



A fotonovela como instrumento pedagógico: estudo sobre o trabalho “Em busca de Respostas”¹

Renato Albuquerque VIEIRA²
Talles Gabriel Ivo de OLIVEIRA³
Aline Oliveira FERREIRA⁴
Loren Cristiene dos SANTOS⁵
André Azevedo da FONSECA⁶
Universidade de Uberaba, Uberaba, MG

RESUMO

A fotonovela “Em busca de respostas” foi um trabalho realizado para a disciplina “Fundamentos Científicos da Comunicação”, do curso de Comunicação Social da Universidade de Uberaba (Uniube), sob orientação do professor. O objetivo foi exercitar os conteúdos interdisciplinares ministrados na unidade curricular. Deste modo, a fotonovela foi construída seguindo os 12 passos da jornada do Herói, segundo o modelo de Campbell (1973), Vogler (1992) e Luduvig (2002); incorporou aspectos de comunicação corporal, tal como estudados por Weil e Tompakow (1973), e incluiu mensagens subliminares, de acordo com as observações de Calazans (1992).

PALAVRAS-CHAVE: Fotonovela; jornada do herói; mensagem subliminar; comunicação corporal; ensino de comunicação.

1 INTRODUÇÃO

Um dos desafios mais importantes para a didática de disciplinas teóricas é o estabelecimento de métodos pedagógicos que possibilitem aos alunos a oportunidade de aplicar essas teorias na produção prática. Lamentavelmente, podemos observar que a falsa dicotomia entre teoria e prática ainda impõe obstáculos – tanto na perspectiva do professor quanto na do aluno – para o ensino de disciplinas teóricas. Os estudantes de comunicação, por seu lado, tendem a rejeitar conteúdos que parecem desvinculados do mundo real, pois suas inquietações imediatas estão mais ligadas à prática da criação. O professor, por seu turno, pode ficar refém de seu próprio discurso quando afirma a necessidade do pensamento conceitual mas não relaciona as teorias com o mundo da produção. Discutimos essa questão de

¹ Trabalho submetido ao XVI Prêmio Expocom 2009, Categoria Áreas Emergentes e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Fotonovela.

² Estudante de Comunicação Social / habilitação Publicidade e Propaganda

³ Estudante de Comunicação Social / habilitação Publicidade e Propaganda

⁴ Estudante de Comunicação Social / habilitação Publicidade e Propaganda

⁵ Estudante de Comunicação Social / habilitação Publicidade e Propaganda

⁶ Professor orientador. Docente no curso de Comunicação Social e na pós-graduação em Linguística Aplicada na Universidade de Uberaba (Uniube). Coordenador do Memorial Mário Palmério (Uniube). Doutorando em História na Universidade Estadual Paulista (Unesp/Franca). Autor de *Cotidianos culturais e outras histórias: a cidade sob novos olhares*. (Uniube, 2004). <http://azevedodafonseca.sites.uol.com.br>



modo detalhado em um trabalho sobre a aplicação da pedagogia de Paulo Freire no ensino de Comunicação (FONSECA, 2005).

Na Universidade de Uberaba, a disciplina teórica “Fundamentos Científicos da Comunicação” é ministrada no primeiro período do curso. Esse é um componente curricular de tronco comum – ou seja, reúne alunos das habilitações em Jornalismo, Publicidade e Relações Públicas. A disciplina tem como objetivo fundamental a introdução às teorias da Comunicação em uma perspectiva interdisciplinar. A ementa estabelece o seguinte:

Introdução às Teorias da Comunicação. Produção científica em Comunicação Social. A influência e conexão múltipla entre as artes, a cultura e a comunicação de massa. O campo da Comunicação Social e suas interrelações entre as ciências sociais aplicadas e as ciências humanas. O processo de comunicação na indústria cultural. Condicionamentos econômicos, sociopolíticos e ideológicos na mídia. O papel da Comunicação Social na transformação da sociedade.

