

Histórias em quadrinhos, Educação e Arquitetura: um diálogo possível

Comics, Education and Architecture: a possible dialogue



Cláudia Sales de Alcântara¹
Centro Universitário Unicatólica Quixadá
Emiliana Pereira Mendonça²
Centro Universitário Unicatólica Quixadá

1. Arquiteta e urbanista com Doutorado em Educação. Professora do Centro Universitário Unicatólica Quixadá e do Centro Universitário Unichristus, com interesses em histórias em quadrinhos, arquitetura e ensino. E-mail claudiasales@unicatolicaquixada.edu.br

2. Arquiteta e urbanista pelo Centro Universitário Unicatólica Quixadá. Possui interesse na área do Patrimônio e histórias em quadrinhos. E-mail emyllymendojj@gmail.com

Resumo: Tem como objetivo inserir as histórias em quadrinhos como auxílio no processo criativo das disciplinas de História da Arte, Introdução à Arquitetura, Projeto Arquitetônico e Técnicas Retrospectivas. Compreende-se que os quadrinhos são uma ferramenta educacional muito eficaz, possuindo a capacidade de transmitir uma forma de ser, sentir, viver e se comportar no mundo, podendo ser utilizados de maneira interdisciplinar nos diversos conteúdos acadêmicos.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Ensino. Arquitetura.

Abstract: Aims to introduce comics as an aid to the creative process of the subjects of Art History, Introduction to Architecture, Architectural Design and Retrospective Techniques. It is understood that comic books are a very effective educational tool, having the ability of conveying a way of being, feeling, living and behaving in the world, and can be used in an interdisciplinary manner in various academic subjects.

Keywords: Comics. Teaching. Architecture.

Introdução

As histórias em quadrinhos sempre estiveram presentes nas minhas leituras desde criança, sempre fui encantada por histórias que, para além do texto, as imagens tivessem um significado tanto para complementar a leitura quanto para estimular a minha imaginação, pois tinha muita dificuldade para ler, e essas histórias me ajudavam a entender melhor o que estava se passando na narrativa, foi a partir dessas primeiras impressões que comecei a me interessar cada vez mais pelos

quadrinhos e a ler livros de temas gerais.

Com o passar dos anos deixei os quadrinhos de lado, principalmente por causa da escola pois ela incentivava a ler outras histórias, mas sempre tive vontade de me dedicar mais as narrativas dos quadrinhos. Recentemente comecei a procurar mais sobre esse tipo de história e queria retornar a ler quadrinhos. Pesquisei alguns heróis e anti-heróis cujas histórias mais me interessavam e sempre que podia lia alguns fascículos.

A história em quadrinhos como ferramenta de auxílio no ensino de Arquitetura bem como do Patrimônio possibilita ao leitor um novo olhar e uma nova leitura da cidade, de suas edificações e suas histórias, da memória e da cultura de um lugar. Isso ocorre através de histórias reais contadas por meio de uma linguagem mais acessível a todos os públicos e menos mecanicista. É um elemento agregador que pode fortalecer uma aproximação de conteúdos diversos dentro do curso, mesmo os que se utilizam de detalhes técnicos.

Ao se tratar de Educação Patrimonial, os quadrinhos viabilizam uma aproximação entre leitores de várias faixas etárias, de grupos sociais diversos, uma leitura do mundo livre dos processos formais de aprendizagem, os quais muitas vezes engessam a compreensão do estudante e o aprisiona em formatos padronizados, afastando-o da possibilidade de recriar cenários de memória, de compreender detalhes ao se fazer pesquisa de campo, entre outros.

O uso das histórias em quadrinhos possibilita uma leitura mais dinâmica a respeito da história da Arquitetura. Por exemplo: nos períodos de transformações na história da arte e do modo de se pensar arquitetura, quando, ao se planejar espaços são, necessários elementos diversos e conhecimentos oriundos de experiências extra sala de aula, a história em quadrinhos auxilia no processo criativo e permite ao estudante um suporte a mais.

1 - As histórias em quadrinhos: uma linguagem interdisciplinar

A história da relação dos quadrinhos com a sala de aula e com a educação em geral foi inicialmente conturbada, pois os quadrinhos eram vistos como algo voltado para o lazer e não poderiam se vincular às metodologias aplicadas na escola, com a justificativa de que a escola deve ser um local sério. Mesmo nesse período hostil, alguns professores se encorajaram a utilizar esse método em sala de aula; esse recurso era pregado esporadicamente, pois ainda

existia a dificuldade de se livrar desse “pré-conceito” estabelecido pelas escolas, por achar uma ameaça ao desenvolvimento intelectual dos jovens e crianças (VERGUEIRO; GOLDEMBAUM, 2003). No entanto, ainda há algumas restrições, mas estas aos poucos estão se esvaindo, na medida em que os educadores estão se capacitando e criando outras alternativas para aplicar essa metodologia de ensino.

