

HQ: TICs e Medicina e Humanidades ¹

Luiz Garcia BRAGA ²
Jordana Priscila da SILVA ³
Lívia Santos MENDES ⁴
Eric Oliveira LIMA ⁵
Rhanica Evelise Toledo COUTINHO ⁶
Douglas Baltazar GONÇALVES ⁷

Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), RJ

RESUMO

Este projeto prático de HQ (abreviação de “História em Quadrinhos”) tem como proposta de sua criação destinadas aos acadêmicos do curso de Medicina do UniFOA (Centro Universitário de Volta Redonda) que possui estruturação modular. Visando atender ao eixo transdisciplinar Medicina e Humanidades, esta proposta oportuniza a difusão das Tecnologias da Comunicação em Informação por meio do Projeto TICs Medicina, realizado e parceria com os cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda. A HQ em questão visa trabalhar de forma divertida e dinâmica os temas abordados pelo eixo, enfatizando as TICs na perspectiva do ensino da medicina que trata da abordagem da tecnologia dura, tecnologia leve-dura e tecnologia leve, assim como também questões relacionadas a humanização e a afetividade baseado no conceito de Educomunicação.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos; educomunicação; humanidades médicas; tecnologia da informação e comunicação.

1- INTRODUÇÃO

No universo da “Construção de uma História em Quadrinhos - HQs”, objeto deste estudo, demonstra que esse estilo literário possibilita a exploração dos mais diversificados assuntos, objetivando entre outras coisas: apresentar e analisar as características do texto das histórias em quadrinhos; verificar de que forma a oralidade é representada em texto escrito e, ainda, de que maneira os elementos das HQs são representados no auxílio da compreensão da narrativa; possibilitar futuros aprofundamentos referentes à oralidade nesse gênero discursivo, considerando os detalhes encontrados no texto das HQs; evidenciar que

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria PT08, modalidade História em Quadrinho (HQ).

² Aluno líder do grupo e estudante do 1º. Ano do Curso de Publicidade e Propaganda, e-mail: luizgarciaabraga9@gmail.com.

³ Estudante do 4º. Ano do Curso Publicidade e Propaganda, e-mail: joanana2015@yahoo.com.br.

⁴ Estudante do 1º. Ano do Curso Publicidade e Propaganda e-mail: erics.oliveira.lima@gmail.com.

⁵ Estudante do 3º. Ano do Curso Jornalismo, e-mail: liviadsm@id.uff.br.

⁶ Orientadora do trabalho. Professora dos Cursos de Publicidade e Propaganda, Jornalismo. Pesquisadora colaboradora do Grupo de Estudos e Pesquisas em Representações Sociais na/para Formação de Professores-LAGERES, e-mail: profarhanica@gmail.com.

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo, e-mail: douglasbgoncalves@gmail.com.

as características da língua falada, aliadas aos recursos visuais e recursos da língua escrita são recorrentes neste gênero discursivo; refletir sobre a importância dos quadrinhos na educação em suas diferentes possibilidades pedagógicas.

A literatura em quadrinhos tem sua importância para o entretenimento, mas atualmente tem se destacado no campo educacional, porque, sobretudo percebe-se que uma ideia posta no papel pode ser desenvolvida não somente com a escrita, mas se a ela tiver imagens e uma história animada que possa ajudá-la na percepção de entendimentos para melhorar a compreensão de mundo do indivíduo que faz uso habitual desse tipo de literatura.

Neste contexto, este projeto prático tem como proposta a criação de uma História em Quadrinhos destinada aos acadêmicos do curso de Medicina do UniFOA (Centro Universitário de Volta Redonda). Para melhor entender, de acordo com o Índice Geral de Cursos (IGC) definido pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) encontra-se entre os cinco melhores centros universitários do país e o melhor do Estado do Rio de Janeiro, em especial o curso de Medicina possui 53 turmas formadas, e apresenta o sistema modular de ensino.

De acordo com as DCNs - Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2016) determinam que a formação do médico seja generalista e humanista. De acordo com o briefing realizado, foi possível verificar que o curso investe nesse perfil de egresso, para isso existem eixos transversais que ampliam o processo de ensino aprendizagem.

Nessa abordagem da formação médica humanista, Rios (2010) afirma:

Para ser um médico que recupera as pessoas não só da doença, mas também da dor, do medo e do desamparo, é preciso ser capaz de passar da intenção ao gesto que transforma o procedimento em ato médico. Para formar profissionais com esse nível de grandeza, é preciso desenvolver razão e sensibilidade na formação médica, contribuição das humanidades à medicina (RIOS, 2010, p. 1730).