Para atrair o interesse dos alunos, optamos, em nossa prática pedagógica, pela ênfase no ensino de um conteúdo capaz de instigar imediatamente o entusiasmo dos alunos recém-egressos do ensino secundário. Deste modo, as primeiras aulas estabelecem discussões sobre a aplicação de conceitos da antropologia, da psicologia e da semiótica na Comunicação Social. E no esforço para exemplificar e particularizar essas teorias, procuramos ressaltar os seguintes conteúdos:

- a) Aplicação da jornada do herói mitológico na produção de roteiros.
- b) Comunicação não verbal (ou comunicação corporal)
- c) Mensagens subliminares

A jornada do herói – uma discussão antropológica – é uma estrutura narrativa mítica que, segundo Campbell (1973), funciona como uma espécie de modelo para a criação de inúmeras outras mitologias em diversas culturas distintas. Fundamentando-se em Campbell, o consultor Christopher Vogler (1992) desenvolveu um roteiro prático para que essa estrutura fosse aplicável em narrativas cinematográficas de ficção. Ou seja, a partir de então, os roteiros de cinema poderiam ser cientificamente estruturados por meio deste modelo mítico. Nos anos 1990, na Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), o pesquisador Edvaldo Pereira Lima passou a aplicar experimentalmente a jornada do herói em narrativas jornalísticas. Luduvig (2008), orientada por Lima, desenvolveu uma pesquisa, no âmbito do doutorado, para discutir esse modelo de estruturação de narrativas de não-ficção, sobretudo em histórias de vida. A tese foi defendida em 2002 e publicada em 2008. “A hipótese



é a de que a combinação da jornada do herói e da Biografia Humana, adaptada ao universo da narrativa contemporânea, auxilie na produção de relatos envolventes, que satisfaçam tanto aos autores de narrativas, pela qualidade, quanto aos leitores, pela profundidade e fruição do texto”. (LUDUVIG, 2008, p. 20). Com tudo isso, de forma bastante sintética, procuramos mostrar que o estudo da antropologia pode contribuir para tornar os produtos de comunicação mais interessantes.

Tendo em vista que a trajetória do herói é uma espécie de guia prático muito utilizado também na criação de histórias em grupos de Role Playing Game (RPG), optamos deliberadamente por utilizar um texto de Ricón (2004) sobre a aplicação daquela estrutura narrativa em um jogo dessa natureza, pois acreditamos que o RPG é uma linguagem integrante do universo de referências de parte considerável das atuais gerações.

O texto está disponível no endereço:

<http://hosted.zeh.com.br/misc/senac/4semestre/prj/jornada.pdf>.

Sintetizando as ideias de Campbell e Vogler, o artigo de Ricón registra em tópicos as seguintes etapas da trajetória do herói:

1. O MUNDO COMUM
2. CHAMADO À AVENTURA
3. RECUSA DO CHAMADO
4. ENCONTRO COM O MENTOR
5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR
6. TESTES, ALIADOS E INIMIGOS
7. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA
8. A PROVAÇÃO SUPREMA
9. RECOMPENSA
10. CAMINHO DE VOLTA
11. RESSURREIÇÃO
12. RETORNO COM O ELIXIR

A explicação para essas etapas é resumida do seguinte modo:

1. O Herói é apresentado no mundo comum, onde recebe um chamado à aventura.
2. Primeiro recusa o chamado, mas num encontro com o mentor é encorajado a fazer a travessia do primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde encontrastes (sic) inimigos e aliados.
3. Na aproximação da caverna oculta, cruza um segundo limiar onde enfrenta a provação suprema.
4. Ganha sua recompensa e é perseguido no caminho de volta ao mundo comum.
5. Cruza então o terceiro limiar, experimenta uma ressurreição e é transformado pela experiência.
6. Chega então o momento do retorno com o elixir, a benção ou o tesouro que beneficia o mundo comum. (RICÓN, s/d)

Pois bem. O segundo conteúdo – um diálogo interdisciplinar com a Psicologia – trata de comunicação corporal. Para trabalharmos a linguagem não-verbal utilizamos o clássico estudo



O corpo fala, de Weil e Tompakow (1973). No decorrer das aulas, os alunos se dividem em grupos e apresentam, em forma de teatro, os principais conceitos de cada capítulo. Com isso os estudantes aprendem a identificar a relação entre a prática corporal e as intenções subjetivas dos interlocutores, observando as formas pelas quais os gestos enfatizam ou contradizem a mensagem verbal. O objetivo prático, em síntese, é discutir técnicas de comunicação corporal.