Com a mudança de pensamento e estratégias de ensino, as histórias em quadrinhos começaram a ser utilizadas mesmo que de forma discreta, como uma maneira que o professor poderia utilizar para transmitir conhecimentos, instrução e preceitos educativos, assim chamada de Nona Arte. Um exemplo de revistas em quadrinhos que podem ser utilizadas é a coleção *Classics Illustrated*, que publicou grande parte dos clássicos da literatura mundial em quadrinhos, por volta de 1941 a 1971, essa revista é norte-americana, mas foi traduzida e publicada no Brasil pela Editora Brasil-América Ltda. (EBAL) sendo nomeada de *Edição Maravilhosa*. Para além das traduções publicadas, também foram escolhidas algumas obras de autores brasileiros para serem quadrinizadas, como, por exemplo, *A escrava Isaura*, de Bernardo Guimarães (1954), *O Guarani*, de José de Alencar (1950). (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

Vergueiro (2018) afirma que as histórias em quadrinhos, além de serem utilizadas na literatura, podem ser usadas em praticamente todas as áreas e disciplinas, pois podem servir tanto como fonte de informação ou fundamentos de conteúdo, como no desenvolvimento de atividades específicas. Elas podem ser empregadas em projetos individuais ou coletivos, abrindo assim caminho para servir como método para se abordar temas transversais, que, segundo o Ministério da Educação (MEC) são temas que estão voltados para a compreensão e para a construção da realidade social e dos direitos e responsabilidades relacionados com a vida pessoal e coletiva e com a afirmação

do princípio da participação política como, por exemplo, ética, orientação sexual, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural entre outros. (MEC/SEF, 1997).

Destarte, podem ser abordados variados temas e áreas em uma só história, culminando numa interdisciplinaridade, facilitando a compreensão do aluno no processo educativo, que ocorre em conjunto com os agentes responsáveis pelas disciplinas que variam de acordo com o currículo escolar e as histórias em quadrinhos, criando um ambiente favorável à prática educativa. Como reafirma Brandão (2018, p. 35):

Podemos dizer que as HQs são uma mídia barata e têm uma produção relativamente simples. Porém, o seu autor pode se deparar com a necessidade de um conhecimento multidisciplinar. Por exemplo: o domínio da língua-mãe para escrever o roteiro; técnicas de redação, conhecimentos de história, geografia, sociologia, moda, biologia e psicologia para compor personagens e cenários; conhecimentos de matemática e física para construir perspectivas, movimentos, ações e ritmos, entre outros saberes. Portanto, os professores de qualquer disciplina podem utilizar essa rica linguagem como ferramenta de ensino em sala de aula por meio de diversas atividades pedagógicas.

Com os quadrinhos, podemos representar de forma mais dinâmica o conteúdo ou capítulo que será lecionado. Porquanto, ainda que eles tenham sua complexidade de leitura, já que estamos falando que a história em quadrinhos é a intersecção entre dois grupos, que é a imagem e a literatura, a junção deles irá gerar algo novo, uma mídia com linguagem e sintaxe próprias (CAGNIN *apud* BRANDÃO, 2018). Podemos afirmar, com isso, que os quadrinhos são uma aplicação eficiente para o processo de aprendizado,

que possibilitam, para além das disciplinas curriculares, o incentivo à leitura, instigam o debate e a reflexão sobre o tema abordado e a realização de atividades lúdicas, entre outros. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

A história em quadrinhos, por acrescentar informações visuais ao elemento verbal, podemos dizer que tem um caráter icônico, e o mesmo pode oferecer ao leitor não só o texto literário, mas também apresentar como exemplo a imagem que o descreve, podendo ser visto, por exemplo, o mobiliário, a decoração das casas e o estilo arquitetônico daquele período. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

Como podemos ver, a imagem retrata o tempo e o espaço em que a história ocorre, deste modo dando vida ao que está sendo narrado. Ramos (2009, p. 14) afirma que “[...] ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”, e complementando seu pensamento, afirma que dominar essa linguagem, “[...] mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”.

As histórias em quadrinhos são uma forma de desenvolver e estimular a leitura, tanto nas crianças quanto nos adultos, por estarem (na maioria das vezes) associadas ao lazer. Além disso, são uma mídia de fácil acesso podendo ser encontrada em bancas de revistas e na internet, com preços baixos e com variados formatos e temas.

Os quadrinhos podem ser utilizados na sala de aula de diversas maneiras. Carvalho (2006) propõe duas formas que podem orientar o professor a aplicar essas histórias como métodos que ajudem o aluno a compreender melhor o assunto:

- Como ferramenta didática (em exercícios e exemplos das mais diversas disciplinas);
- Como exercício multidisciplinar, na criação de outras histórias em quadrinhos.

A relação entre o leitor e a história em quadrinhos é essencial para dar vida à

3. Os marcos são os “pontos de referência considerados externos ao observador, são apenas elementos físicos cuja escala pode ser bastante variável. [...] Uma vez que o uso dos marcos implica a escolha de um elemento dentre um conjunto de possibilidades, a principal característica física dessa classe é a singularidade, algum aspecto que seja único ou memorável no contexto.” (LYNCH, 2011, p. 88).

