Produção e Pós Produção; breve história do Documentário em Quadrinhos; a cidadania ilustrada no pioneirismo de Joe Sacco; caneta, papel e <i>softwares</i> à obra.
Aula 02	Apresentação dos trabalhos; parecer técnico e discussão do processo; <i>feedbacks</i> dos estudantes.

Por meio da plataforma Microsoft Teams, os estudantes foram agrupados em turmas, representadas por um tema específico - Fotodocumentarismo, Documentário em Quadrinhos e Cinema Documental. Cada estudante poderá escolher sua turma de acordo com a linguagem de interesse. Após a formação dos grupos, os mesmos serão desafiados a criar um mini-documentário em consonância com a linha visual escolhida. Para que os trabalhos apresentados façam parte de uma trilogia, o ponto de convergência entre as produções será feito pela temática direcionada à esfera da cidadania. Durante todo o processo, os estudantes, assim como os educadores envolvidos, receberão o total apoio por parte do palestrante, seja por meio do esclarecimento de dúvidas via e-mail ou via material complementar - disponível na ferramenta Google Class Room. Os grupos terão um prazo de 15 dias para desenvolver suas propostas e os trabalhos produzidos serão avaliados pelos seguintes critérios: criatividade narrativa, capacidade de lidar com prazos e adversidades - tais como as proporcionadas, principalmente, pelo contexto pandêmico - e geração de *insights*.

No que diz respeito aos equipamentos, os estudantes serão estimulados a utilizarem os recursos disponíveis, ou seja, seus próprios aparelhos e dispositivos celulares, tablets e computadores pessoais ou objetos comuns como: caneta, lápis ou papel. Cientes de que possam existir dificuldades em acessar dispositivos tecnológicos, este workshop pretende aferir nos estudantes, a capacidade técnica criativa para contornar problemas rumo a um objetivo comum. Neste sentido, será muito mais importante a discussão sobre o processo de construção do que a apresentação de um resultado final.

Etapa III: apresentação intermédia, validação dos dados e submissão da tese. No que diz respeito à elaboração dos métodos avaliativos, os mesmos serão configurados da seguinte forma: elaboração de um diário de campo contendo dados sobre metodologias, pontos positivos e negativos, além de notas contendo as percepções obtidas pelo pesquisador durante a formação online.

Após a conclusão dos workshops, será realizada uma entrevista (via e-mail) com a professora Maria João Félix. Tal estratégia tem como objetivo diagnosticar as impressões, apontamentos e conclusões que a mesma obteve durante o processo de formação on-line, bem como será um momento dedicado às previsões acerca da aplicabilidade desta pesquisa na elaboração de futuras metodologias educacionais ativas. Em paralelo, serão coletados *Feedbacks* (via e-mail) dos estudantes na tentativa de detectar a impressão dos mesmos sobre workshop oferecido. Os dados coletados serão analisados e incluídos na apresentação do relatório final. Tal segmentação justifica-se pela tentativa de identificar - ainda que de forma micro - cenários, instrumentos e metodologias relevantes que permitam a construção de projetos pedagógicos eficientes e processos de ensino-aprendizagens mais significativos.

Definidas as estratégias, o próximo passo foi elaborar um conceito que englobasse os objetos de investigação (o uso do fotodocumentarismo, cinema documental, documentário em quadrinhos na educação), bem como a criação de uma identidade visual coesa e coerente com as necessidades do público-alvo. Assim sendo, começamos a delinear o workshop *e-doc.community* cujo principal desafio seria promover ambiente de aprendizagem, a troca de conhecimento e ao diálogo sobre metodologias, técnicas e ferramentas de criação direcionadas à elaboração de documentários educativos de baixo orçamento.

Cumpra ainda lembrar que, visando promover um maior engajamento, esta pesquisa centrou-se na definição de público-alvo como receptores efetivos de uma determinada mensagem (Hallahan, 2000, p.30). Neste sentido, entendemos que, para aumentar o nível de interesse, seria necessário criar apresentações cujas interações físicas e experiências cognitivas fossem capazes de promover resultados comportamentais efetivos, caracterizado por um “estado de espírito brincalhão” excitado por curiosidade e interesse intrínsecos (Oh & Sundar, 2016, p.215). Assim sendo, optamos pela concepção de materiais com forte apelo visual e estético na tentativa de tornar o conteúdo mais atrativo e que, de alguma forma, pudesse despertar a curiosidade, promover o conhecimento e ativar o engajamento dos estudantes durante as apresentações expositivas, bem como ao longo do trabalho prático. Para elucidar os resultados obtidos a partir destas constatações, apresentaremos, a seguir, alguns exemplos do material desenvolvido.

Documentário

1. O incrível mundo da **Fotografia Documental**

Tópico 01: Fotografia Documental



Documentário

2. **Cinema Documental**

- O contrato
- A história
- A ética



Figura 25 e 26 (repectivamente): *Prints* do material (PDF) desenvolvido para o *workshop online e-doc.community*. As imagens utilizadas na composição do *layout* possuem licença gratuita e foram retiradas do *website Pixabay*.

Documentário

3. Histórias em Quadrinhos

- Um modo diferente de fazer documentário.

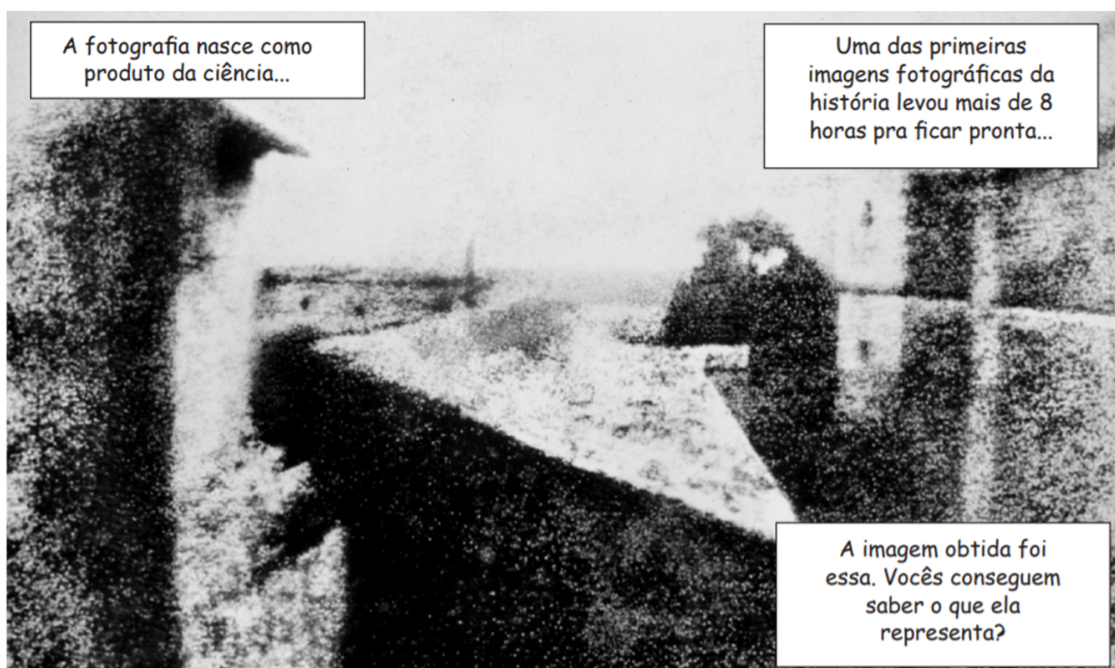
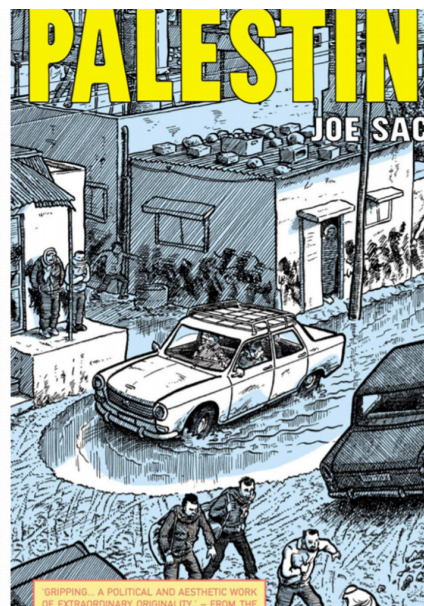


Figura 27 e 28 (respectivamente): *Print* do material (PDF) desenvolvido para o *workshop online e-doc.community*. A imagem na composição do *layout* (figura 27), é da autoria de Joe Sacco; *print* de apostila (PDF) desenvolvida para o *workshop e-doc.community*. A imagem utilizada na composição do *layout* (figura 28) é da autoria de Joseph Niepce.

Duane Michals

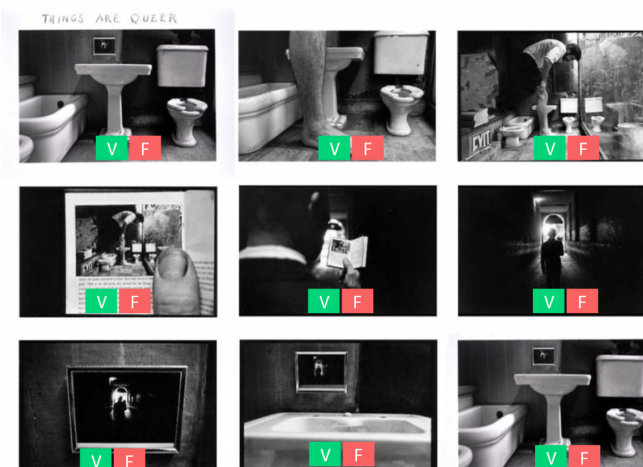


Eua
1932-

Esta série de 1973 de nove fotografias de Duane Michals (1932, -) é uma curta peça narrativa com uma reviravolta em cada etapa, uma descoberta de um nível inesperado de realidade a cada nova foto. De alguma forma obscura, a obra questiona a percepção da realidade fotografada e simplesmente engana a mente do observador, permitindo descobrir diferentes camadas de representação. A escala e os quadros são os fatores-chave que entram em jogo na construção dessa sequência lindamente orquestrada, mas totalmente simples.