Por fim, em uma aproximação aos estudos de semiótica, dedicamos uma aula para apresentar os conceitos básicos da mensagem subliminar, tal como propostos por Calazans (1992). Segundo o autor, subliminares são as mensagens emitidas de modo dissimulado, oculto, subjacente aos limites da percepção consciente, mas que influenciam escolhas e atitudes, podendo motivar a tomada de decisões posteriores. Para ministrar esse conteúdo, seguimos o estudo de Calazans, apresentando diversos exemplos com imagens projetadas em datashow.

No final da etapa destes três conteúdos, marcamos um trabalho para que os alunos demonstrassem a capacidade de aplicar na prática esses conceitos teóricos. Deste modo, com o objetivo estratégico de estimular os alunos a exercitarem aqueles três conteúdos simultaneamente, decidimos instituir um trabalho único a ser apresentado sob forma de fotonovela. Para isso, eles receberam as seguintes instruções:

Fundamentos Científicos da Comunicação.

Prof. André Azevedo da Fonseca.

Trabalho fotonovela:

Critérios

A história em fotonovela deve ser apresentada em duas versões:

a) Impressa, colorida, em formato A5 (do tamanho de revistas em quadrinho, ou seja, página A4 dobrada ao meio em dois cadernos), com doze páginas, assim divididas:

pág 1 = capa, contendo o título da história e uma arte original

págs. 3 a 10 = fotonovela;

pág. 12 = fotos individuais (rosto) de cada um dos membros da equipe, com nome inteiro do aluno e apelido do personagem que representa na história, e a locução: Trabalho apresentado à disciplina Fundamentos Científicos da Comunicação, do curso de Comunicação Social da Universidade de Uberaba (Uniube). Professor: André Azevedo da Fonseca. Setembro de 2005.

Obs. Págs. 2 e 11 em branco, para fins de acabamento da revista. A revista deve vir grampeada.

b) Uma versão em Powerpoint, com cada um dos quadrinhos em um slide individual, na ordem do item anterior, gravada em CD-Rom devidamente identificado na parte externa. Essa versão será apresentada, em outro momento, na Mostra de Fotonovela Cantada (MOFOCA) da Uniube.

Instruções:

1) A equipe deve criar uma história original, de tema livre, de qualquer gênero (Humor, Drama, Ação, Ficção Científica, Terror, etc...), adaptada para a linguagem de fotonovela – ou seja, com personagens encenando situações, falando e pensando através de balões próprios, enquadrados em um limite determinado. Atenção: as palavras têm que ser escritas corretamente. Revisem direitinho, ok?



2) Os atores e fotógrafos da história têm que ser, necessariamente, os membros da equipe. Todos os membros da equipe têm que, obrigatoriamente, aparecer na história, pelo menos uma vez. Não é permitido que todos do grupo apareçam de uma vez só, pois um dos alunos do grupo deve ser o fotógrafo. Esporadicamente, serão permitidos figurantes que não participam do grupo.

3) A história deve ter, obrigatoriamente, 12 quadrinhos, excetuando capa e contracapa. Não serão permitidos nem mais, nem menos.

4) *Em cada um dos quadrinhos, deve ser explicitamente esquematizado no roteiro um dos 12 passos da jornada do herói, segundo o modelo de Christopher Vogler, na ordem proposta por aquele autor.* Ou seja, cada quadrinho corresponderá a um passo do esquema da jornada do herói.

5) Em cada um dos quadrinhos, os atores têm que expressar, com o corpo, pelo menos um gesto da linguagem corporal aprendida no Seminário "O Corpo Fala", ou expressa no livro homônimo. Ou seja, em todos os quadrinhos vocês devem demonstrar o domínio da comunicação corporal.

6) Na capa do trabalho, e também em quatro dos quadrinhos, é preciso implantar uma "mensagem subliminar" de qualquer natureza gráfica.