4. “Os pontos nodais são os focos estratégicos nos quais o observador pode entrar; são, tipicamente, conexões de vias ou concentrações de algumas características. Mas ainda que conceitualmente sejam pequenos pontos na imagem da cidade, na verdade podem ser grandes praças, formas lineares de uma certa amplitude ou mesmo de bairros centrais inteiros, quando a cidade está sendo considerada num nível suficientemente amplo.” (LYNCH, 2011, p. 81).

história que está sendo narrada: não adianta as imagens estarem lado a lado e o leitor não conseguir concluir o que está se passando na transição dos quadros. Dessa forma, a interpretação que o mesmo irá fazer é fundamental para se compreender o tempo e espaço em que a narrativa está se passando - esse fenômeno é chamado de conclusão. Esse espaço pode ser tratado na história em quadrinhos, por exemplo, como uma cidade, assim possibilitando que as personagens retratadas na história tenham suas relações e sensações tanto com a cidade quanto com outras personagens em evidência. Então, tudo que proporcione a leitura da cidade poderá ser relatado nas narrativas como os marcos³ e os pontos nodais⁴ de um lugar, tornando-a mais dinâmica, pois o espaço sempre vai ser fruto do que está acontecendo na narrativa. Assim, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas uma mídia interativa, pois o leitor é corresponsável pelo andamento da narrativa, dando voz aos personagens, movimento, barulhos na cidade e imagina as cenas que se passam na história.

2 - Os quadrinhos aplicados ao curso de Arquitetura e Urbanismo

Como método e ferramenta interdisciplinar, como já foi apresentado, a história em quadrinhos pode ser inserida na matriz curricular do curso de Arquitetura e Urbanismo, em quaisquer que sejam as disciplinas do curso. Neste artigo, trazemos como foco quatro disciplinas, nas quais os quadrinhos podem facilitar o processo de aprendizagem e aproximação dos alunos com o conteúdo abordado.

O uso das histórias em quadrinhos na educação, principalmente no que se refere a pesquisas acadêmicas em algumas áreas de estudo, como a arquitetura e urbanismo, ainda é pouco discutido, sendo mais abordado principalmente por professores e pesquisadores do ensino básico, que desenvolvem trabalhos com o tema nas áreas de Física, de Ciências, de Português, de História e Línguas. (PEREIRA, 2010).

A história em quadrinhos nos permite

ter uma rápida mobilidade de mudança de cenário, tanto de épocas quanto de lugares, possibilitando que o aluno amplie sua percepção e imaginação, podendo criar uma narrativa onde o espaço/tempo está sob a própria narrativa.

Essa possibilidade de espaço/tempo, criado pelo leitor entre um quadro e outro, permite uma aproximação de experiências do leitor com base na vida real entrelaçada à sua interpretação criativa entre os espaços dos quadros da história em quadrinhos que está sendo lida, experiências essas que podem estar no cotidiano, no qual pode-se abordar temas diversos como questões sociais, culturais, entre outras. Como afirma Franco (2012, p. 04) ao dizer que:

É muito curiosa a proximidade entre os quadrinhos e a arquitetura. Ambos têm no desenho sua forma de expressão; nos quadrinhos, representando as sequências e rupturas espaciais; na arquitetura, a virtualidade da representação espacial. Contudo, muito acima desses fatores meramente técnicos, o que leva o arquiteto ao encontro do quadrinista é a possibilidade de criação ilimitada de mundos, universos, contextos sociais, personalidades e personagens que atuarão nesse espaço irreal.

Santos (2017, p. 230) afirma que

o espaço arquitetônico dentro da linguagem da HQ vai além daquilo que é sensível, material e físico, e mesmo afetivo e sentimental imediato, mas é carregado de significados de outros tempos, mundos e imaginários não corporais.

Levando isso para o ensino, pode servir de instrumento para auxiliar a criação e percepção de espaços mais humanizados.

As quatro disciplinas que constatamos ser fundamentais para dar início a esse processo de inserção dos quadrinhos no

desenvolvimento de ensino e aprendizagem do aluno, são: Introdução à Arquitetura e Urbanismo, apresentada logo no início da matriz curricular, em seguida, as disciplinas de História da Arte e de Projeto Arquitetônico que são estruturantes ao longo de toda formação, e, por fim, tratada em uma subseção à parte, a disciplina de Técnicas Retrospectivas.

Essas disciplinas foram elencadas por sua lógica sequencial dentro do curso de Arquitetura e Urbanismo, gradativamente aumentando sua complexidade ao longo dos anos de formação, de maneira que o auxílio da história em quadrinhos possa contribuir no processo criativo e de percepção da realidade, bem como na elaboração dos trabalhos no decorrer dos semestres.

2.1 Aulas de História da Arte

Com os experimentos feitos em diversas disciplinas observa-se que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas em basicamente todas as áreas da educação, servindo como fonte de conteúdo e informação, desenvolvendo assim atividades que contemplem os assuntos abordados na disciplina (VERGUEIRO, 2018). Pereira (2010) aborda os motivos que ajudam o crescimento da aprendizagem do aluno em relação à disciplina, que para além do entendimento, desafia a criatividade e a curiosidade que o estudante tem sobre o assunto.

Palhares (2008) afirma que, na disciplina de História, os quadrinhos podem ser utilizados de duas maneiras: como pesquisa histórica e como recurso de interpretação do passado. A segunda opção é a apresentação de um fato histórico que necessita a interpretação dos alunos, assim devem compreender os fatos com as imagens e a narrativa que estão sendo exploradas, um exemplo é quando tratamos da vida social de comunidades do passado e registro de tempos passados.