Narrativas fotográficas

Qual dessas imagens são verdadeiras? Selecione as opções:



Fotografia Documental

Imagens de **lugares incríveis**, registro **cultural** e **artístico**, **denúncias sociais** são alguns temas da fotografia documental

Sebastião Salgado - Genesis



Henri-Cartier-Bresson-China



Figura 29 e 30 (respectivamente): *Print* do material (PDF) desenvolvido para o *workshop online e-doc.community*. A imagem na composição do *layout* (figura 29), é da autoria de Duane Michals; *print* de apostila (PDF) desenvolvida para o *workshop e-doc.community*. As imagens utilizadas na composição do *layout* (figura 30) é da autoria são de autoria de Sebastião Salgado e Cartier Bresson.

Cumpramos lembrar que, antes de compartilharmos o material em pdf na plataforma *Microsoft Teams*, tivemos o cuidado de enviá-lo para os professores participantes do *workshop*. O intuito foi promover o compartilhamento de informações, facilitar as devidas revisões e certificar-se de que o material a ser apresentado possuía uma linguagem coerente e compatível com o perfil do público-alvo delimitado – etapa esta que se mostrou bastante eficaz devido ao comprometimento do corpo docente. Após a aprovação do material, concentramos nosso foco na preparação de uma apresentação dinâmica, interativa e cujo cronograma seria compatível em conjunto com a carga horária referente à disciplina Educação para a cidadania. Assim sendo, o *workshop* online foi marcado para acontecer no dia 05 de maio de 2021, entre 14h:55min até às 16h:25 minutos. Definida a data de apresentação, o nosso próximo passo foi concentrar esforços na seleção de técnicas a serem utilizadas durante o processo de recolha de material empírico.

5.2 Técnicas Qualitativas Diretas

Segundo informações retiradas do website da Microsoft²⁵, o *Teams* é uma ferramenta virtual, intuitiva e colaborativa, capaz de centralizar as equipes de estudo e trabalho, promovendo a troca de informações em um único lugar. Entre os recursos oferecidos pela ferramenta estão: funções de videochamada, conversas por áudio e compartilhamento síncrono de telas permitindo, aos participantes, uma interação visual mais dinâmica. Para a abordagem prática, as características citadas acima foram levadas em consideração, uma vez que tornavam viáveis a prática de observação qualitativa, flexível e aberta. Assim sendo, seguimos os princípios de Colás (1992b, p.) e dividimos a etapa de recolha de material empírico da seguinte maneira:

Seleção de cenário: marcada pela escolha da ferramenta (*Microsoft Teams*) face à facilidade operacional de mesma e as medidas restritivas contra o COVID, anunciadas pelo governo de Portugal.

Registro de informações: nesta fase, realizamos procedimentos como observação da postura dos alunos (por meio de análise visual das telas compartilhadas). Também realizamos procedimentos como tomadas de notas, troca de texto via chat (*Microsoft Teams*), além de incentivar o diálogo com estudantes e professores, na tentativa de despertar o interesse e o engajamento do público durante a apresentação.

Feedback de alunos e professores: esta etapa de recolha de dados foi marcada por uma interação mais livre, na qual os professores tiveram a oportunidade de relatar pontos de dificuldades/interesses diagnosticados durante a realização do *workshop*, bem como as dificuldades/incentivos sentidos pelos estudantes durante o desenvolvimento dos trabalhos práticos.

²⁵ Disponível em: <https://news.microsoft.com/pt-br/5-razoes-pelas-quais-o-teams-melhora-o-trabalho-em-equipe/>. Acesso em: 13 de maio de 2021.

Definidas as estratégias de coletas, o próximo passo foi delinear os métodos de análise das informações a serem obtidas. Novamente, apropriamos-nos do pensamento de Aires (2011) e Colás (1992b) - especificamente no conceito adotado pelas autoras sobre técnicas geradoras com o intuito de “facilitar a emergência de construtos e teorias, assim como contrastar hipóteses rivais” (p.227)

Nas técnicas geradoras incluem-se a selecção de casos negativos, a selecção de casos discrepantes, a amostragem teórica e o método de comparação constante (estas técnicas estão estreitamente relacionadas com a amostragem). Abrangem todo o processo de decisão que conduz a informações que enriqueçam as descrições, interpretações e teorizações. (Aires, 2011, p.45)

5.3 Instrumentos de Análise e Pontos de Atenção

Segundo Aires (2011), a codificação e análise dos dados é uma boa estratégia para capturar informações novas, imprevisíveis, que permitem ao pesquisador desenvolver *teorias emergentes* (p.45). Neste sentido, para permitir um estudo mais detalhado e amplo desta investigação, optamos pela adoção de procedimentos analíticos. Nosso intuito foi registrar e tratar, de forma mais coerente possível, os dados obtidos durante esta fase de análise. Assim sendo, esta etapa incluiu os seguintes processos:

No primeiro momento, iniciamos a recolha de dados e a seleção das informações disponíveis. Em seguida, foram realizadas a análise e a auto reflexão das temáticas e desafios propostos. Para enquadrar o projeto ao atual contexto educacional vigente²⁶ A etapa posterior foi marcada pela remodelação do escopo prático e, consecutivamente, o estudo e análise dos resultados, a validação das hipóteses, bem como a apresentação das conclusões obtidas.

Cumprir lembrar que, neste estágio da investigação, algumas imprevisibilidades e questões subjacentes foram naturalmente aparecendo. Durante a realização da primeira aula expositiva, por exemplo, notou-se uma baixa interatividade por parte das turmas participantes: havia uma leve demora dos estudantes em responder às questões apontadas pela pesquisadora/apresentadora no que diz respeito ao conteúdo apresentado. Embora houvesse um empenho dos professores em estimular uma postura mais ativa da turma, foram poucos os alunos - cerca de dois ou três num total de 45 estudantes - que efetivamente se propuseram a interagir de forma recíproca, colaborando para solucionar os exercícios e desafios propostos.

Em relação à atividade prática e, conforme elucidado anteriormente, os estudantes tiveram a oportunidade de escolher uma das linguagens apresentadas (Fotodocumentarismo, Cinema

²⁶ marcado principalmente pela necessidade de repensar modelos e soluções educacionais que possam amenizar os impactos causados pela pandemia do covid-19.

Documental, Documentário em Quadrinhos), podendo realizar os projetos de forma individual ou em grupos (sem limite de componentes). Não foram estabelecidos aspectos como: quantidade de material produzido, tempo de duração ou títulos específicos relacionados à produção dos documentários. As únicas regras aplicadas foram: os alunos deveriam escolher criar um documentário que englobasse o tema educação para cidadania; os projetos apresentados deveriam possuir pelo menos uma das características básicas da linguagem documental apresentadas no *workshop*; as escolhas deveriam ser justificadas no momento da apresentação dos projetos. O objetivo desta dinâmica era permitir a liberdade criativa e autonomia durante o processo de criação dos documentários. Entretanto, notou-se uma insegurança por grande parte dos alunos no que diz respeito à escolha do tema e produção dos trabalhos.

Em conversa com os professores, percebeu-se também que o desafio possuía um viés inovador, uma vez que os estudantes, ao longo do ciclo de estudo, não estavam acostumados com esse tipo de proposta de trabalho. Ainda segundo apontamentos feitos pela professora Maria João Félix, um traço em comum em relação às duas turmas investigadas diz respeito ao fato de que a maioria dos alunos não estarem acostumados com o formato de aulas on-line, um fato que provavelmente, poderia contribuir para a dispersão, o sentimento de insegurança e a baixa adesão participativa.

Tais apontamentos foram levados aos orientadores do presente projeto e, após revisão do projeto, optamos por remodelar algumas estratégias. Juntamente com o aval dos professores participantes, as soluções encontradas foram: o alargamento do prazo destinado ao desenvolvimento das atividades práticas (atribuindo-se 25 dias corridos para o desenvolvimento das atividades práticas); promoção de interação e participação em aulas-extras para esclarecimentos de dúvidas²⁷; apresentação de desafios micros; revisão e elaboração de *feedbacks* construtivos sobre o material apresentado.

Cumprir lembrar que, nesta etapa, os professores tiveram também um papel fundamental uma vez que, em paralelo às iniciativas da apresentadora/pesquisadora, os mesmos se comprometeram em abordar diretamente cada aluno ou grupo, na tentativa de incentivar o engajamento dos estudantes.

²⁷ Nesta etapa, a ferramenta Microsoft Teams foi fundamental uma vez que permitiu um contato mais direto com os mesmos, bem como a possibilidade de detectar e sanar dúvidas, além de apontamentos de melhorias nos trabalhos por meio de videochamadas e chats.

5.4 Procedimentos Metodológicos

Após alguns dias de inatividade por parte dos alunos, os primeiros grupos começaram a ser registrados na *Teams*. Entretanto, para organizar espaço de trabalho e facilitar a coleta de dados, a tela inicial do *software* foi dividido em dois blocos, sendo eles:

Projeto *E-doc Community*: sala de aula virtual contendo informações extras sobre o desafio a ser desenvolvido; dicas de *softwares* gratuitos de edição de imagens, compatíveis e aplicáveis à proposta de trabalho; alertas e avisos gerais.

E-doc Community Challenge: sala de aula virtual contendo informações sobre a divisão dos indivíduos e/ou grupos de trabalhos organizados de acordo com as linguagens de interesse (Fotodocumentarismo, Cinema Documental, Quadrinhos Documentais); alertas sobre cumprimentos de prazo, dicas e orientações sobre trabalho prático.