Esse universo, ou ao menos parte dele, diz respeito às novas maneiras como nos relacionamos com a experiência educacional, nesse sentido cabe afirmar que Trata-se, portanto, mais do que apenas constatar o fato de as tecnologias existirem e poderem ser acionadas. Entender como se elabora os sentidos por eles e neles construídos é matéria decisiva para que os sujeitos conheçam e se reconheçam no interior de um mundo cognitivo. O encontro da comunicação com a educação, e os desvios tecnofuncionais pode acontecer de acordo com andamentos dialógicos que desencadeiam as relações intersubjetivas e os jogos coenunciativos. É deste encontro de sujeitos à busca da

significação do significado, que os atos comunicativos ganham efetividade, sustentados por mediadores técnicos (TICs) ou dispositivos amplificadores do que está sendo comunicado. Nesse sentido Rego (2005 p. 184) afirma que a “integração dos saberes das humanidades ao currículo médico constitui-se em um processo longo e planejado, que envolve mudança de cultura institucional e desenvolvimento de metodologias para o ensino e aprendizagem”.

Em um recorte transversal, o curso apresenta os seguintes eixos: Saúde e Sociedade, Habilidades Médicas e o Medicina e Humanidades. A HQ proposta visa atender a necessidade do Eixo de Medicina e Humanidades em inserir o tema Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nos módulos do curso. Vale ressaltar que para o Eixo da Saúde o conceito de TICs, vai muito além do que as tecnologias digitais, e de acordo com Merhy (2000, p. 1) “O médico, para atuar, utiliza três tipos de valises: (...) caixa de ferramentas tecnológicas formada por "tecnologias duras"; (...) tecnologias leve-duras; (...) tecnologias leves”.

Com a visão ampliada acerca dessa abordagem, espera-se criar uma proposta de produto que venha agregar ao curso, em forma de estratégias sustentadas nos conceitos de Educomunicação que apresenta-se como um conceito novo e de importância mundial, sendo citada até mesmo em apresentações e discussões da Unesco. Popularizado como a comunicação para a educação e ao contrário também (SOARES, 2011).

Portanto questiona-se: como utilizar uma HQ destinada aos acadêmicos do curso de medicina do UniFOA visando ampliar as reflexões apresentadas no eixo de Medicina e Humanidades por meio da abordagem das TICs?

No século XIX foram dados os primeiros passos para a evolução, depois do surgimento da imprensa. A arte em quadrinhos passou pela Europa com a edição das histórias de Busch (na Alemanha) e de Topffer (na Suíça). Seu primeiro herói foi O Menino Amarelo, (Yellow Kid) criado por Richard Outcault e publicado semanalmente no Jornal New York.

No Brasil começou com a Charge de autoria de Manuel de Araujo Porto-Alegre em 1837. Nessa mesma época foi criada a revista Tico-Tico por Ângelo Agostini. As histórias em quadrinhos começaram também a ser publicadas no século XIX no Brasil pelo processo litografia e vendida em papel avulso (JARCEM, 2007).

As HQs como produto de consumo de massa, tem sido usada como formas de literatura adequadas para serem utilizadas em sala de aula desde que sejam utilizadas dentro de um contexto e de um projeto interdisciplinar.

As histórias em quadrinhos são utilizadas meio eficiente de propagação e difusão de ideias e existe uma quantidade muito grande de estilos e de artistas nos mais diversos países. O uso da língua falada, aliada aos elementos visuais específicos das histórias em quadrinhos conduz à narrativa, contribui e auxilia na compreensão da mensagem, seja ela de modo político, intelectual ou social (DUTRA, 2002).

Bem no começo de sua criação as histórias em quadrinho não eram vistas com bons olhos, tendo sido objeto de perseguições e preconceitos em sua longa trajetória. Hoje as histórias em quadrinhos já são encaradas de forma muito mais positiva por parcelas cada vez maiores da sociedade (VERGUEIRO, 2005).

2- OBJETIVO

A principal questão a ser tratada vem dos dados levantados no *briefing* onde a supervisora do Eixo Medicina e Humanidade destaca a necessidade de se criar novas estratégias de comunicação, nesse sentido, usando os recursos de HQ (Histórias em Quadrinhos) que abordem histórias permeadas por questões de Tecnologia da Informação e Comunicação pautadas por Merhy (2000) sustentadas pelos conceitos de Humanidades Médicas e inclusão. Sempre com enfoque no processo de formação médica generalista e humanista.