As disciplinas de História da Arte nos cursos de Arquitetura e Urbanismo, geralmente, iniciam-se no 2º e vão até o 6º

semestre, abrangendo temas que vão desde a arquitetura primitiva até a contemporânea. Explicam o estudo das artes, da arquitetura e do urbanismo, fazendo um paralelo entre elas. Dentre as possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos nessa disciplina, queremos dar destaque a três possibilidades:

♦ Arquitetura clássica (Grécia e Roma):

apesar da grande relação que esses povos tem com a religião eles prezavam também pela razão, suas obras seguiam proporções matemáticas e perspectivas, uma das características principais são as colunas esteticamente adornadas, como a coluna coríntia (EDUCACIONAL, 2018). Um dos exemplos que podemos visualizar na arquitetura dessa época são nas histórias de Astérix, de Goscinny e Uderzo, que mostram de forma detalhada o mundo romano e sua ambientação das aldeias europeias. (FRANCO, 2012).

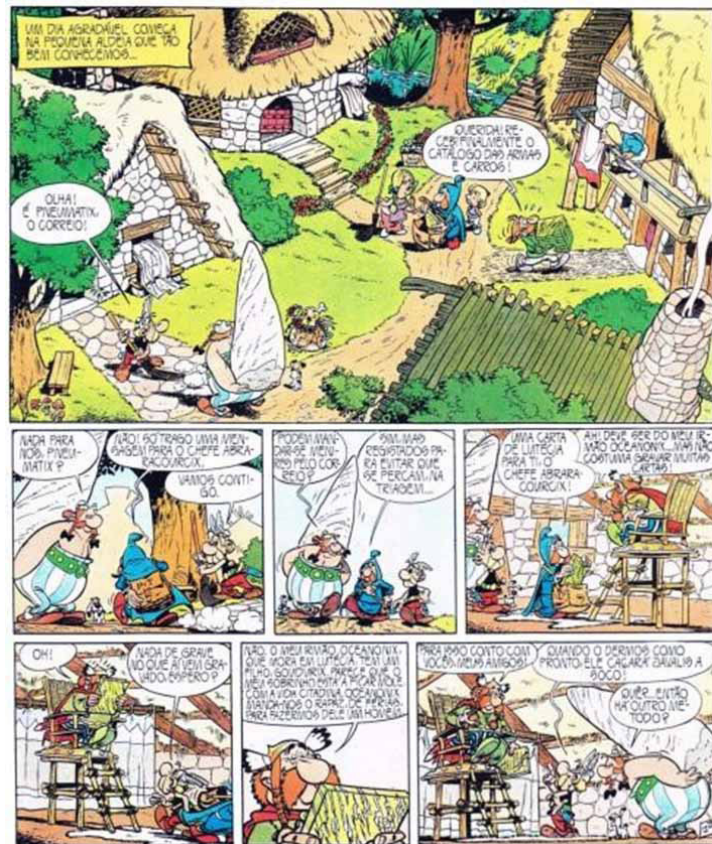


Figura 1 -Estilo de casas das aldeias europeias nas histórias de Asterix. Fonte: GOSGINNY, UDERZO, 1966

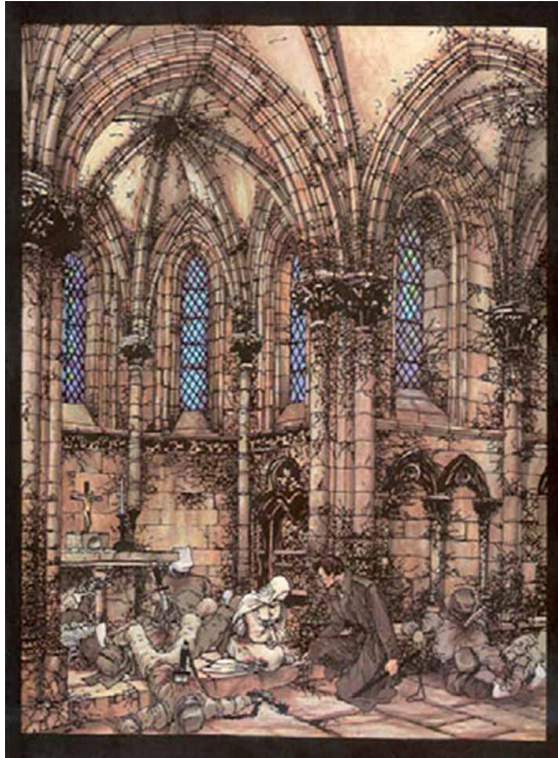


Figura 2 - Interior gótico.
Fonte: MILLER, Frank. 1990.



Figura 3 - Campo de concentração da 2ª guerra mundial.
Fonte: SPIELGEMAN, 2005.

♦ **Arquitetura medieval (gótico):** a utilização de adornos como as gárgulas, vitrais e florões eram usados principalmente em catedrais na Europa nos séculos V e XV. Todas essas catedrais carregavam consigo a tentativa de enaltecer a superioridade e a supremacia de Deus e da igreja, por isso as edificações nesse estilo são bastante altas e esguias. As características que podemos adotar como principais são as quantidades de portas e janelas que são superiores que dos outros estilos, já o uso de abóbadas ogivais e arcobotantes são projetados especialmente para sustentar grandes vãos e alturas. (SANTANA, 2018).