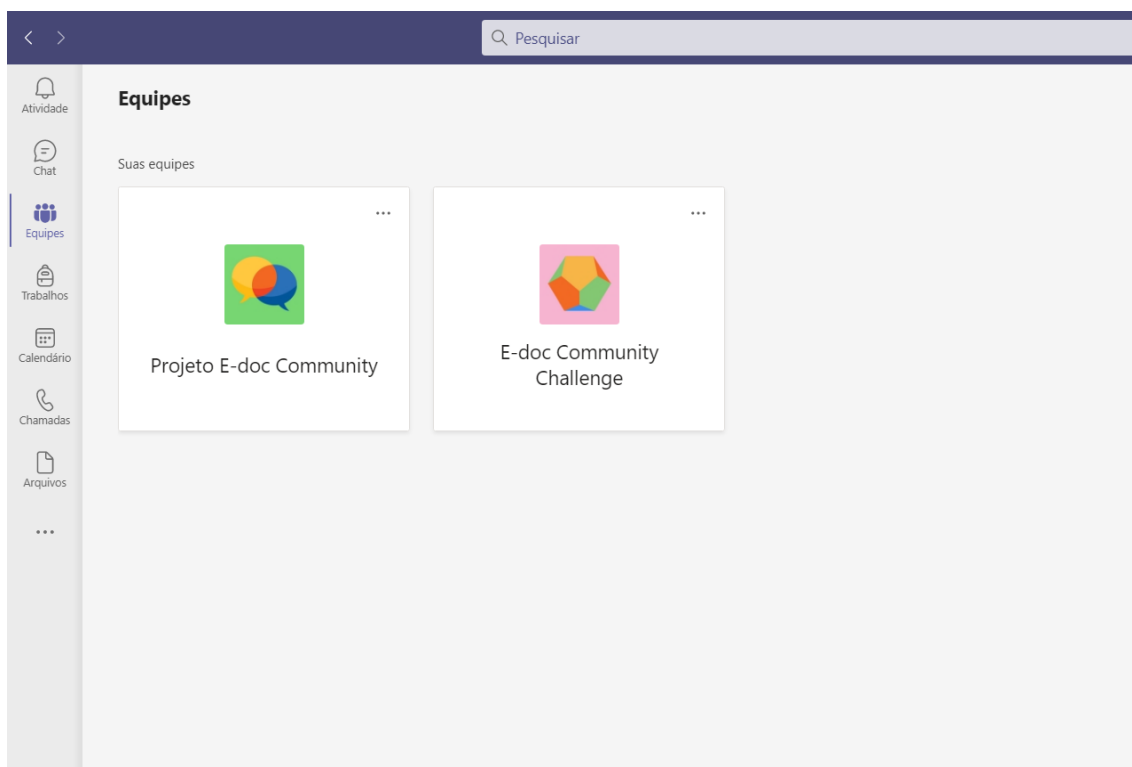


Figura 31: *print* de tela do *workshop online*: e-doc.community (tela personalizada).
Plataforma: Microsoft Teams.

No que diz respeito à estruturação dos grupos e componentes individuais de trabalho, a seguinte configuração²⁸ foi apresentada:

²⁸ Para garantir o anonimato dos estudantes avaliados nesta pesquisa, informações cívicas como nome de registro foram trocadas por letras do alfabeto.

Tabela 2: Divisão das equipes de trabalho registrada na Teams

Divisão	Ano/Ciclo	Linguagem	Tema	Número de componentes
Grupo 01	6º ano/2º Ciclo.	Fotografia Documental	Rodrigues Freitas, uma escola modelo de vida.	3
Grupo 02	6º ano/2º Ciclo.	Quadrinhos Documentais	Denunciando o racismo no esporte.	2
Grupo 03	6º ano/2º Ciclo.	Quadrinhos Documentais	Sem registro no <i>Teams</i> .	2
Grupo 04	7º ano/3º Ciclo.	Quadrinhos Documentais	Sem registro na <i>Teams</i> .	2
Grupo 05		Fotografia Documental.	O idoso na interculturalidade.	2
Estudante A		Sem registro no <i>Teams</i> .	Sem registro na <i>Teams</i> .	1
Estudante B		Documentário em Quadrinhos.	Os valores olímpicos	1
Estudante C	6º ano/2º Ciclo.	Documentário em Quadrinhos.	Os valores olímpicos na vida real.	1
Estudante D	7º ano/3º Ciclo.	Cinema Documental.	O mundo aos teus olhos.	1
Estudante E	7º ano/3º Ciclo.	Fotografia Documental.	A esgana e a história do Flash.	1
Estudante F	7º ano/3º Ciclo.	-	Sem registro de atividade prática.	1
Estudante G	6º ano/2º Ciclo.	-	Sem registro de atividade prática.	1
Estudante H	6º ano/2º Ciclo.	-	Sem registro de atividade prática.	1
Demais Estudantes	6º ano/2º Ciclo. 7º ano/3º Ciclo	-	Sem registro de atividade prática.	Não se aplica.

Cabe ressaltar que, juntamente com o aval da equipe docente, a etapa de apresentação final dos trabalhos foi dividida em dois momentos distintos; sendo que o primeiro seria destinado às explanações do 6º ano e, o segundo, às do 7º ano. O objetivo era conciliar este período com a carga horária estabelecida pelo plano pedagógico da disciplina Educação para a Cidadania, ofertada pelo Agrupamento Escolar Rodrigues Freitas. Assim sendo, foi acordado que a turma do 2º ciclo deveria apresentar os trabalhos finais no dia 10 de maio de 2021, às 14:00 horas, ficando agendado à turma do 3º ciclo o dia 13 de maio de 2021, a partir das 08:30 horas.

Como estratégia avaliativa, um júri composto por uma equipe de 5 docentes atuantes na disciplina Educação para a Cidadania, juntamente com a participação da pesquisadora/apresentadora foi composto. Tal estratégia visava permitir, aos estudantes, um conjunto de informações finais necessárias para encorajá-los ao aprimoramento de suas habilidades por meio de *feedbacks* assertivos, apontamentos de melhorias e incentivo a produções futuras.

Cumprir lembrar que, por questão de privacidade e segurança da informação, as identidades de todos os alunos participantes desse projeto foram ocultadas, conforme requisitos legais exigidos pela Lei de Proteção aos Menores²⁹, garantindo o anonimato de indivíduos com idade inferior a 16 anos. Para facilitar a análise dos dados nesta etapa, agrupamos os trabalhos apresentados de acordo com as linguagens escolhidas. Os resultados obtidos serão apresentados posteriormente.

5.5 Critérios de Análise

Segundo (Grierson, 1932 p.146), contar uma versão da história é a tarefa primordial do todo documentarista. Ele pode tentar mostrar sua visão a respeito de algum fato, ou atribuir voz ao entrevistado tornando-se, conseqüentemente, um transmissor de ideias, conceitos e pensamentos alheios. Neste contexto, entendemos que diversas são as classificações atribuídas aos documentários (poéticos, expositivos, participativos...) ³⁰, porém, para permitir uma análise mais condizente com o universo desta pesquisa, todos os documentários aqui produzidos foram investigados sob a perspectiva do documentário de autoria ³¹, que nasce de uma ideia ou até da necessidade de um determinado autor. Assim sendo, os trabalhos apresentados foram avaliados sob os seguintes aspectos:

Nível 01: pesquisa documental - neste quesito, os estudantes assumem o papel de investigador, “produzindo novas formas de conhecimento, criando novas formas de compreender fenômenos e dar a conhecer as formas como estes têm sido desenvolvidos” (Sá-Silva, et.al 2009,p.15).

²⁹ Disponível em: http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=545&tabela=leis. Acesso em: 20 de maio de 2021.

³⁰ Nichols, Bill. Introdução ao documentário/Bill Nichols, tradução Monica Saddy Martins-Campinas, SP: Papirus, 2005. - (Coleção Campo Imagético)

³¹Carroll, Noël (2004, p.50)

Enquadram-se nesta categoria o uso de artifícios como: imagens de arquivos, pesquisas ou documentos com o objetivo de fortalecer ideias e confirmar os fatos.

Nível 02: metodologia, criatividade e observação - associada a processos cognitivos, tais como a forma de pensar, de processar as informações mentalmente (Zeng, Protector & Salvendy, 2011). Nesta ótica, os estudantes seriam capazes de compreender as informações que os rodeiam face aos estímulos visuais, retirando delas sentidos alternativos, elaborando diferentes síntesis perceptivas (Smith & Amnér, 1997) na produção das linguagens documentais. Nesta categoria, também enquadram análise de aspectos como: a facilidade em formular analogias ou metáforas, o potencial de desenvolvimento e a comunicação de ideias (Sternberg & Lu-bart, 2003) ou o uso de recursos como efeitos visuais e/ou sonoros sonoras para impregnar um sentimento ou ideia no público (leitor ou espectador).

Nível 03: adaptação da linguagem documental por meio da manipulação das tecnologias multimídias³².

A introdução desses critérios avaliativos foram igualmente aplicadas sobre a análise das três linguagens investigadas no presente projeto de pesquisa. Sabemos que a introdução desses critérios devem levar em conta as dificuldades relacionadas com a comparação de resultados mais específicos como, por exemplo, os testes adaptativos aplicados no relatório Pisa 2018. Assim sendo, entendemos que a comparação dos resultados aqui obtidos, em termos de progresso ou decréscimo poderão também estar subestimados devendo, portanto, ser avaliados com alguma prudência. Neste sentido, as seguintes linguagens foram trabalhadas:

³² Conjunto de áreas tecnológicas específicas que suportam o desenvolvimento de serviços multimédia, tais como as técnicas de compressão de áudio, vídeo e imagem.

5.5.1 Fotografia Documental

Grupo 01 - Rodrigues Freitas, uma escola modelo de vida (título).

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): entrevista realizada por meio de videochamada (*whatsapp*), adaptação das informações coletadas por meio de simulação imagética.

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): duas fotografias digitais (formato vertical, proporção 9:16, preto e branco) e uma entrevista (em formato .DOCX³³) contendo relatos pessoais de uma ex-aluna do agrupamento de Escolas Rodrigues Freitas e atualmente estudante de psicologia.

Estratégias criativas (nível 02): os relatos foram reescritos por um dos componentes do grupo e reproduzidos numa espécie de narrativa em diário. Para a componente visual, foram reproduzidas duas imagens contendo, em primeiro plano, uma folha de caderno onde é possível identificar o relato escrito pela estudante entrevistada. O segundo plano foi complementado com informações visuais como livros e dispositivos tecnológicos sobre temas direcionados à área de psicologia.

Tecnologias Multimídias (nível 03): *Microsoft Teams* (*Chat* e videochamada) *Microsoft Word*, *Whatsapp* (entrevista em vídeo chamada), câmeras de celulares.

³³ Extensão do arquivo relacionado ao Microsoft Word. Desenvolvedor: *Microsoft Corporation* (versão 2010).