3- JUSTIFICATIVA

A proposta se justifica uma vez que propõem atender de forma pioneira e interdisciplinar as demandas do Curso de Medicina do UniFOA preconizadas pelas DCNs que determinam o uso de TICs atreladas a Humanidades Médicas visando inserir discussões e reflexões acerca da inclusão, direitos humanos e relações étnico raciais. Outro ponto relevante dessa experiência prática se sustenta na possibilidade que os discentes envolvidos tem de aplicar o que aprendeu em sala de aula, potencializando assim o processo de ensino aprendizagem.

4- MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A metodologia utilizada nesse projeto de quadrinhos envolve inicialmente a construção de pressupostos teóricos a fim de conceituar o gênero discursivo história em quadrinhos e a busca das características do texto falado. Justifica-se a pesquisa da literatura em quadrinhos pelo interesse de demonstrar como as estratégias de organização de um texto falado são utilizadas na construção da história em quadrinhos, apresentam elementos

visuais complementadores à compreensão, tornando este estudo bastante prazeroso, pois a leitura de uma HQ causa no leitor um determinado fascínio devido à combinação de imagem e escrita.

O argumento ou roteiro escrito é onde estão contidos: apresentação dos personagens, conflito, desenvolvimento, clímax, desfecho. Personagens: os condutores do enredo. É por meio de suas falas e ações que as histórias são contadas. Balões: neles são escritos os pensamentos e as falas dos personagens. Criados especificamente para as histórias em quadrinhos (HQs), os balões possuem vários tipos.

Esta história em quadrinhos deve muito cuidado com a escolha do tema, e foi direcionada a TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) que podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam um novo modo de se comunicar. Fizemos esse projeto na perspectiva da área de Medicina do UniFOA, teve-se em mente um roteiro a ser delineado nunca esquecendo que uma das funções básicas de uma história em quadrinhos é o entretenimento, mas sempre procurando extrair o máximo da ideia e atingir o mais diretamente possível o público-alvo. O tema voltado para área humanista tenta sensibilizar e apontar um direcionamento mais humano no sentido de incentivar a aceitação das diferenças no meio acadêmico. O seu objetivo é abordar os problemas gerais dentro da área humanista, mostrando a superação e a identificação do problema. Procura além de tudo divulgar os projetos elaborados pelas TICs.

Como as HQs são recursos didáticos atraentes, possuem uma linguagem clara, informações atualizadas e abordagem interdisciplinar, e possibilitam a leitura e a autoria de textos de rica significação. É relevante se ter claro que introduzir essa mídia na prática de projetos, como esse feito pelas TICs possibilita uma maior interação entre o meio acadêmico.

5- DESCRIÇÕES DO PRODUTO OU PROCESSO

HQ é a abreviação de “História em Quadrinhos”. São histórias desenvolvidas por uma sequência de quadros, onde em cada um destes contem ilustrações que dão segmento à narração, podendo conter ou não textos inseridos através de balões de diálogo, pensamento ou legendas. Geralmente são publicados em forma de revistas, livros ou tiras de jornais e revistas.

O roteiro desenvolvido teve sua formatação baseada em um roteiro de cinema. O roteiro de cinema, geralmente é escrito em papel carta (27,94cm x 21,59cm), margens

2,5cm em cima e 2,5cm-3 cm em baixo. As ações e cabeçalhos são feitas a uma margem de 3,5cm a esquerda e 3,5cm-4 cm a direita. Para indicar o diálogo coloca-se o nome da pessoa que fala a 9 cm a esquerda e na linha de baixo, com a margem de 6,5cm a esquerda e 7,5 a direita, escrevemos suas falas. O cabeçalho serve para indicar o lugar e o tempo que a cena ocorre e é composto por três elementos: Onde (se a cena é em um lugar Externo ou Interno), precisamente onde (O lugar onde ocorre) e quando (dia ou noite). O cabeçalho em geral é escrito em letras maiúsculas.

Baseado nisto, trouxemos um pouco disso para o desenvolvimento do roteiro da HQ, acrescentando as características da mídia utilizada. Utilizamos uma folha normal A4 com margem de 2,5cm em cima e embaixo. A primeira característica foi necessária acrescentar na descrição do roteiro foi definir qual página estamos descrevendo, esta informação é contida centralizada, em negrito e sublinhada. Depois descrevemos o cabeçalho que foi escrito a 3 cm na esquerda e na direita, com letras maiúsculas, assim como no roteiro de cinema, porém acrescentamos o Itálico para dar maior destaque a este.