Além dessas opções apresentadas, utilizando imagens presentes nas histórias para compreender os elementos e conceitos da arquitetura produzida na época, podemos destacar as histórias em quadrinhos que tratam sobre os eventos históricos que ocorreram pelo mundo que, por muitas vezes, relatam a ligação das pessoas com o regime político que estavam vivenciando naquela época.

♦ **Arquitetura da 2ª Grande Guerra:** a história em quadrinhos *Maus*: a história de um sobrevivente é uma das maiores referências de histórias em quadrinhos que abordam motivos e circunstâncias de como aconteceu o holocausto na 2ª guerra mundial, retratando a relação de pai-e-filho e contando como foi ter vivido naquela época fugindo dos nazistas, experiências vividas até ser capturado e levado para Auschwitz. (SPIELGEMAN, 2005).

2.2 Aulas de Projeto Arquitetônico

Quando falamos do ensino, trabalhar com a história em quadrinhos pode ser elemento que exige do aluno uma experimentação do espaço, buscando representar personagens diante de diversas visões e sob uma narrativa pessoal produzida pelo mesmo, trazendo consigo seus sentimentos e valores. O professor deve

auxiliar o aluno, mas sempre o deixando o mais livre possível, sem induzir métodos ou gostos pessoais, permitindo-o sempre buscar respostas para os seus problemas de projeto. (SANTOS, 2017).

Afirma Franco (2012) que a Arquitetura nos quadrinhos deixa de ter o caráter mais técnico, comumente utilizado nas representações projetuais, e transforma-se em desenho orgânico em que ela passa a ganhar vida junto aos personagens. Como comenta esse autor,

Nos quadrinhos, a arquitetura perde o caráter mecânico das representações projetuais – quase sempre decompostas em plantas, cortes e elevações –, deixa de ser uma forma estática para aparecer viva, ocupada pelas personagens, inserida em] contextos urbanos ou bucólicos, explicitando a circulação, a escala e a dinâmica de suas relações plásticas com o seu entorno. (FRANCO, 2012, p.15).

Dessa forma, a Arquitetura se distancia do caráter rígido de representação técnica para contextualizar com as personagens, passando sempre a interagir com elas e com a história que está sendo contada, criando um paralelo metafórico da Arquitetura e do Urbanismo, ditos reais, construídos no sentido

de, a exemplo de uma edificação, que pode vir a ser também um personagem a contar a história.

No ensino de Projeto Arquitetônico podemos trabalhar a história em quadrinhos como um auxílio para o desenvolvimento de ideias e conceitos que estão intrinsecamente ligados à produção do exercício de projeto. Essa disciplina discute os processos criativos, levando em consideração os fatores e as condicionantes que influenciam o pensamento e desenvolvimento do projeto, além de conhecer os aspectos técnico-construtivos de uma edificação. São abordadas pelo professor as noções de percepção espacial, de planejamento físico e territorial, de legislação, de programa de necessidades, de volumetria, entre outros. Nesse sentido, os quadrinhos podem ajudar no ensino de projeto, em pelo menos três grandes eixos:

♦ **Processo criativo:** O ensino quando é dado pela união entre as imagens e textos é mais eficiente, pois promove uma compreensão mais fácil dos conteúdos abordados; quando recebe auxílio visual, o texto pode ser mais simples, estimulando a imaginação do aluno, além de poder ser utilizado em qualquer área ou tema (VERGUEIRO, 2014). Um exemplo em que os quadrinhos foram ligados à Arquitetura e ao desenvolvimento de projetos é o grupo Archigram, fazendo propostas imaginárias e futurísticas.



Figura 4 - Projeto Archigram titulado como *A walking city*.

Fonte: <https://one.arch.tamu.edu/news/2017/9/13/prof-chapter-avant-garde-archigram/>. Acesso em 04 mar. 2020.

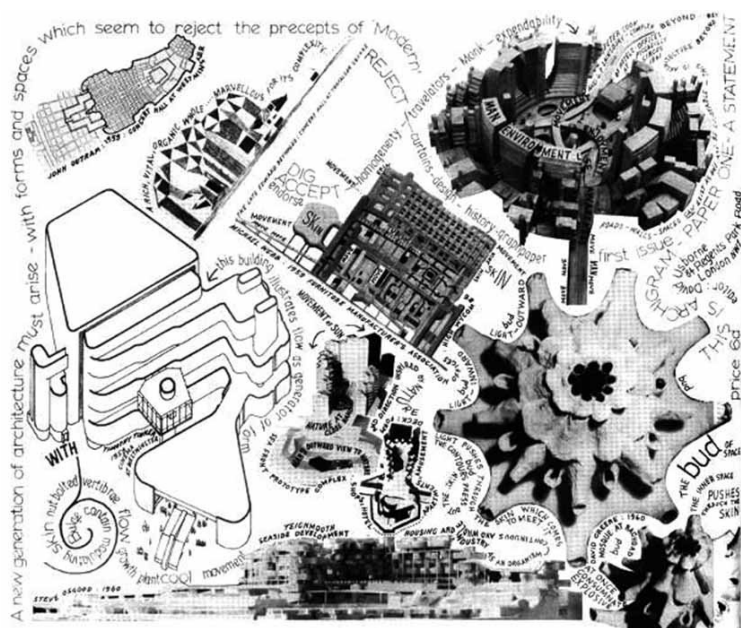


Figura 4 - Projeto Archigram titulado como A walking city.
 Fonte: <https://one.arch.tamu.edu/news/2017/9/13/prof-chapter-avant-garde-archigram/>. Acesso em 04 mar. 2020.