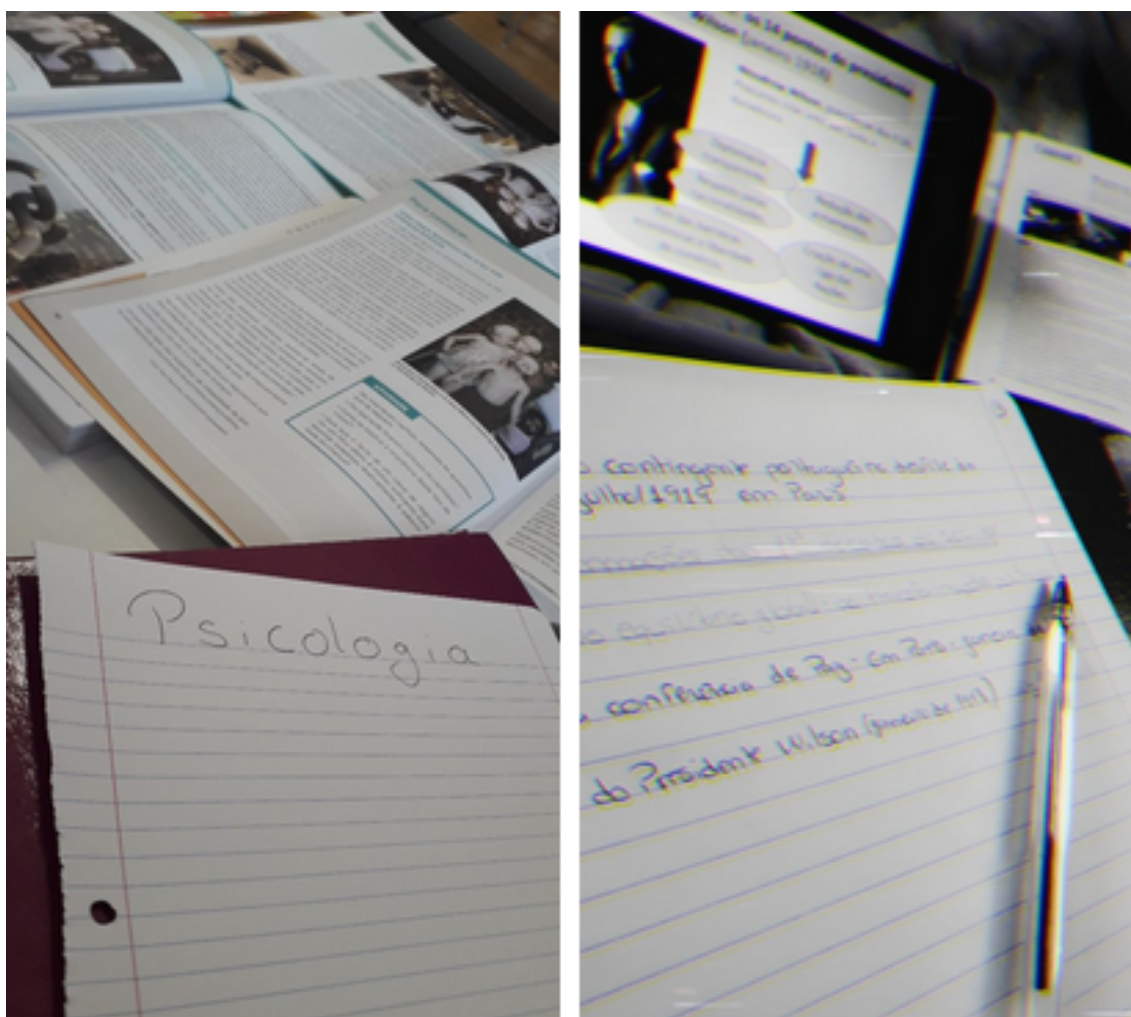


Figura 32. Proposta de fotografia documental. Autoria: Grupo 01.

Analisando todo material apresentado pelo Grupo 01, percebemos que houve um esforço do mesmo em aplicar algumas das estratégias didáticas apresentadas no *workshop online*, tais como: o uso de narrativa em primeira pessoa - numa tentativa de tornar o relato mais pessoal, intimista e interessante, além da aplicação de técnicas da linguagem fotográfica, como: enquadramento utilizando a Regra dos Terços e uso de Planos Cinematográficos.

Ao fazermos um breve resgate dos registros de interação com o grupo, foram solicitadas três etapas de orientações, sendo uma delas realizada por meio de videochamada e as demais por meio de *chat online*. Mesmo proporcionando direcionamentos pontuais, percebemos que o grupo teve uma evolução tímida ao longo do processo, o que impactou a qualidade do resultado apresentado. Após coletarmos o *feedback final* dos integrantes, notou-se um sentimento unânime em relação às dificuldades em se aplicar as metodologias sugeridas pela pesquisadora/apresentadora. O principal motivo foi a não-familiaridade com narrativas visuais de caráter documental/informativo.

Embora tivéssemos em mente a sensação de que o material disponibilizado em PDF pudesse proporcionar referências visuais pontuais e significativas, notou-se uma resistência por parte do grupo

em buscar tais informações ou de realizar algum nível de pesquisa que pudesse proporcionar maiores esclarecimentos teóricos, bem como referências visuais e estéticas sobre a linguagem fotodocumental. Ainda que tenhamos indicado o material visual disponibilizado no *Teams*, a dica não foi seguida.

Grupo 05 - O idoso na interculturalidade (título).

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): Pesquisa *online*.

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): 13 fotografias digitais coloridas (formato horizontal, proporções variadas, imagens em cores).

Estratégias criativas (nível 02): este grupo não atendeu aos objetivos do trabalho prático. Ao fazermos uma análise sobre o nível de participação e interatividade do mesmo, não foram registradas, no *Teams*, solicitações de direcionamentos ou momentos para esclarecimentos de dúvidas. Embora a tenhamos enfatizado, durante os encontros virtuais, a produção autoral, o resultado final, neste caso, não foi o esperado, uma vez que as imagens apresentadas foram elaboradas por terceiros e a metodologia aplicada limitou-se apenas na estratégia de pesquisa.

Tecnologias multimídias (nível 03): não foi possível identificar o uso de soluções tecnológicas que se enquadrem nesta categoria.



Figura 33 e 34 (respectivamente): propostas de Fotografia Documental. Autoria: Grupo 05.

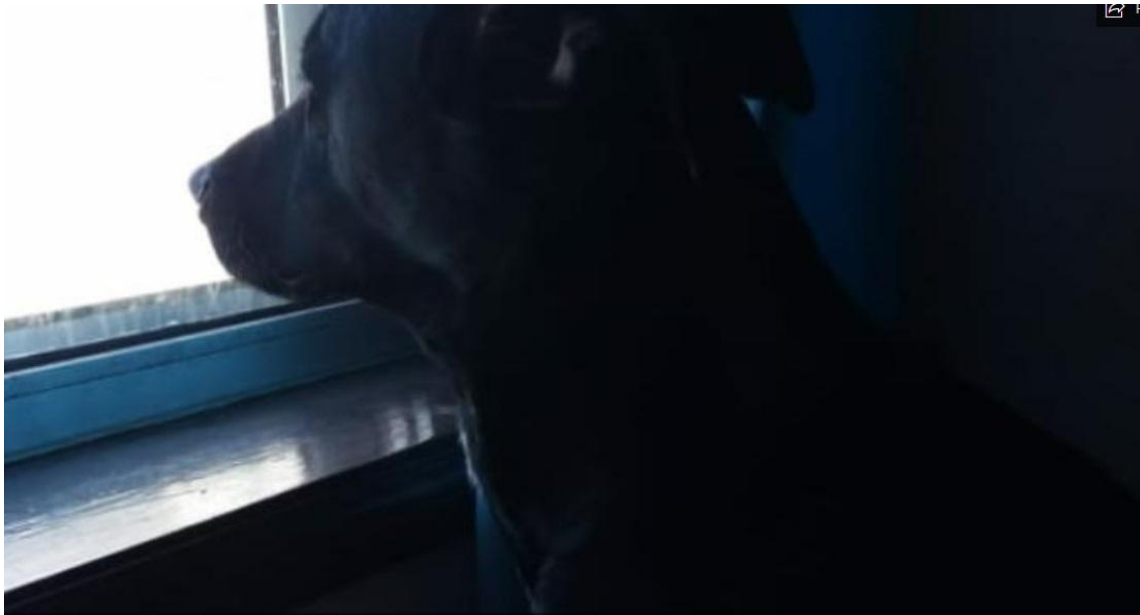
Estudante E - A esgana e a história do flash (título).

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): relato pessoal transcrito em word e fotografia digital.

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): 1 fotografia digital (formato horizontal, proporção 1,91:1, imagem em cores).

Estratégias criativas (nível 02): Foram elaborados um relato íntimo sobre a doença de Flash, um cachorro adotado e uma proposta de fotografia digital.

Tecnologias multimídias (nível 03): não foi possível identificar o uso de soluções tecnológicas que se enquadrem nesta categoria.



Este é o um cão chamado Flash agora vamos contar um pouco da sua história.

O Flash estava no canil doente, teve muita sorte de ter sido adotado naquele dia, pois poderia ter morrido se não tivesse acontecido.

Agora passamos a explicar o porquê de ter dito isto.

Ele era um cão bebé como o seu irmão, mas estava doente.

O seu dono foi busca-los ao canil e trouxe-os para casa, mas o Flash estava muito triste e não brincava ou contrario do seu irmão .

Mas um dia ás 12:00 , o seu dono levou o Flash ao veterinário.

Figura 35 e 36. Respectivamente: propostas de Fotografia Documental e *Print* de tela relacionada ao relato pessoal. Autoria: estudante E.

5.5.2 Cinema Documental

Estudante D - O mundo aos teus olhos (título).

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): entrevista

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): vídeo digital com duração de 2 minutos e 45 segundos.

Estratégias criativas (nível 02): Narrativa em primeira pessoa. No papel de documentarista, o estudante opta por atribuir voz ao entrevistado.

Tecnologias Multimídias (nível 03): banco de imagem audiovisuais (*Pixabay*) e *software* gratuito de edição de vídeo³⁴

O Cinema Documental também foi uma das linguagens investigadas e apresentada aos estudantes da presente pesquisa. Embora tenha despertado menor interesse do corpo discente - apenas 1 (um) dos 45 alunos cadastrados no *Teams* optou em produzir um projeto audiovisual - o cine documentário foi um dos elementos chaves para a investigação deste trabalho, uma vez que a qualidade da obra final apresentada foi superior em relação aos demais trabalhos produzidos (relacionados à fotografia documental e ao documentário em quadrinhos).

Assim sendo, uma das primeiras hipóteses que despertou a nossa atenção diz respeito à tentativa de compreender o nível de proximidade que jovens estudantes possuem com a linguagem audiovisual - em contrapartida com a linguagem fotográfica e quadrinística. Recorremos, para tanto, a alguns autores cujas temáticas investigativas se dedicassem à inserção do audiovisual como produto de consumo e que, consequentemente, contribuem para torná-los mais eficientes em metodologias educacionais.