Logo, em letras maiúsculas e em negrito mostramos qual quadro estamos falando (Quadro 1, Quadro 2...). Em letras maiúsculas, faremos uma breve descrição de como queremos que a cena seja representada que pode ser um Close (Quando a “câmera” chega o mais próximo possível), Plano médio (Quando o leitor vê a cena um pouco mais distante, podendo ver os personagens da cabeça aos pés), Plano geral (Quando se mostra bem distante), visão ou ponto pássaro (quando a imagem é vista de um ponto superior) e visão verme (quando a imagem é vista de um ponto inferior), (termos e expressões baseados no livro “Como desenhar no estilo Marvel” escrito por Stan Lee e John Buscema). As descrições da cena são feitas logo depois com a mesma margem. Quando citamos a presença de um personagem pela primeira vez, o nome deste é escrito em letras maiúsculas para indicar a presença do personagem.

O diálogo é feito através do mesmo conceito do cinema, o nome do personagem que fala é escrito com uma margem de 9 cm a esquerda e logo abaixo, à 7cm da esquerda e da direita é escrito a fala.

5-1 Sinopse da História em Quadrinho

Diana tem 20 anos e cursa Publicidade e Propaganda no UniFOA, portadora de deficiência visual devido a um acidente. Com dificuldade em se adaptar ao meio acadêmico ela se aproxima de uma professora chamada Sofia, que a convida a participar do projeto

TICs, com uma proposta de humanização dentro da área de Medicina. No decorrer da história ela vai se envolvendo em situações que trazem a problemática humanista à tona, conhece Antony, estudante de medicina e se apaixona por ele, suas aventuras serão muito focadas nas questões de sociabilidade.

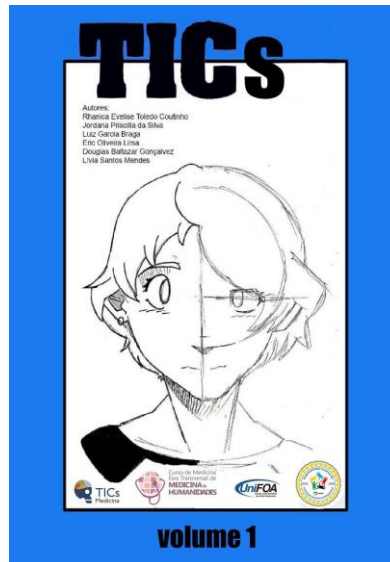


Figura 1: Capa da HQ

A Figura 1 apresenta a capa, impressa nas costas da HQ, 1 folha A4. Dobrado ao meio, na frente metade do rosto e nome da HQ, atrás logo marcas. Quando aberta poderá ser vista completa e usada como um pôster.



Figura 2: HQ parte interna

Figura 2 apresenta a parte interna da HQ, contendo duas páginas, sendo impressa em 1 folha A4 com uma dobra dividindo-a ao meio, determinando assim a página 1 e pagina 2.

5-2 Descrição da Página 1

Na página um em primeiro plano está a figura de um rapaz de cabelos negros, olhos castanhos, pele branca, corpo magro, forte e alto. Este é ANTONY. A imagem é colorida, destacando-se dos demais quadros que estão em preto e branco. ANTONY tem uma postura aberta e autoconfiante. De frente para o leitor, com olhar pensativo, usando um jaleco branco com os botões desabotoados, sendo possível ver sua camisa social branca de botão. Suas mãos saem do jaleco até chegarem ao bolso de sua calça também social branca.

Legenda: ANTONY AVELAR, estudante de medicina do UniFOA.

Imagem: Área externa do Centro de Ciências da Saúde, prédio do curso de Medicina do UniFOA, pela manhã.

Quadro 1 – Plano Geral

Antony vem subindo a rampa, entrando no prédio, ele está de costas para o leitor. Logo atrás, três garotas parecem comentar entre si admirando o rapaz que acaba de entrar. Um pouco mais atrás, e de costas para o leitor, está uma garota de cabelos brancos e ondulados, de estatura baixa, quadril largo, tórax estreito, que começa a subir a grande rampa que leva até a entrada do prédio. Ela sobe timidamente, cabisbaixa cruzando seus braços contra os livros, agarrando-os contra o peito. Esta é DIANA.