7) Recomenda-se que os quadrinhos observem o diálogo entre figura e fundo – ou seja, a equipe deve lembrar-se de fazer com que o fundo tenha coerência com a história e dialogue com os personagens.

8) Critérios de avaliação: Criatividade e coerência no roteiro; criatividade no figurino e cenografia; observância dos passos da jornada do herói em cada um dos quadrinhos; observância de gestos de comunicação corporal em cada um dos quadrinhos; observância de mensagem subliminar na capa e em quatro quadrinhos; correção ortográfica e gramatical no texto, observância geral das regras acima mencionadas.

Valor: 15 pontos

Entrega do trabalho em versão powerpoint: dia 11 de abril, impreterivelmente. Não serão aceitos, em hipótese NENHUMA, trabalhos entregues fora do prazo. Os trabalhos serão exibidos publicamente na MOFOCA, no dia 12 de abril.

As dúvidas sobre as instruções foram discutidas em sala de aula. Com o roteiro em mãos e as teorias na cabeça, os alunos partiram para a prática.

2 OBJETIVO

O objetivo da fotonovela é discutir os três conteúdos ministrados na etapa introdutória da unidade curricular “Fundamentos Científicos da Comunicação”, de uma forma criativa.

3 JUSTIFICATIVA



Em nossa prática pedagógica no curso de Comunicação Social, procuramos empreender um esforço permanente para criar alternativas pedagógicas que respeitem a inteligência e a criatividade dos próprios alunos. Além disso, acreditamos que o momento de avaliação deve ser também um momento de aprendizagem, e não apenas de cobrança da aquisição de conteúdo. Um dos instrumentos que utilizamos é a avaliação permanente através de [blogs](#) acadêmicos individuais – experiências registradas em dois artigos que já apresentamos no congresso da Intercom (FONSECA, 2006). Além disso, acreditamos que a lógica dos fanzines – ou seja, das produções artesanais impressas – podem oferecer um estímulo interessante à produção experimental em comunicação – tal como defendemos no Fórum Nacional dos Professores de Jornalismo (FONSECA; VARGAS, 2009). Por fim, já tivemos também a oportunidade de defender, em trabalhos anteriores apresentados à Expocom, algumas estratégias pedagógicas para estimular a criatividade nas produções experimentais de comunicação (FONSECA; MESQUITA, 2007), (FONSECA; MORAIS; PIMENTA, 2007), (BELELA; COSTA JUNIOR; MATOS; BORGES; CAMARGO; FONSECA, 2007), (FONSECA; SILVA JUNIOR, 2007), (FONSECA; SILVA, 2008), (FONSECA; DORNA, 2008).

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

No primeiro encontro da equipe, os alunos começaram a discutir sobre as características do herói e sobre a missão que ele deveria desempenhar. Como todos estavam justamente em uma faculdade, o grupo decidiu desenvolver o roteiro em um ambiente universitário, fazendo uma espécie de paródia metalinguística com a própria necessidade de efetuar aquele trabalho. E como o professor incentivava a criatividade, a ideia caminhou para que o roteiro não ficasse limitado ao mundo real – ou seja, não era preciso criar uma história realista. Além disso, o desafio de implantar mensagens subliminares tornou o trabalho ainda mais interessante.

O roteiro começa com a necessidade de um grupo de universitários em conseguir respostas para uma avaliação que valia muitos pontos. Os alunos tinham problemas diversos, mas precisavam de algo em comum: 50 pontos. Logo nos dois primeiros quadrinhos foi apresentada a etapa do mundo comum e a chamada para a aventura. Tal como determina a estrutura narrativa, os alunos encontram um mentor que os encoraja à



missão. A partir daí, todos os heróis são encolhidos por um equipamento especial para literalmente entrarem na cabeça do professor. Para isso, os alunos conseguem um voo fabuloso que os transporta através da orelha do mestre. No entanto, ao chegarem no centro do cérebro eles encontram apenas uma bagunça indecifrável. A história se desenrola em percalços até que, no desfecho, descobrem que todo o esforço havia sido em vão, pois a prova seria de consulta. Contudo, a experiência da trajetória não deixa de transformá-los – tal como sugere a estrutura mítica.