Segundo Ferrés (1994, p. 26) por alinhar o som e as imagens em movimentos a linguagem audiovisual - que no presente estudo aplica-se ao cinema documental - apresenta um sistema de comunicação ativo e completo, atingindo o hemisfério direito do cérebro responsável pelo desenvolvimento da inteligência afetiva e sensitiva. Nesta ótica, autores como Schneider, Caetano e Ribeiro (2012), afirmam que uma das principais vantagens da linguagem audiovisual diz respeito ao poder de ilustração que a mesma permite-nos experimentar. Outra grande vantagem relaciona-se à dinamicidade: a linguagem permite trabalhar a imagem em movimento, bem como os efeitos visuais e sonoros configurando-se, muitas vezes, como um produto “autoexplicativo” (p.3). Fazendo um resgate do pensamento desses autores para o contexto da presente pesquisa, em especial a investigação sobre o cinema documental, “A tecnologia (audiovisual) está cada vez mais presente na vida dos alunos e em virtude desse dinamismo, a produção de vídeos digitais de curta duração está

³⁴ *Movavi Video Editor Plus*. Disponível em: <https://www.movavi.com/pt/>

cada vez mais popular” (p. 3). Sob esta ótica, os vídeos tornam-se, portanto, uma atrativa fonte de lazer e de divertimento e também um recurso educativo notável (Silva & Figueiredo, 1997, p.27).

Trazendo a discussão acima para a atualidade, percebe-se que, cada vez mais, o audiovisual vem se tornando popular entre os estudantes de ciclos generalizados, principalmente após o surgimento de plataformas que ofereçam serviços de *streamings*³⁵ (filmes, documentários, séries), como no caso da *Netflix*:

Líder do mercado de streaming, a Netflix permite, por meio de qualquer tela com acesso à Internet, que o assinante assista, volte e pause filmes e séries a qualquer momento por um baixo custo. Ademais, a ferramenta destaca-se pela variedade de opções, com um catálogo extremamente diversificado e que contém bilhões de horas de conteúdos audiovisuais. O serviço já está presente em grande parte do globo terrestre, além de possuir milhões de assinantes e seu valor de mercado equivale a, aproximadamente, US\$ 152 bilhões, ultrapassando a Disney, pela primeira vez, em 2018 (GAZETA DO POVO, 2018)³⁶.

Neste contexto, Anderson (2006) afirma que a apropriação da linguagem audiovisual pelas ferramentas da internet, além de facilitar as opções de compartilhamento e consumo, contribuem para tornar o produto uma linguagem mais natural e acessível. Já para Guerra (1924) umas das características desta linguagem é “facilitar la participación en el acontecimiento, pero no siempre la comprensión del mismo” (p.94).

Assim sendo, acreditamos que, no papel de pesquisadores educacionais, cabe-nos questionar até que ponto a familiaridade com a linguagem audiovisual é benéfica no que diz respeito à formação de um ser humano mais consciente, engajado e capaz de utilizar as ferramentas tecnológicas a serviço da educação e cidadania.

A partir desses pontos e questionamentos, analisamos o material entregue e apresentado pelo “Estudante D”. Intitulado: *O mundo aos teus olhos*, a obra audiovisual configura-se como *short documentary* (documentário de curta duração), cujo tempo narrativo gira em torno de 02 minutos e 30 segundos. Ressalta-se que a forma emotiva e delicada da mensagem apresentada, em paralelo aos recursos de baixo orçamento utilizados³⁷ foram alguns dos fatores surpresas para a equipe de avaliadores (docentes e pesquisadora/apresentadora), uma vez que, ao analisarem o histórico de atividades no *Teams*, não haviam sido registrados momentos de interação, participação ou esclarecimento de dúvidas relativos ao Estudante D.

³⁵ De acordo com Borja (et al. 2015), o serviço de streaming configura-se como uma tecnologia que proporciona a difusão de conteúdos multimídias (áudios e vídeos) por meio da internet sem precisar realizar o download do conteúdo.

³⁶ Acesso: 2021-05-29. Disponível em:

<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/netflix-supera-a-disney-e-se-torna-a-empresa-de-midia-mais-valiosa-do-mundo-0fb4y7tbydelyq1dljngkfuw>.

³⁷ No caso investigado, o estudante optou pelo uso de imagens audiovisuais retiradas de bancos de imagens gratuitas e software de edição livre para a apresentação do trabalho.

No entanto, *O mundo aos teus olhos...* é uma obra audiovisual que apresenta características estéticas e criativas interessantes. A começar pela sensibilidade do relato: a obra não faz uso de estratégias documentais óbvias, como por exemplo apontar a câmera para destacar a presença do entrevistador (documentarista) ou revelar a imagem do entrevistado (personagem). A narrativa instaura-nos uma leitura mais subjetiva: sob uma tarja preta, compondo uma espécie de texto-legenda, somos apresentados a alguns questionamentos que induzem-nos a identificá-los como perguntas produzidas pelo próprio documentarista: “O que te prende a atenção nas próximas imagens?”. Dessa forma, a narrativa permite-nos criar a imagem de um “personagem invisível” de acordo com nossas experiências individuais, vivenciada e percebida durante a exposição do relato.

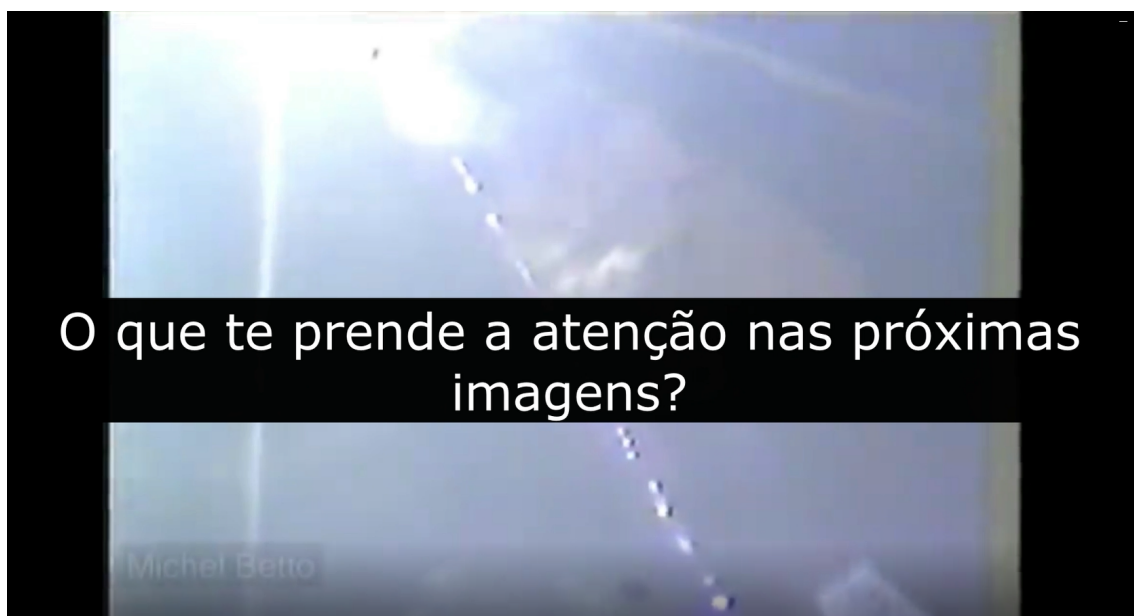
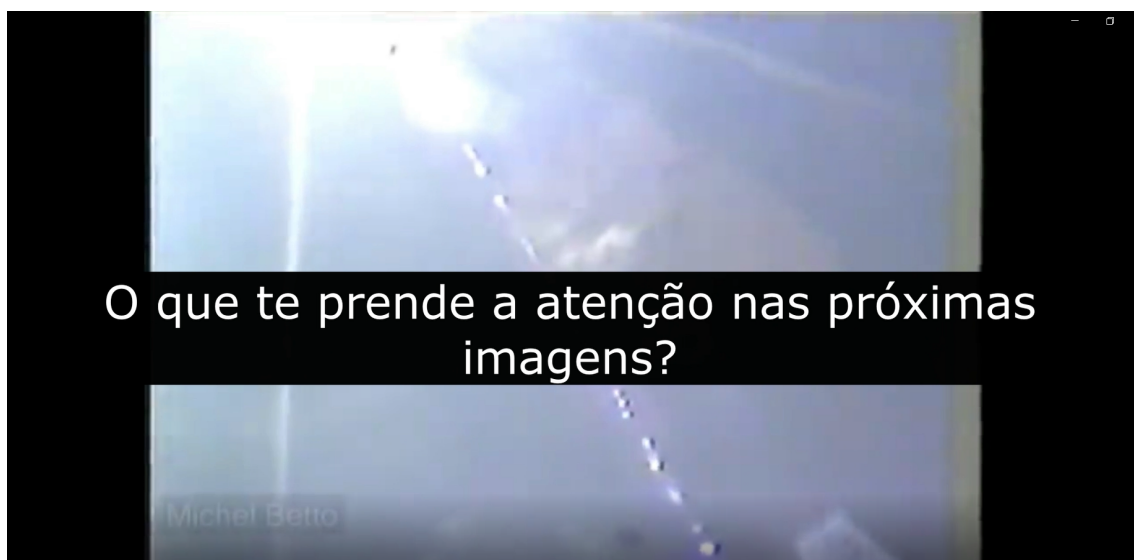


Figura 37 e 38 (respectivamente): capturas de telas referente ao trabalho apresentado pelo Estudante D. Imagens de arquivos manipuladas digitalmente. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-6IAD85x0NM&feature=youtu.be>

Ainda em relação às características técnicas, notou-se que, embora o Estudante D tenha optado por uma ferramenta de edição de vídeo gratuita³⁸, foram utilizados alguns recursos interessantes como, por exemplo, trilha e efeitos sonoros, *Fade In* e *Fade Out*, dentre outros, que sugerem uma familiaridade, ainda que mínima, do aluno com as estratégias da montagem cinematográfica, discutida na subseção 2.3. Tal observação foi registrada como um ponto positivo, uma vez que o Estudante D demonstrou capacidade de apresentar a mensagem, adequando-a ao formato proposto sem, necessariamente, dominar recursos tecnológicos avançados.

Outro aspecto importante que chamou-nos à atenção, diz respeito ao fato de que, ao ser questionado sobre os motivos das escolhas narrativas e estéticas, o Estudante D foi categórico ao afirmar que a opção pela linguagem audiovisual - bem como o fato de não mostrar diretamente a imagem do entrevistado - foram algumas das alternativas encontradas diante de sua familiaridade com a narrativa cinematográfica, bem como a indisponibilidade de ter um contato direto com a fonte (devido às medidas restritivas impostas pela situação epidemiológica mundial), além da impossibilidade de trabalhar com equipamentos mais potentes, uma vez que o estudante não possui acesso às dispositivos tecnológicos de última geração ou que tenha, pelo menos, uma configuração suficiente para a captação de imagens, por exemplo. Nestes aspectos, as soluções encontradas pelo Estudante D foram avaliadas de forma positiva uma vez que um dos propósitos deste trabalho do trabalho prático é tentar diagnosticar até que ponto os alunos investigados conseguiriam, de forma autônoma e criativa, criar narrativas documentais envolventes e eficazes, com autonomia didática e tecnológica.