Quadro 2- Plano Médio

Imagem: Diana passa pelas três garotas que se desviam da moça, estranhando-a, enquanto Antony segue em frente.

Quadro 3 – Perspectiva De Primeiro Plano.

Imagem: Diana é vista de costas, subindo a rampa apressadamente e pensativa:

Pensamento DIANA: Preciso me apressar!

Quadro 4 – Plano médio sem margem envolvendo Diana e Antony

Eles se esbarram. O choque entre os dois faz com que todo o material de Diana seja derrubado, ela também vai ao chão. Ambos ficam aparentemente surpresos, pois não esperavam por tal acidente. Neste quadro, tudo é um espaço em branco.

5-3 Descrição da Página 2

Em primeiro plano está em destaque a figura em cores de Diana, pois os demais quadrinhos são feitos em preto e branco. Sua postura e expressão estão tímidas, seus olhos são cor turquesa e o olho esquerdo é um pouco mais fechado devido a sua deficiência visual, pois ela não enxerga desse olho que tem uma coloração meio azulada, fazendo com que ela mantenha seu corte de cabelo na altura dos olhos com uma franja para possibilitar escondê-lo. Ela se encontra com as mãos sobre o rosto e vestida com uma camiseta branca de manga curta azul, no canto inferior da lateral direita da blusa tem a imagem de um galo azul, símbolo do curso de Publicidade, e calça jeans.

Legenda: Diana Amorim, estudante de Publicidade e Propaganda do UniFOA.

Quadro 1 – Plano Americano, Contra-Plongé, Quase Perfil

Diana se encontra no chão, já no interior do prédio, no corredor onde houve o esbarrão, ela está caída e é ajudada por Antony que se preocupa com a moça.

Legenda ANTONY: Você está bem?

Legenda DIANA: Desculpa! Eu não te vi..., eu...

Quadro 2 – Close nas duas Mãos

Antony segura a mão direita de Diana e percebe um leve corte.

Legenda ANTONY: Parece que você se machucou.

Legenda DIANA: Não é nada, muito obrigada.

Quadro 3 – Plano Médio, Inclinação

Antony está indo embora de costas para o leitor. DIANA está de frente para o leitor segurando a maçaneta de uma porta, por onde pretende entrar pensativa.

Legenda DIANA: Espero não estar atrasada...

Quadro 4 – Perspectiva de Profundidade

Diana entra na sala recebida pela professora que a saúda dizendo:

Legenda PROFESSORA: Seja bem-vinda à TICs!

6- CONSIDERAÇÕES

Destaca-se positivamente a experiência prática adquirida pelos estudantes do curso de comunicação que puderam compreender a importância entre a teoria e a prática. Em

outra perspectiva, foi possível vivenciar o diferente contexto do eixo da saúde, permeado de particularidades que se tornaram desafios no desdobrar deste trabalho.

A peça produzida contempla as necessidades de uma visão mais humanista dos problemas sociais como um todo, que nos atinge vez por outra, procura ela conduzir o público alvo a uma reflexão e aceitação das diferenças e com isso uma melhor interação com a problemática, busca também unir os vários cursos acadêmicos em prol de um bem comum que é uma visão mais humanista.

O resultado dessa experiência foi muito positivo, veio de encontro à necessidade de se tomar um posicionamento diante da inclusão dos deficientes além de trazer uma melhor compreensão do assunto HQ, ao mesmo tempo valorizar as diferenças, bem como unir o meio acadêmico nesse desafio.

REFERÊNCIAS

BRASIL, MEC. Ministério da Educação e Cultura. **DCNs-Diretrizes Nacionais curriculares-Curso de Medicina**. Disponível: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15874-rces003-14&Itemid=30192>. Acesso: 23/04/2016.

DUTRA, Joatam Preis & **História em quadrinhos: a linguagem artística dos quadrinhos**. 3ª ed. São Paulo, 2002.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> Acesso em: 20/06/2012.

MERHY, Emerson Elias. Um ensaio sobre o médico e suas valises tecnológicas: contribuições para compreender as reestruturações produtivas do setor saúde. **Interface-comunicação, saúde, educação**, v. 4, n. 6, p. 109-116, 2000.

RIOS, Izabel Cristina et al. **Humanidades e medicina: razão e sensibilidade na formação médica**. Cien Saude Colet, v. 15, n. Supl 1, p. 1725-1732, 2010.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação**. São Paulo: Paulinas, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. DataGramZero-Revista de Ciência da Informação, v. 6, n. 2, 2005