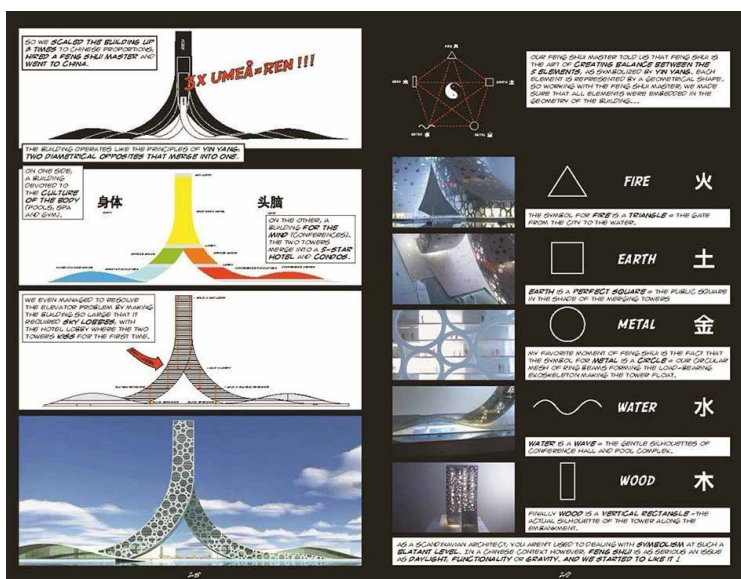


Figura 4 - Projeto Archigram titulado como A walking city.
 Fonte: <https://one.arch.tamu.edu/news/2017/9/13/prof-chapter-avant-garde-archigram/>. Acesso em 04 mar. 2020.

Nenhuma das obras desse grupo apresenta seu conteúdo de forma óbvia e superficial, por isso requer do leitor uma interpretação mais atenta. Essas propostas são dadas sob uma visão de uma narrativa gráfica, usando personagens ou falas, mesmo remetendo a ideias não verbalizadas e desenhos que estão mostrando explicitamente o que deseja ser passado para o leitor, sendo o próprio conteúdo da narrativa que envolve quem está lendo com o enredo e a trama. (SANTOS, 2017).

• **Partido arquitetônico:** é uma série de fatores condicionantes que escolhemos para nos orientar e tomar decisões para que o projeto arquitetônico tenha uma melhor funcionalidade e atenda às necessidades de quem o ambienta, essas condicionantes podem ser citadas como: a técnica construtiva; o clima; as condições físicas e topográficas do sítio; o programa de necessidades; a condição econômica do empreendedor, entre outros (LEMONS, 2003). No caso de “Yes is More”, a *graphic novel* que compreende as produções feitas por Bjarke Ingels Group (INGELS, 2011), traz uma forma de catalogar e mostrar o processo criativo dos seus projetos arquitetônicos mostrando as soluções encontradas para estes, como evolução e pensamento do grupo.

• **Diagramação:** a estrutura de diagramação de uma prancha arquitetônica se torna muito parecida com a dos quadrinhos porque as duas têm suas regras para serem lidas e compreendidas, assim podemos fazer essa analogia como uma forma de pensar e proporcionar uma leitura que torne o projeto arquitetônico mais compreensível e mais dinâmico.

Se o uso da história em quadrinhos for bem planejado e estruturado, pode ajudar o estudante na busca de desenvolvimentos e respostas, tendo sempre cautela para que

não seja a protagonista principal frente ao objeto que está sendo estudado. Observa-se então que em um ambiente mais livre pode-se ter variadas perspectivas do espaço, tendo assim maiores possibilidades de reflexões e propostas que podem ser trabalhadas, permitindo que o aluno tenha uma maior abstração e um espaço lúdico favorecendo um melhor aprendizado e ensino mais dinâmico. (SANTOS, 2017, fig. 7).

Para além do desenho técnico produzido na disciplina, o aluno pode também se deixar levar pela imaginação, sensações e valores que o mesmo possui; acrescido a isso, o tempo é determinante, podendo-se viajar entre passado, presente e futuro com liberdade e desprendimento.

2.3 Os quadrinhos aplicados a disciplina de Técnicas Retrospectivas (patrimônio)

Como uma forma mais didática para se explicar a importância de se valorizar os bens de valor patrimonial (edifícios, praças, festas, entre outros), inclusive o popular, que não é alvo das políticas públicas de educação patrimonial, as histórias em quadrinhos podem ser uma ferramenta importante. Nelas encontramos histórias que abordam as relações das pessoas com cidades e edifícios, que podem se somar aos materiais didático-pedagógicos em escolas de ensino básico e fundamental e universidades para abordar temas referentes a educação patrimonial.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos podem possibilitar aos leitores o acesso, de forma lúdica, à história da cidade e das edificações, compreendendo melhor a importância da cultura, do patrimônio e da preservação, criando a ideia de pertencimento, ou seja, de se sentir parte do lugar. Com a falta dessa preservação e demonstração de como é importante se relacionar com o prédio, ocorrem as demolições como ilustra a figura 8.