Todas as fotografias foram produzidas com câmera digital amadora. Os arquivos receberam tratamento gráfico no *software Photoshop*, e foram enfatizadas com cores fortes para que ficassem caracterizadas com um aspecto de fantasia e transmitissem a sensação de uma verdadeira história em quadrinhos.

Todos os alunos participaram da elaboração do roteiro. Talles Oliveira tirou as fotografias e Renato Vieira efetuou a diagramação e arte-final.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O produto se constitui de uma fotonovela de 12 páginas, colorida, impressa em papel *couché* e disponibilizada em duas versões em formato digital: ppt e pdf.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A execução do trabalho foi muito proveitosa, pois além de estimular a produção em grupo em uma atividade muito prazerosa e divertida, proporcionou a reflexão prática sobre as teorias discutidas em sala de aula. A produção coletiva contribuiu na organização de um forte espírito de equipe – característica indispensável para futuros comunicadores sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELELA, B. S. C.; COSTA JUNIOR, L. A.; MATOS, R. A. de. ; BORGES, S de M. ; CAMARGO, C.; FONSECA, A. A. Aruanda: o ritual sagrado. In: EXPOCOM NACIONAL 2007, 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo : Intercom, 2007. Disponível em: <
<http://www.portcom.intercom.org.br/expocom/expocomnacional/index.php/jornac/article/view/187/51>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

CALAZANS, Flávio. **Propaganda subliminar multimídia**. São Paulo: Summus, 1992.



Campbell, J. **The hero with a thousand faces**. University Press, Princeton, NJ, Bollingen Series, 1973.

FONSECA, André Azevedo da. Jornalismo para a transformação: a pedagogia de Paulo Freire aplicada às Diretrizes Curriculares de Comunicação Social. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28, 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0561-1.pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2009.

_____. O uso do diário virtual (blog) como portfólio digital: uma proposta de avaliação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29, 2006, Brasília. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0736-1.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2008.

FONSECA, André Azevedo da; MESQUITA, Rogério Maruno. Lula e Bush em busca do ponto G na relação entre Brasil e E.U.A. In: EXPOCOM NACIONAL 2007, 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/expocom/expocomnacional/index.php/pec-nac/article/view/195/136>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

FONSECA, A. A; MORAES, L. F. T. ; PIMENTA, L. F. R.. Sinais: o aprendizado da diferença. In: EXPOCOM NACIONAL 2007, 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/expocom/expocomnacional/index.php/civ-nac/article/view/40/3>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

FONSECA, André Azevedo da; SILVA JUNIOR, José Adolfo da. A caricatura de Rafa, personagem de Malhação: o humor através do exagero. In: EXPOCOM NACIONAL 2007, 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/expocom/expocomnacional/index.php/pec-nac/article/view/193/134>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

FONSECA, André Azevedo da; DORNA, Camila Cantóia. Webfólio: central de blogs acadêmicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 31, 2008, Natal. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2008. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/nacionais/2008/expocom/EXP-3-1103-1.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

FONSECA, André Azevedo da; SILVA, Johny Silva. Queen of rain: rainha da chuva. In: CONGRESSO DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, 13, 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Intercom/Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/expocom/ex9-0516-1.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2008.

FONSECA, André Azevedo da; VARGAS, Raul Hernando Osório. O uso do fanzine como estímulo à produção de texto jornalístico. FÓRUM NACIONAL DE PROFESSORES DE JORNALISMO, 12, 2009, Belo Horizonte, **Anais...** Brasília, FNPI, 2009. Disponível em: <http://www.fnpi.org.br/soac/ocs/viewpaper.php?id=509&cf=18>. Acesso em: 2 abr. 2009.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói**: estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2008.



RICÓN, Luiz Eduardo. A jornada do herói mitológico. SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/7058977/RICON-Luiz-Eduardo-A-Jornada-Do-Heroi-Mitologico>>. Acesso em: 29 mar. 2009.

Vogler, C. **The writer's journey**: mythic structure for storytellers and screenwriters. Michael Wiese Productions, Studio City, Los Angeles, CA, 1992.

WEIL, Pierre Gilles; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala**: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. Petrópolis: Vozes, 1973.