

RECONTANDO A HISTÓRIA DOS MOVIMENTOS DO DESIGN POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA OPORTUNIDADE

Retelling Design Movements History through comics: an opportunity

Lucas Hass¹

Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin²

Resumo: Este resumo aborda o início de uma pesquisa sobre o uso de histórias em quadrinhos para ensinar movimentos de design a estudantes. Este resumo visa identificar os movimentos menos conhecidos e compreender as dificuldades na leitura de textos acadêmicos. A pesquisa ocorre em três etapas: revisão de literatura, focando em definir conceitos e características dos movimentos de Design; levantamento junto ao público-alvo, identificando os movimentos menos conhecidos e as dificuldades em sua compreensão; criação das histórias em quadrinhos, a ser realizada futuramente. Destacou-se a necessidade de tornar a informação acadêmica mais acessível, devido à complexidade da linguagem e à extensão dos textos. Os movimentos menos conhecidos foram: Art Nouveau, Memphis e Kitsch, sendo os mais indicados para a criação das histórias em quadrinhos. A pesquisa aponta para a eficácia desta abordagem, reforçando a importância de tornar o conhecimento mais acessível e envolvente para os estudantes.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Movimentos do design. Ilustração.

Abstract: This short paper presents the beginning of a study about the use of comic books to teach design movements to students. The aim of the short paper is to identify lesser-known movements and understand the difficulties in reading academic texts. The research is conducted in three stages: literature review, focusing on defining concepts and characteristics of design movements; survey among the target audience, identifying the lesser-known movements and the difficulties in understanding them; and the creation of the comic books, to be developed in the future. It highlighted the need to make academic information more accessible due to the complexity of the language and the length of the texts. The lesser-known movements were Art Nouveau, Memphis, and Kitsch, which were the most indicated for the creation of the comic books. The study points to the effectiveness of this approach, reinforcing the importance of making knowledge more accessible and engaging for students.

Keywords: Comics. Design movements. Illustration.

¹ Lucas Hass é estudante e bolsista do PET Design (IFSC, Florianópolis, SC). hasslucas3108@gmail.com

² Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin é professora e orientadora de Lucas Hass no PET Design (IFSC, Florianópolis, SC). deise.albertazzi@ifsc.edu.br

INTRODUÇÃO

Este resumo introduz o escopo de uma pesquisa voltada para a apresentação dos movimentos de design a estudantes da área, utilizando histórias em quadrinhos (HQs) como recurso para tal.

A abordagem aqui adotada, transforma a experiência de aprender sobre os movimentos de design em uma experiência envolvente e informativa. Para alcançar este propósito, foi conduzida uma pesquisa com o público-alvo do projeto, a qual teve um duplo propósito: identificar quais movimentos do design são mais desconhecidos e, simultaneamente, compreender as dificuldades encontradas na leitura de textos acadêmicos.

Desenvolvimento

A pesquisa ocorre em três etapas: inicialmente ocorre uma imersão na área, explorando junto ao público-alvo suas dificuldades e investigando quais movimentos de design são mais desconhecidos e carecem de abordagens mais acessíveis por esse público. Em um segundo momento, investigativo, ocorre a revisão de literatura, buscando a definição de conceitos importantes, detalhando a história e características dos movimentos de Design e identificando métodos específicos para a criação de histórias em quadrinhos. Por fim, a fase de criação compreende o desenvolvimento da história em quadrinho, utilizando-se dos métodos criativos delineados a partir da etapa anterior.

A forma de comunicar informações por histórias em quadrinhos é muito efetiva, sendo utilizada em vários contextos, como na educação corporativa, onde apresenta benefícios na “conscientização, compreensão e memorização de ideias e informações” (TAKAHASHI, 2015, p. 214). De acordo com Rama et al. (2004), é uma maneira de se comunicar diretamente com os jovens em formação escolar. Este trabalho seguirá a lógica que os quadrinhos possuem uma linguagem própria e devem ser reconhecidos como uma literatura à parte, não como uma fusão de mídias.