Queremos aqui apresentar três formas que as histórias em quadrinhos podem ser usadas nas disciplinas de Técnicas Retrospectivas, ou Patrimônio: para a educação patrimonial, para valorização do

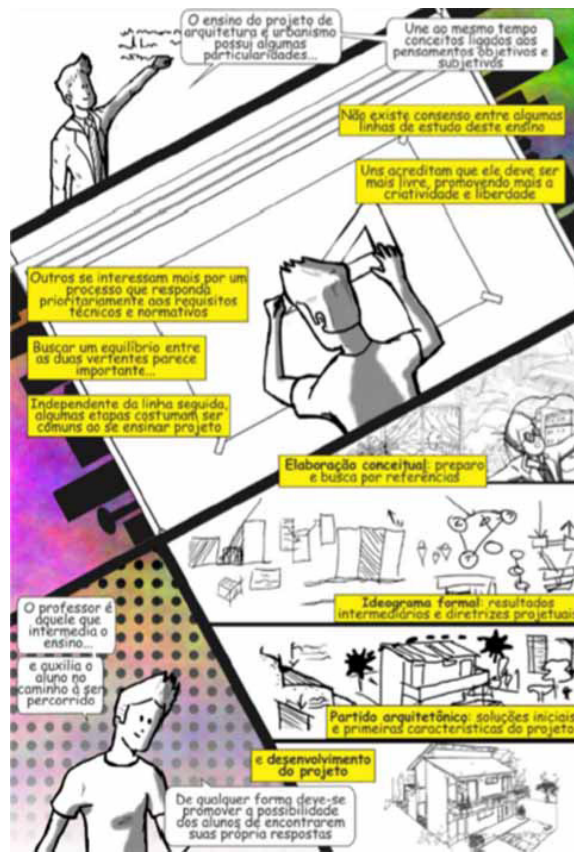


Figura 7 - Primeiras ideias e conceitos do partido arquitetônico.
Fonte: Fonte: SANTOS, 2017.

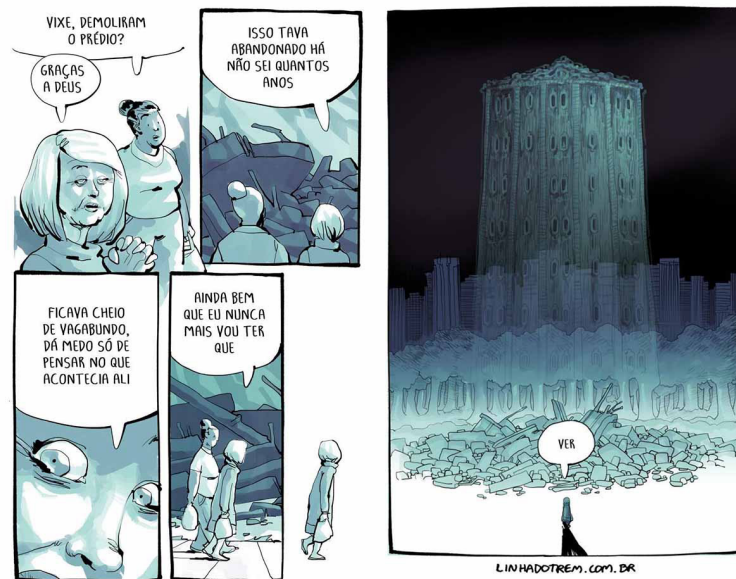


Figura 8 - Desvalorização do patrimônio histórico.
Fonte:Fonte: <http://www.linhadotrem.com.br/2018/03/predio.html>. Acesso em 25 out 2018

patrimônio edificado da cultura popular e para representação e documentação do patrimônio (tombado ou da cultura popular).

♦ **Educação Patrimonial:** é utilizado principalmente como um instrumento para ensinar as pessoas questões culturais e sociais que as rodeiam, assim compreendendo o universo sociocultural e a trajetória histórico-temporal. Este processo de aprendizado leva ao indivíduo reforço da autoestima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira. (HORTA; GRUMBERG; MONTEIRO, 1999).

♦ **Valorização do patrimônio edificado da cultura popular:** quando falamos de patrimônio popular edificado, estamos designando que são construções que carregam caráter próprio da população da camada social intermediária, assim excluindo a arquitetura que seria feita pela elite, chamada de erudita; com isso, podemos nos referir a esse saber do povo com a terminologia de arquitetura popular (WEIMER, 2012). Algumas características que podemos notar nas edificações populares é sua simplicidade, por ser usado principalmente materiais disponíveis na região em que foi construída. Com relação à adaptabilidade, mesmo que a construção seja feita por imigrantes com culturas mais exóticas - por exemplo, os japoneses -, ainda assim eles conseguiriam executar uma arquitetura que tem seus traços culturais utilizando os materiais disponíveis, tornando o emprego dos materiais na construção mais criativo, ao contrário da erudita que é mais controlada, que usa mão de obra especializada e emprega materiais sofisticados, na qual a edificação já é pré-definida e sujeita a intenção plástica, que tem como consequência a técnica construtiva, a qual não depende em fase alguma do processo criativo. Na arquitetura popular, a relação dialética entre forma e cultura se contrapõe à

criatividade, pois ela não pode ser derivada de um resultado mecânico, como a técnica construtiva e os materiais, uma não exclui a outra (WEIMER, 2012).