Por conseguinte, a professora Maria João Félix ressaltou também que *O mundo ao teus olhos...* é um modelo de trabalho a ser seguido, principalmente pelo teor cívico de sua mensagem. Ainda de acordo com a docente, os cegos fazem parte de um grupo minoritário de pessoas que, na maioria das vezes, passa despercebido pela sociedade em geral. Parafraseando o pensamento da docente, trabalhos que comportem este tema, como a obra produzida pelo Estudante D, sintetiza a complexa realidade envolvendo a “educação para a cidadania”, uma disciplina que nas palavras das autoras como Margarida Serrão e Maria Clarice Baleeiro (1999, p.77) oferece-nos a oportunidade de “construir e/ou fortalecer a auto-estima, o autoconhecimento e o conhecimento dos outros, de modo a possibilitar a

³⁸ A ferramenta em questão diz respeito ao *software Movavi Video Editor Plus*. Disponível em: <https://www.movavi.com>. Acesso em 01 de junho de 2021.

inserção no coletivo, percebendo-se como alguém com direitos e deveres e como agente de transformação social responsável e consciente.”

Face às características do material apresentado pelo Estudante D, sentimos a necessidade de indagar de que forma o contato e a proximidade com a linguagem audiovisual constitui-se como uma ferramenta facilitadora das metodologias educacionais ativas³⁹ e voltadas para o desenvolvimento de competências direcionadas à literacia multimidiática. Neste sentido, cientes de que a inserção desta linguagem não é uma tarefa fácil, exigindo, entre diversos fatores, bastante preparo por parte do corpo docente, tivemos a necessidade de obter *feedbacks* mais específicos do corpo docente participante, de modo que o mesmo pudesse, além de avaliar o trabalho apresentado pelo estudante, fornecer informações acerca da compatibilidade e viabilidade que projetos como esse podem oferecer às metodologias pedagógicas do ensino básico de Portugal, como as atualmente praticadas no Agrupamento de Escolas Rodrigues Freitas. Assim sendo, finalizada a apresentação do Estudante D, os professores Maria João Félix, Eduardo Amaral e Marta Azevedo Freitas revelaram-se bastante surpresos com o resultado. No entanto, embora tenha obtido uma avaliação positiva, os docentes ressaltaram que *Duarte Patrício...* se tratava de um caso à parte, visto as dificuldades que os outros estudantes sentiram durante a realização dos projetos, além do fato de que, os próprios docentes não se sentiam aptos a implantar e conduzir projetos com esta esfera de complexidade. Sob estes aspectos, é interessante ressaltar que, conforme discutido anteriormente, um dos principais entraves apontados pelo relatório do PISA 2018, diz respeito à falta de incentivos direcionados à qualificação profissional relativa aos docentes das escolas públicas. Neste sentido, embora não seja um indicador fixo, acreditamos que a falta de equidade - demonstrada pelo peso dos baixos investimentos em capacitação profissional, aliado às diferenças socioeconômicas vivenciadas pelos estudantes - seria um dos problemas a corrigir para facilitar a promoção de atividades cognitivas mais criativas e eficazes na promoção da literacia multimidiática. Todavia, o resultado demonstrado pelo Estudante D permite-nos acreditar que o progresso da educação consiste não apenas em descobrir a solução de muitos problemas, como também em transformar as abordagens de novos problemas.

³⁹ Direcionadas, na presente pesquisa, aos 2º e 3º ciclos do Sistema Educativo em Portugal.

5.5.3 Documentário em Quadrinhos

A criatividade narrativa, a compreensão da linguagem textual e visual, bem como a adaptação do formato às tecnologias multimídias foram os principais aspectos avaliados nesta categoria. Conforme discutido na seção 3, o processo de produção de um documentário em quadrinhos depende de fatores que são específicos e que se relacionam por meio de diversas capacidades cognitivas, tais como: o poder de compreensão da leitura (textual e imagética), o domínio e manipulação do formato (que no presente estudo relaciona-se ao uso de recursos multimídias), o prazer pela criação, o nível de interesse, a procura de informação, aprofundamento e tratamento do tema a ser documentado.

Assim como as linguagens documentais abordadas anteriormente, sabemos que a complexidade de produzir um Documentário em Quadrinhos não pode ser medida por comparação. Embora a promoção de atividades práticas também tivesse como intuito fomentar o uso da criatividade narrativa e aprimoramento das competências em literacias multimidiáticas, o Documentário em Quadrinhos foi, de acordo com relatos dos próprios estudantes, a linguagem na qual sentiram maiores dificuldades em nível de produção.

Ressalta-se que, em relação ao Cinema Documental e Fotodocumentarismo, essa foi uma das linguagens que mais despertou o interesse dos estudantes. Paradoxalmente, os resultados ficaram aquém do esperado, uma vez que das quatro componentes que optaram por produzir uma HQ documental - Grupo 02, Grupo 03, Grupo 04, e Estudante B - apenas duas delas (Grupo 02 e o Estudante B) chegaram, efetivamente, a concluir os trabalhos. Sob esta perspectiva, os seguintes trabalhos foram entregues e avaliados:

Estudante B - Os valores olímpicos (título)

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): Não foram registrados elementos suficientes que comprovem a existência de uma pesquisa na esfera documental.

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): história em quadrinhos ilustrada à mão.

Estratégias criativas (nível 02): embora o estudante tenha demonstrado interesse no processo de construção do documentário (foram registrados, no Teams, três momentos de interação e esclarecimentos de dúvidas), o trabalho não explorou as potencialidades oferecidas pela HQs. O estudante limitou-se apenas a criar algumas cenas, ilustrar personagens e símbolos sem, todavia, experimentar técnicas alternativas de tratamento de linguagem (como a utilização de colagens imagéticas, por exemplo). Também não houve uma preocupação em disponibilizar qualquer material extra que pudessem fazer referência às técnicas documentais (pesquisa, entrevista, inserção de matérias de arquivos para ilustrar ou complementar fatos e *etc.*).

Tecnologias Multimídias (nível 03): nenhuma tecnologia foi utilizada.

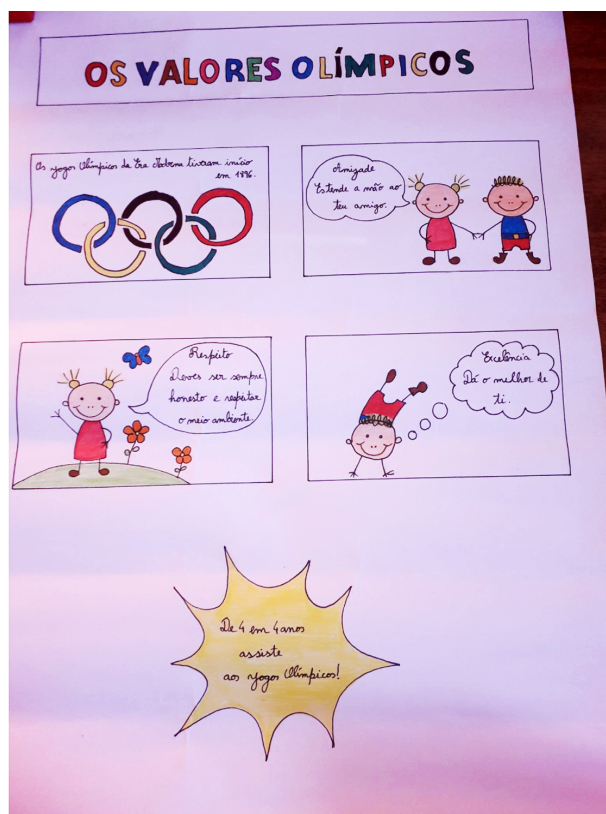
Grupo 02 - Denunciando o racismo no esporte: a história de Moussa Marega (título)

Estratégias documentais utilizadas (nível 01): Pesquisa na internet.

Metodologia e materiais apresentados (nível 02): o material final foi apresentado em forma de história em quadrinhos (de autoria própria do grupo). Como material complementar, foram apresentados vídeos do youtube (arquivos produzidos por terceiros) contendo informações sobre episódios de racismo sofridos pelo jogador Moussa Marega.

Estratégias criativas (nível 02): embora a proposta de documentário em quadrinhos tenha se baseado em fatos reais, a experimentação da linguagem se limitou à utilização de recursos visuais mínimos (ilustração e balões de falas). Não foram utilizados, por exemplo, recursos como: o uso de imagens autorais, técnicas de composição e enquadramentos, colagens e *etc.*

Tecnologias Multimídias (nível 03): *software* de criação de histórias em quadrinhos.



create your own at StoryboardThat

Figura 38 e 39 (respectivamente): Trabalho final apresentado pelo Estudante B e trabalho final apresentado pelo Grupo 02, elaborado a partir do site <https://www.storyboardthat.com/>

Ao cruzarmos todos os dados coletados acima, os seguintes aspectos chamou-nos a atenção: o Estudante B não concluiu o nível 03, referente à categoria: tecnologias multimídias, enquanto o Grupo 02 limitou-se a explorar as funcionalidades mínimas⁴⁰ do *software* “Storyboard That”⁴¹. Face a este cenário, um dos aspectos que mais chamou a nossa atenção diz respeito ao tratamento final atribuído aos trabalhos apresentados pelo Estudante B e o Grupo 2. Embora houvesse um esforço de nossa parte na tentativa de facilitar a imersão dos alunos no universo das HQs e que, em termos pedagógicos, incluíam algumas didáticas como: a exploração de obras classificadas como quadrinhos documentais - especialmente alguns excertos de *Palestina, uma nação ocupada*, de Joe Sacco - apresentação de técnicas alternativas de produção⁴² e exibição vídeos contendo dicas e depoimentos de autores especializados na área, notamos que houve uma certa dificuldade em operacionalizar o nível 01 e 03, uma vez que, enquanto o trabalho apresentado pelo Estudante B não envolveu o uso de técnicas documentais e de ferramentas multimídias, a obra apresentada pelo Grupo 02 limitou-se à utilização mínima dos recursos multimidiáticos oferecidos pela plataforma *Storyboardthat* - a narrativa apresentava, apenas, elementos comuns disponibilizados pelo *software* (personagens, textos e balões de falas), não sendo, portanto, explorados recursos como: imagens de autoria própria, botões interativos, textos animados, dentre outros.