Para ter maior clareza em relação ao uso de histórias em quadrinhos no aprendizado, foi realizado um levantamento bibliográfico no repositório acadêmico da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e do repositório do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus São José (IFSC - SJ). Começando a busca por “histórias em quadrinhos” nas palavras-chaves em ambos os repositórios. Dois projetos chamaram a atenção, um deles vindo da própria UFSC: Materiais em Quadrinhos (WERLE, 2022) e outro projeto que originou no IFSC - SJ: [Ciência]² (JACQUES, 2019). O Materiais em Quadrinhos é uma história em quadrinhos que expõe os conhecimentos de materiais e processos com uma linguagem mais leve. Já o [Ciência]², foi um projeto que relatava fatos históricos e conceitos da área de Ciências Naturais através de histórias em quadrinhos (JACQUES, 2019).

Para ter uma base para a criação futura das histórias em quadrinhos que farão parte desta pesquisa, foi realizado um levantamento de dados. Este levantamento é explicado de duas formas: textualmente, a partir do próximo parágrafo, e graficamente, por meio de uma pequena história em quadrinhos apresentada na Figura 1. A HQ não apenas ilustra essa etapa da pesquisa, mas mostra também como esse meio de linguagem pode ser usado para tornar mais atraente a aquisição de informações sobre um assunto – proposta maior da pesquisa que norteia este resumo.

Na etapa de levantamento participaram inicialmente 26 pessoas, das quais 80,8% eram estudantes do design e 65,4% eram estudantes do IFSC. A pesquisa foca nas respostas deste último grupo, que é o principal público ao qual se destina a HQ a ser desenvolvida.

Um dos resultados mais significativos foi a frequência de leitura de textos acadêmicos, 18,1% dos participantes indicaram que não leem nenhum texto acadêmico por mês - uma minoria, pontuando que há uma demanda por textos acadêmicos.

Uma queixa recorrente entre os entrevistados foi a complexidade da linguagem em textos acadêmicos, bem como a percepção de que são muitas vezes longos e repetitivos. Esta observação valida a abordagem

adotada na pesquisa, que busca tornar a informação mais acessível e envolvente.

Figura 1: história em quadrinhos ilustrando a etapa de levantamento.³



Além disso, ao analisar a média na escala *Likert* para cada movimento, observou-se que os movimentos menos conhecidos eram *Art Nouveau*, *Memphis* e *Kitsch*. Com isto em mente, a pesquisa será direcionada para focar nesses movimentos menos familiares, maximizando o impacto educacional desta pesquisa.

Conclusões

Ao considerar os dados obtidos e o contexto abordado, torna-se evidente a relevância do uso de quadrinhos como meio de ensino. A revisão bibliográfica revelou projetos similares bem-sucedidos, como o Materiais em Quadrinhos (WERLE, 2022) e o [Ciência]² (JACQUES, 2019), destacando a eficácia da mídia em evidência como veículo de comunicação direto e efetivo com os estudantes (RAMA et al., 2004).

A pesquisa com os estudantes proporcionou um entendimento valioso, especialmente em relação à frequência de leitura de textos

³ Autoria própria.

acadêmicos. A principal queixa é diretamente ligada ao que esta pesquisa almeja atingir: a complexidade de textos acadêmicos, reforçando a necessidade de tornar a informação mais acessível e envolvente.

Quanto aos movimentos de Design identificados como menos conhecidos, por parte dos estudantes, foram apontados o *Art Nouveau*, *Memphis* e *Kitsch*. Esta informação orienta a direção que os quadrinhos devem tomar, maximizando o impacto educacional do projeto. Por fim, a etapa de levantamento junto ao público-alvo foi também apresentada por meio de uma história em quadrinhos, exemplificando o tipo de linguagem que pode ser adotada para abordar os movimentos de Design.

Referências

JACQUES, V.; SANTANA, B. S. 50 anos da tabela periódica e a contribuição de cientistas mulheres nesta organização. In: **SEPEI**, Divisão Temática. [S.l.], 2019. Disponível em: <<https://wiki.sj.ifsc.edu.br/images/7/7d/Bru.pdf>>. Acesso em: 8 out. 2023.

RAMA, Angela et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo, SP: Editora Contexto, 2004.

TAKAHASHI, Thiago Seiji. **A potencialidade dos quadrinhos na educação corporativa**: gibis impressos, digitais e Graphic Novels. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudo dos Meios e da Produção Mediática) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi:10.11606/D.27.2016.tde-14012016-100117. Acesso em: 11 jun. 2023.

WERLE, Rodrigo Rezende. **HQ no Ensino de Materiais e Processos**. v. 1, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/239646?show=full>>. Acesso em: 25 ago. 2023.