♦ **Representação e documentação do patrimônio:** Existem algumas maneiras que estão sendo estudadas para se obter uma documentação e representação da Arquitetura popular: uma delas é a fotografia, que, por meio da imagem, pode capturar os momentos do presente e catalogá-los, fazendo a documentação necessária que possa ser utilizada para pesquisas futuras. A cidade precisa mudar, então não é possível tomar todos os bens exemplares e congelar a cidade, mas podemos criar mecanismos que possam ajudar a deixá-lo vivo na memória. A história em quadrinhos possibilita que façamos o registro, assim como fazemos com a fotografia.

Considerações finais

Conclui-se que as histórias em quadrinhos podem ser uma ferramenta de grande auxílio no processo de ensino/aprendizagem, tanto para o estudante quanto para o professor, possibilitando novas abordagens a partir de conteúdos diversos, além de contribuir na elaboração de projetos. Os quadrinhos fizeram e fazem parte da infância, adolescência e vida adulta de muitas pessoas, inserir esse tipo de linguagem como parte do processo criativo no ensino superior, em específico no curso de Arquitetura e Urbanismo contribui para a aproximação entre arquitetos, sociedade e patrimônio.

Vimos no presente trabalho que as narrativas quadrinísticas podem ser aplicadas em qualquer área do ensino, em relação à Arquitetura e Urbanismo, em específico, o espaço tratado nas obras de histórias em quadrinhos é relacionado diretamente com o ser humano, visto por diversas vezes que o cenário pode ser tanto representado como um personagem principal, fazendo parte da narração como vimos no exemplo de *O edifício*, de Will Eisner (1987) ou

como um plano de fundo onde a trama está se desenvolvendo. Essa relação entre a vida das pessoas e a edificação é retratada com maestria na obra, pois ele retrata a importância simbólica e os laços afetivos que as pessoas criaram com o prédio, se tornando um elemento vivo por memórias e sensações.

Referências

BRANDÃO, Daniel. A linguagem dos quadrinhos. RAYMUNDO NETTO (coord.); VERGUEIRO, Waldomiro (coord.); LOPEZ, Cristiano (ilust.). *Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações*. Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.

CARVALHO, D. J. *A educação está no gibi*. Campinas, SP: Papirus Editora, 2006.

EDUCACIONAL [site]. *História da Arquitetura: Arquitetura Clássica*. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/reportagens/arquitetura/classica.asp>. Acesso em: 08 nov. 2018.

EISNER, Will. *O edifício*. São Paulo: Abril, 1987.

FRANCO, Edgar. *História em quadrinhos e arquitetura*. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Asterix e os normandos*. Rio de Janeiro: Cedibra, 1966.

HORTA, Maria de Lourdes Parreira; GRUMBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de educação patrimonial*. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; Museu Imperial, 1999.

INGELS, Bjarke. *Yes is more: um arqui-comic sobre a evolução arquitetônica*. São Paulo: Taschen, 2011.

INGELS, Bjarke. *Yes is more: an archicomicon architectural evolution*. Copenhagem: Taschen, 2009.

LEMONS, C. *O que é a arquitetura*. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MILLER, Frank. *Elektra vive*. São Paulo: Panini, 1990.

PALHARES, Marjory Cristiane. *História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para*

o ensino de História. *Dia a Dia Educação* – Governo do Paraná, p. 1-20, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em 05 de agosto 2018.

PEREIRA, Ana Carolina Costa. O uso de quadrinhos no ensino da matemática: um ensaio com alunos de licenciatura em matemática da UECE. Salvador, BA. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 10º, Salvador, BA, 2010. Anais. Brasília: Sociedade Brasileira de Educação Matemática, 2010. v. 1, p. 1-9.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, Carlos Eduardo da Rocha. *As histórias em quadrinhos como linguagem no ensino do projeto de arquitetura e urbanismo*. Juiz de Fora: UFJF, 2017. (Dissertação de Mestrado).

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *EccoS*, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

SANTANA, Ana. *Arquitetura gótica*. Disponível em: <https://www.infoescola.com/arquitetura/arquitetura-gotica/>. Acesso em: 08 nov 2018.

SPIELGEMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro; GOLDENBAUM, J. A documentação sobre histórias em quadrinhos: a contribuição do Diretório Geral de Histórias em Quadrinhos no Brasil. *ENDOCOM*, 13º, 03 de setembro de 2003, Belo Horizonte/MG.

VERGUEIRO, Waldomiro. As HQs e a escola. In: RAYMUNDO NETTO (coord.); VERGUEIRO, Waldomiro (coord.); LOPEZ, Cristiano (ilust.). *Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações*. Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.

WEIMER, Günter. *Arquitetura popular brasileira*. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.