Assim, sentimos a necessidade de realizar uma pesquisa sobre o atual cenário das histórias em quadrinhos no que diz respeito à sua aplicabilidade na educação de Portugal. Neste contexto, autores como Mota (2012) e Solé (2013) torna-se pertinente ao enquadramento teórico desta pesquisa uma vez que ambos debruçaram grande parte de suas investigações sobre a forma como as histórias em quadrinhos têm sido aplicadas na sala de aula. Embora direcionem seus estudos para o ensino de história, os autores afirmam que o uso das HQs na esfera educacional nem sempre foi uma iniciativa bem aceite, sendo, inclusive, “vista com desconfiança por parte dos educadores e professores, muito pelo seu poder de influência na forma de agir e ser das pessoas” (Mota, 2012, p.7). O mesmo pensamento também é defendido por Oliveira e Souza (2013) ao afirmarem que muitos docentes entendem que as aplicações deste tipo podem trazer consequências prejudiciais aos estudantes.

No entanto, Solé (2013) ressalta que, ao inserir a linguagem dos quadrinhos nas metodologias educacionais, é preciso levar em consideração um conjunto de pressupostos, que envolve desde a leitura e compreensão da gramática quadrinística, bem como capacidade de adaptar o conteúdo à forma. Nesta lógica, Pereira (2013, p.35) afirma que antes de se utilizar as HQs como ferramenta pedagógica, também é preciso levar em conta a riqueza da linguagem, ao qual por meio de

⁴⁰ No presente caso, as funcionalidades mínimas se referem ao uso restrito do programa para a criação de história em quadrinhos e que dizem respeito apenas à inserção de personagens, cenários e balões de falas. Não foram diagnosticadas o uso de estratégias criativas como por exemplo a inserção de fotomontagens ou recursos interativos.

⁴¹ Programa de criação de histórias em quadrinhos, recursos visuais e narrativas *onlines*. Disponível em: <https://www.storyboardthat.com/pt/storyboard-criador>. Acesso em 10 de junho de 2021.

⁴² A linguagem das fotonovelas também configuraram-se como uma das técnicas alternativas apresentadas.

“vocabulários, onomatopéias, gírias, expressões idiomáticas e símbolos” permite, ao aluno, o contato com situações comunicativas distintas.

5.6 Pontos de confluências e divergências

Após o diagnóstico do cenário educacional ao qual as histórias em quadrinhos foram inseridas, partimos para a análise e cruzamento de dados sobre os trabalhos apresentados (HQs Documentais). Notámos que, num aspecto em geral, embora ambos estilos de ilustrações não demonstrassem o domínio de técnicas avançadas, como por exemplo o desenvolvimento de traços realistas ou uso de imagens com perspectivas tridimensionais para representar pessoas e cenários, houve - de uma forma geral - uma preocupação em contextualizar o leitor sobre a temática tratada, seja por meio do tratamento narrativo, bem como o uso de ilustrações, símbolos e cenários reconhecíveis. Essa preocupação é mais cuidadosa no trabalho apresentado pelo grupo 02, uma vez que, o mesmo, além de elaborar uma narrativa em quadrinhos baseada em fatos reais (episódio de racismo), preocupou-se também em contextualizar a história com a introdução de materiais complementares, fato que pode ser comprovado pela inserção de vídeos-reportagens disponíveis pelo youtube e que servem de material complementar para ilustrar os fatos narrados. Neste contexto, o pensamento de Grünnewald (1969, p.1) torna-se significativo, uma vez que o autor sobressalta a importância de se ter uma boa abordagem narrativa na construção do discurso fílmico:

O cinema produz seus efeitos mediante imagens projetadas. Essas imagens, lançadas na tela, estão de imediato associadas a imagens armazenadas na memória do espectador e, através de suas disposições e associações fluem as emoções de surpresas, encanto, prazer, orgulho e tristeza que sentimos pela sala do espetáculo (Grünnewald, 1969, apud Castro, 2005, p.1)

Assim, a inserção de imagens de arquivos - produzidos por terceiros e disponibilizadas em plataformas de compartilhamentos como o Youtube - demonstra uma certa preocupação do grupo de estudantes em ressaltar o sentimento de tristeza - provocado pelas consequências dos atos racistas - além dos cuidados em se estabelecer uma espécie de “pacto com a realidade”, uma das características marcantes da linguagem documental.

Um outro aspecto que chamou-nos a atenção diz respeito ao fato de que, durante o processo de produção dos trabalhos, todos os estudantes que optaram por produzir um documentário em quadrinhos manifestaram interesse em obter sessões de esclarecimentos de dúvidas, via *Teams*. A maioria desses encontros foi pautado por discussões e reflexões envolvendo dicas para coleta de material, estratégias de entrevistas, bem como alternativas criativas para adaptação do material coletado na linguagem das HQs documentais. Porém, ainda assim, alguns alunos se mostraram tímidos em suas estratégias e abordagens, fato que nos direcionou à uma conversa direta com a equipe

docente participante na tentativa de compreender as causas desse fenômeno (registrado na tabela abaixo).

Tabela 3: Resultados obtidos em relação à proposta de atividades práticas

Divisão	Resultado Final
Grupo 01	Trabalho entregue e apresentado.
Grupo 02	Trabalho entregue e apresentado.
Grupo 03	Não aderiu à atividade prática.
Grupo 04	Não aderiu à atividade prática.
Estudante A	Trabalho entregue e apresentado.
Estudante B	Não aderiu à atividade prática.
Estudante C	Trabalho entregue e apresentado.
Estudante D	Trabalho entregue e apresentado.
Estudante E	Trabalho entregue e apresentado.
Estudante F	Trabalho entregue e apresentado.
Estudante G	Não aderiu à atividade prática.
Estudante H	Não aderiu à atividade prática.
Demais Estudantes	Não aderiram às atividades práticas.

Segundo relatos da professora Maria João Félix, as turmas participantes desta pesquisa, até então, não possuíam um grande contato com a linguagem das histórias em quadrinhos. Esse fator se agrava principalmente pela falta de recursos financeiros de seus familiares, além das dificuldades em encontrar materiais atrativos e com preços acessíveis à realidade socioeconômica desses estudantes. Por outro lado, ao analisarmos as duas obras apresentadas, a falta de contato com a linguagem em questão exigiu dos alunos um certo nível de criatividade, uma vez que ambas temáticas escolhidas tiveram que ser adaptadas em termos de linguagem. Neste sentido, concluímos que, apesar das dificuldades, os grupos desta categoria foram capazes de desenvolver um produto final e que, embora não atingisse todas as métricas avaliativas, foram capazes de cumprir o quesito metodologias e materiais apresentados. Porém, uma ressalva que merece ser destacada é que, a maior discrepância observada entre a obra produzida pelo Estudante B e Grupo 2 são os métodos por eles utilizados. Enquanto o Grupo 02 preocupou-se em reforçar a história com arquivos audiovisuais - fazendo uma referência ao pacto com a realidade - o Estudante B apenas preocupou-se em criar uma narrativa sem

estabelecer vínculos com a mesma. E sobre este aspectos, Joe Sacco afirma que, na produção de uma HQ Documental, tanto a ilustração quanto o texto a ser utilizado precisam se basear na maior quantidade possível de informações, de forma que as cenas ilustradas possam fazer uma referência similar ao fato ocorrido, fazendo com que a história fique mais crível, o que, nas palavras de Moreira e Cunha (2016), representa o seguinte:

Ilustradores podem argumentar que o desenho pode ser livre, porque o importante é contar a história, mas isso seria o mesmo que discutir as diferenças entre a narrativa de não ficção e a jornalística. O que diferencia um do outro são os métodos, e não o estilo artístico. (p.142).

6. Conclusão

A concepção do presente projeto teve, desde o início, o intuito de articular, promover e fomentar práticas didático-pedagógicas nas quais os alunos se sentissem mais engajados, tornando-se, assim, protagonistas da própria aprendizagem. Por meio da linguagem documental (Fotografia, Cinema e História em Quadrinhos), procuramos desenvolver uma metodologia de ensino em que os estudantes tivessem a liberdade de escolher o estilo de linguagem mais adequado aos seus interesses, valores, repertório e cultura.

Não foi uma tarefa fácil. Ao longo desta experiência, tivemos que driblar as dificuldades impostas por um cenário pandêmico, além de ter a “frieza” e paciência para contornar problemas técnicos e operacionais nas quais a maioria das escolas portuguesas - principalmente as que se dedicam aos alunos de baixa renda - vivencia diariamente. Porém, nossa força de vontade, missão e propósitos foram maiores: queríamos realmente estimular a construção de um fazer pedagógico capaz de resgatar o interesse pelo conhecimento, explorar habilidades cognitivas e revelar o potencial criativo de cada estudante, auxiliando, também, professores e instituições de ensino na construção de metodologias mais condizentes com a necessidade dos tempos atuais.

A inserção da linguagem documental, aqui definida como literacia enquadrada, juntamente com a promoção de um *workshop online*, foi fortemente embasada na inversão da dinâmica que geralmente marca o modelo de ensino tradicional, no qual o aluno recebe passivamente a informação passada pelo professor. A própria configuração do *workshop* e do material apresentado, o estímulo às discussões de modo síncrono e assíncrono, bem como o incentivo à busca autônoma pelo conhecimento, foram algumas das hipóteses testadas na tentativa de investigar o nível de interesse e mensurar o desempenho dos alunos em atividades com tais propósitos. Entretanto, após análise e cruzamento dos dados coletados, refletimos sobre as possíveis dificuldades e viabilidades que projetos deste escopo possam oferecer aos contextos pedagógicos vigentes, oriundos de comunidade escolar com traços⁴³ semelhantes aos investigados nesta pesquisa. Na tentativa de compreender um pouco mais a complexidade desse desafio, sentimos necessidade de realizar uma imersão mais abrangente sobre o cenário educacional português.

Assim sendo, realizamos uma pesquisa no site do Conselho Nacional de Educação (CNE). Nesta etapa, um dado importante chamou-nos a atenção: segundo informações obtidas pelo Programa de Avaliação Internacional dos Alunos (PISA, 2018)⁴⁴, embora a maioria dos estudantes nacionais

⁴³ Ou seja, escolas cujos projetos pedagógicos são direcionados aos estudantes de baixa renda, do segundo e terceiro ciclos do sistema de ensino básico português e com faixa etária dos 11 aos 13 anos.

⁴⁴ PISA is the OECD's Programme for International Student Assessment. PISA measures 15-year-olds' ability to use their reading, mathematics and science knowledge and skills to meet real-life challenges. Fonte: <https://www.oecd.org/pisa/>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

tenha obtido, nos últimos anos, um bom desempenho avaliativo⁴⁵, existem algumas carências a serem sanadas, principalmente no que diz respeito ao sistema de ensino público. Entre os principais indicadores desfavoráveis estão: a não-equidade no que diz respeito ao acesso à educação de qualidade, a falta de pessoal não-docente qualificado, a baixa taxa de retenção escolar, a escassez de equipamentos informáticos, além da restrição no acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs). Tais indicadores foram relevantes para a análise e cruzamento dos dados obtidos, uma vez que, nesta fase de recolha do material empírico, foi previsto também um momento de encontro com o público participante (docentes e estudantes) para um diálogo aberto onde os mesmos tivessem a oportunidade de relatar, de forma livre, a percepção sobre os pontos positivos e negativos sentidos durante a realização do projeto. Para facilitar a recolha desses dados, separamos as informações obtidas em três categorias: Prós, Contras e Falhas estruturais diagnosticadas.

Prós: segundo relatos coletados dos professores, o material apresentado foi bem elaborado visualmente, contendo um *design* limpo, atrativo, com informações relevantes e inusitadas. Além disso, as micro-atividades apresentadas (desafios rápidos) ressaltaram a preocupação da apresentadora/pesquisadora em tornar o workshop interativo e dinâmico. Em relação ao desafio prático, o mesmo foi classificado como inovador, uma vez que as atividades propostas incentivaram os alunos a explorarem - ainda que de forma mínima - suas habilidades cognitivas e criativas (relato dos professores). O suporte *online* oferecido pela apresentadora/pesquisadora também foi bem avaliado uma vez que auxiliou os estudantes no desenvolvimento das tarefas, contribuindo com melhorias significativas no resultado final dos trabalhos.

Contras: durante a apresentação do workshop, a equipe docente detectou alguns níveis de dificuldades dos alunos em entender os objetivos gerais do projeto, fato que se mostrou notório diante da postura passiva (ou seja, sem interatividade e engajamento) dos estudantes durante a apresentação do *workshop*. Embora o trabalho prático tivesse como objetivo estimular a criatividade e autonomia dos estudantes, a falta de familiaridade com as linguagens documentais apresentadas foi um dos maiores entraves pedagógicos relatados pelos professores.

Falhas estruturais diagnosticadas: notou-se, portanto, a baixa adesão dos estudantes em relação às abordagens interativas promovidas pela pesquisadora/apresentadora durante a apresentação do *workshop*. Registrou-se, também, que uma parte significativa dos estudantes se mostraram passivos durante as apresentações, tendo uma postura de ouvinte, enquanto um reduzido número de alunos (entre 3 e 5) tiveram autonomia suficiente para tentar solucionar as micro-tarefas apresentadas. Assim, a grande lição que aprendemos durante todo o processo de pesquisa foi a seguinte:

As metodologias de aprendizagem ativas têm sido estudadas, há algum tempo, por comunidades de pesquisadores, professores e profissionais interessados na temática - como os adeptos

⁴⁵ Dados retirados do relatório OCDE de políticas eficazes e escola de sucesso retirados do Pisa 2018 e que avalia a literacia dos alunos de 15 anos em áreas como leitura, matemática e ciências.

do *eTwinning*⁴⁶ e do *Mit Docubase*⁴⁷, por exemplo. O contato com essas plataformas permitiu-nos identificar que, dentro deste campo, o interesse pela abordagem documental parece estar crescendo e conquistando cada vez mais espaços nos últimos anos. A grande questão é: como criar abordagens eficientes, significativas e que se apropriem das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para oferecer um processo de ensino-aprendizagem mais acessível, inteligente e personalizado para cada estudante. Cumpre lembrar que, questões como esta não podem ser desvinculadas da realidade ao qual a maioria das escolas - principalmente as públicas - estão mergulhadas. Sabemos que o mérito pedagógico divulgado por plataformas tecnológicas em larga escala podem ser incompatíveis com uma educação em escala menor, posicionada em um contexto específico. Apesar das potenciais vantagens oferecidas, a linguagem documental é ainda um recurso relativamente inusitado e que (conforme detectado durante a fase de desenvolvimento prático deste projeto), encontra-se, na maioria das vezes, inacessível à realidade vivenciada pelas instituições de ensino, docentes e discentes - seja pela falta de investimento em infraestrutura ou qualificações técnicas.

Porém, acreditamos que, por mais difícil que pareça, nenhuma barreira técnica ou intelectual deve ser usada como motivo de entrave. Pelo contrário, deve ser encarada como um desafio, cujo sucesso depende da nossa capacidade de investigação, criatividade e resiliência, bem como capacitação técnica, atenção aos detalhes de implementação e investigação sobre o contexto onde os projetos serão aplicados.

Sabemos que os desafios são inúmeros. Porém, esperamos que esta breve pesquisa sirva como instrumento de inspiração e avaliação para instituições de ensino, gestores educacionais, pesquisadores e profissionais da área, tornando-se, no futuro, uma projeto adaptável aos mais diversos contextos educacionais estabelecidos.

⁴⁶ Plataforma que disponibiliza aos profissionais da educação, a possibilidade de comunicar, colaborar e desenvolver projetos para a comunidade de aprendizagem europeia.

⁴⁷ *Docubase* é um banco de dados digital online, desenvolvido pela *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. A iniciativa conta com a curadoria de pessoas, projetos e tecnologias para fomentar a produção de documentário na era digital.

7. Referências Bibliográficas

Arraes M.; Djenane M.; Jandyrá Cavalcanti-Cunha, Maria. *Procedimentos de joe sacco na prática do jornalismo em quadrinhos*. jul-dec2016, Vol. 5 Issue 9, p135-144.

Bazin, A. (1991). *O cinema*. Ensaios. São Paulo: Brasiliense.

Bazin, A. (2008). *Ontologia da imagem fotográfica*. Trad. Hugo Sérgio Franco. In: Xavier, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo, Graal.

Baudelaire, C. (1859), *O Público Moderno e a Fotografia*. Carta ao Sr. Diretor da Ravue Française sobre o salão de 1859. Disponível em: <http://www.entler.com.br/textos/ baudelaire2.html>

Benjamin, W. (1994). *Pequena história da fotografia*. Obras Escolhidas, Vol I -Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994

Bizelli, R. et al (2015). *Desafios contemporâneos da educação* [recurso eletrônico] / organização Célia Maria David ... [et al.]. – 1. ed. – São Paulo: Cultura Acadêmica.

Buckingham, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077>

Burke, P. (2003). *Hibridismo Cultural*. São Leopoldo, Unisinos.

Campos, M. (1984). Lomboglia, Ruth. *HQ: Uma manifestação de arte*. In: Luyten, Sonia M. (org.). Histórias em quadrinhos – leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas.

Charlie, G. *Digital Culture*. London, Reaktion Books, 2002

Dancyger, K. (2003) *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. Rio de Janeiro: Elsevier.

Davanne, A. (1879) *La photographie, ses origines et ses applications*: conférence faite à la Sorbonne, le 20 Mars. Paris: Gauthier-Villars.

Deleuze, G. (2005). *Imagem-Tempo*. Les Éditions de Minuit, Paris, 1983. Edição Brasileira: São Paulo, Brasiliense.

Franco, M. (1984). Uma invenção dos diabos. In: AVERBUCK, Ligia (org.). Literatura em tempo de cultura de massa. São Paulo : Nobel, p. 113-26.

Freund, G. Fotografia e sociedade. Lisboa: Vega, 1995. KLEIN, William. New York, 1954.55. Manchester: Dewi Lewis, 1995.

Freire, P. (2011). *Ação cultural para liberdade e outros escritos*. 14 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra.

Gunthert, A. (2000) *La rétine du savant: la fonction heuristique de la photographie*. Études Photographiques, n. 7, p. 28-48. La rétine du savant. La fonction heuristique de la photographie, *Études photographiques*, n° 7, mai 2000, p. 28-48.

Marcovich, A. & Shinn, T. (2011). Estrutura e função das imagens na ciência e na arte: entre a síntese e o holismo da forma, da força e da perturbação.

Navarro, y. (2014). O impacto da criação de um grupo de pesquisa em uma escola de ensino básico: uma reflexão a partir do NEPAG no colégio Pedro II. *Didáctica Geográfica*, n. 15, p. 61-78.

Nichols, B. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Indiana: Indiana University Press, 1991.

Newhall, B.(1982) *The History of Photography, 1839 to the Present Day*. Nova Iorque: MOMA.

Oliveira, B. J. (2006). *Cinema e imaginário científico*. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 13 (suplemento), p. 133-50.

Oliveira, S. (2007). *Mulher ao quadrado*: as representações femininas nos quadrinhos norte americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990). Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

Perini, L. (2012). *Form and function*: a semiotic analysis of figures in biology textbooks. In: Dietrich, N. ; Michael R. (Eds.). *The educated eye: visual culture and pedagogy in the Life Sciences*. Dartmouth: University Press of New England, p. 235-254.

Ramos, P. (2009). *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo, Contexto.

Reis, J. C.; Guerra, A.; Braga, M. (2006); “Ciência e arte: relações improváveis?”, *História, Ciência e Saúde-Manguinhos*, v. 13, supl., pp. 71-87.

Rosa, P. (2014) *Sérgio Louis de Broglie e as ondas de matéria / Pedro Sérgio Rosa*. -- Campinas, SP : [s.n.].

Sacco, J. (2004). *Palestina: uma nação ocupada*. 3º edição, São Paulo: Conrad.

Sacco, J. (2005). *Palestina: na Faixa de Gaza*. 2ª edição, São Paulo: Conrad, 2005.

Sacco, J. (2011). *Derrotista*. São Paulo: Conrad.

Silva, R (2015) *A Fotografia com Processo de Mediação entre Ciência e Reinvenção Artística*. Disponível em <URL:<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/joan-fontcuberta-stranger-fiction>

Starobinas, M. (2001) Starobinas. *Jornalista usa os quadrinhos para relatar a guerra*. Folha de S. Paulo , 29.4. Ilustrada.

Vergueiro, W. (2012). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012a. p. 31-64

Xavier, I. (2005). *O discurso cinematográfico*. A opacidade e a transparência. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra.