

Eliete Millen Rodrigues



**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
NARRATIVAS VISUAIS E SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Belo Horizonte
2013

Eliete Millen Rodrigues

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
NARRATIVAS VISUAIS E SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.
Orientador(a): Verona Campos Segantini

Belo Horizonte

2013

RODRIGUES, Eliete Millen, 1962- Histórias em Quadrinhos: Narrativa Visual e sua utilização no Ensino. Especialização em Ensino de Artes Visuais / Eliete Millen Rodrigues. – 2013.

57 f. (cinquenta e sete)

Orientador(a): Verona Campos Segantini

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. I. Segantini, Verona Campos. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Histórias em Quadrinhos: Narrativa Visual e sua Utilização no Ensino Utilização no Ensino.

CDD: 707



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia intitulada *Histórias em Quadrinhos: narrativas visuais e sua utilização no ensino*, de autoria de Eliete Millen Rodrigues, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Verona Campos Segantini – Orientador

Nome do professor membro da banca

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Coordenador do CEEAV
PPGA – EBA – UFMG

Governador Valadares, 2013

Av. Antônio Carlos, 6627 – Belo Horizonte, MG – CEP 31270-901

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me permitido concluir mais um projeto na minha vida, agradeço ao meu esposo e filhos queridos pelo incentivo e apoio. Agradeço também aos tutores pela dedicação durante todo o curso e a professora Verona Segantini pela orientação. Por fim, a Escola Estadual Abílio Rodrigues Patto na qual trabalho e aos alunos que participaram da oficina.

RESUMO

Este trabalho traz reflexões acerca de abordagens dos quadrinhos como expressão artística e a sua utilização em diferentes disciplinas no ensino. As histórias em quadrinhos utilizadas no ensino podem propiciar uma maior aproximação dos alunos com as diferentes linguagens e expressões das Artes Visuais. A monografia teve por objetivo apresentar aspectos da trajetória das Histórias em Quadrinhos e trazer à tona uma experiência em sala de aula com a utilização da arte sequencial no ensino. Desse modo, objetiva despertar o interesse, a apreciação e promoção do conhecimento do aluno sobre Arte Sequencial além de se fazer pesquisa com 25 (vinte e cinco) professores da rede pública Estadual de Governador Valadares. Foram produzidas histórias em quadrinhos em uma oficina realizada com um grupo de alunos do 8º_s e 9º_s anos do ensino fundamental da escola Estadual Abilio Rodrigues Patto. A proposta da oficina seria a aproximação dos alunos com esse tipo de arte e a criação de personagens, tirinhas, *comicks books*, apresentando textos e referências visuais e também as variadas narrativas. As ações propostas para desenvolver com os alunos partem de três princípios, apreciar arte, discutir e contextualizar arte e criar arte.

Palavras- chave: Quadrinhos. Educação. Arte.

ABSTRACT

This paper brings reflections of approaches of Comics as Artistic Expression as their use in different subjects in teaching. Comics books used in teaching can proximity to the students to different languages and expression of Visual Arts. The monograph has an objective to present aspects of trajectory Comics and bring an experience in the classroom with the use of Sequential Art in Education. This way intending to bring awakening, interest, appreciation to promote students' knowledge about Sequential Art. Other than researching with a 25 (twenty five) teachers that belongs a public school from Governador Valadares. Comics books were produced in a workshop held with a group of students from eight and ninth yeas of Abílio Patto School. The proposed workshop is efuse students with this kind of Art and create characters, comics strips, book comics presenting texts and visual references and also varied narratives. The action proposed to develop with students three principles: enjoy art, discuss and contextualize art.

Key words: comics- education- art

Lista de Ilustrações

Figura 1	As Cobranças	14
Figura 2	O Menino Amarelo	16
Figura 3	Little Nemo in Slumberland	17
Figura 4	Terry e os Piratas.....	19
Figura 5	Super Homem	21
Figura 6	Bidu	24
Figura 7	Pererê	25
Figura 8	Príncipe Valente	29
Figura 9	Questionário de Pesquisa	33
Figura 10	Letra ou Pictograma Chinês	37
Figura 11	Caracteres egípcio e chinês	37
Figura 12	Símbolo da devoção	37
Figura 13	Jason	38
Figura 14	Tirinha do Maurício de Sousa	39
Figura 15	Uma breve história da América	40
Figura 16	Uma breve história da América	40
Figura 17	Puro Visual	43
Figura 18	Fotografia dos alunos na oficina	45
Figura 19	Quadrinhos da aluna Juliana	46
Figura 20	Quadrinhos da aluna Elimara	47
Figura 21	Quadrinhos do aluno Henrique	48
Figura 22	Quadrinho da aluna Rallery	49
Figura 23	Quadrinho do aluno Rafael	50
Figura 24	Quadrinho da aluna Rayane	51
Figura 25	Quadrinho do aluno José Augusto	52
Figura 26	Quadrinho do aluno Gabriel	53
Figura 27	Quadrinho da aluna Nathália Bahia	54
Figura 28	Quadrinho do aluno Gabriel Cássio	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	13
1.1 Quadrinhos e sua História	13
1.2 Quadrinhos como Arte	28
1.3 Pesquisa com professores sobre a utilização dos Quadrinhos na sala de aula	32
2 NARRATIVA VISUAL	36
2.1 Narrativa Literária	41
3 OFICINA DE QUADRINHOS	44
CONCLUSÃO	56
REFERÊNCIAS	57

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma antiga forma de expressão artística e literária que faz uso de imagens e palavras para se narrar uma história e é também utilizada universalmente nas revistas e tiras de jornais.

Sabe-se que as histórias em quadrinhos constituem um meio de comunicação em massa que vem se desenvolvendo gradualmente com o passar dos anos e se tornando cada vez mais lidas e populares. Elas nasceram nas indústrias jornalísticas americanas no início do séc. XIX. Há estudiosos como, por exemplo, Álvaro de Moya (1993) que dizem que as raízes das HQs surgiram das pinturas rupestres feitas pelos homens pré-históricos, que já apresentavam aspectos narrativos sequenciais. Entretanto, naquela época, as apresentações eram constituídas apenas por imagens e não continham textos como as HQs contemporâneas.

Apesar de toda a riqueza visual encontrada nas Histórias em Quadrinhos elas foram ignoradas durante muitos anos e até mesmo proibidas e perseguidas pelo governo, intelectuais e censura devido à temática utilizada considerada imprópria para um público infanto-juvenil. Além disso, há uma contestação em relação às formas de produção dos quadrinhos e a crítica em relação ao seu caráter artístico. As HQs eram vistas como uma “arte menor” devido à má qualidade de impressão das tiras e também por elas serem utilizadas comercialmente mas, com o passar do tempo, elas começaram a ganhar um novo espaço, se direcionando a um público cada vez maior.

As Histórias em Quadrinhos também passaram a ser utilizadas na escola como recurso didático na década de 1960. A partir de então as HQs passaram a conter conteúdos didáticos que alcançavam também o público estudantil. A partir dessa premissa percebe-se a relevância dos quadrinhos como uma ferramenta para uma maior aproximação e interesse do aluno das Artes Visuais. A utilização dos quadrinhos nas aulas de Arte deve objetivar a aproximação e o desenvolvimento da capacidade de criação dos alunos, pois através deles os alunos poderão desenvolver o fazer artístico utilizando técnicas variadas de exploração visual.

Portanto, o presente trabalho pretende estudar esse universo das Artes Visuais fazendo com que o aluno veja a possibilidade de desenvolver e apreciar a arte utilizando os quadrinhos, trazendo consigo sua experiência de vida, aprenda a apresentá-la e contextualizá-la com seu estilo e características próprias.

A análise do tema tem o intuito de fazer algumas reflexões sobre o uso dos quadrinhos e suas variadas narrativas de imagens. Também pretende investigar sobre como, onde e quando surgiram as HQs e seu desenvolvimento.

Os alunos também participaram de uma oficina na qual eles puderam criar personagens, fazer releituras de tirinhas de artistas importantes e consagrados tendo como referência Maurício de Souza. Enfim, este trabalho pretende mostrar os quadrinhos e a arte sequencial com um novo olhar, realmente como um veículo de expressão criativa que exige dos seus leitores uma capacidade interpretativa, tanto visual quanto verbal. Para Will Eisner (2010) *“a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”*.

O tema escolhido tem como objetivo mostrar sua importância como veículo de expressão criativa e literária dentro do universo estudantil já que sua popularidade vem crescendo nesse meio.

É possível observar na escola a familiaridade que o aluno possui com essa forma de expressão artística. Essas expressões são utilizadas com o intuito de despertar o interesse e o aprendizado do aluno nos diversos conteúdos escolares. Como professora atuante a 14 anos, também venho utilizando esse recurso objetivando um maior aprendizado em Língua Inglesa por parte dos alunos. Os quadrinhos foram escolhidos também pelo prazer que os alunos demonstraram em oficinas anteriores ao criarem seus personagens ou suas próprias histórias dos temas mais variados possíveis, sem se esquecer do caráter de entretenimento que as HQs oferecem aos alunos quando demonstram atração por uma leitura visual e textual.

Espera-se que um estudo mais detalhado sobre os Quadrinhos poderá criar uma maior aproximação dos alunos com Artes Visuais uma vez que eles lidam com o desenho, a caricatura, a criação escrita e edição de arte. É necessário estudar o universo visual com o qual os adolescentes se relacionam cada vez mais; portanto

se faz necessário pensar nas ligações existentes entre o ensino de Quadrinhos no ensino de Artes Visuais até mesmo para uma melhor expressão dos alunos no mundo em que vivem. Segundo Eisner (2010), “*O rápido avanço da tecnologia de impressão e o surgimento de uma era em grande parte depende da comunicação visual (...)*”.

O estudo das Histórias em Quadrinhos visa à apreciação desse tipo de arte porque, durante quase um século, eles foram vistos como uma arte “menor”, popular demais para ser aceita como a “nona arte” pela sociedade. Porém, na década de 1960, surgiram inúmeros artistas que modificaram os quadrinhos e eles passaram a ser vistos com um novo olhar, elevando o seu patamar. A preocupação pedagógica tem contribuído para a expansão do gênero tornando-o cada vez mais popular

Enfim a escolha pelo tema Histórias em Quadrinhos é para desenvolver com os alunos a observação, apreciação, conhecimento, pesquisa e prática dos quadrinhos e suas variadas narrativas objetivando um maior contato em Artes Visuais e quem sabe o surgimento de novos quadrinistas.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

1.1 Quadrinhos e sua História

A História dos Quadrinhos remonta a um tempo bastante longínquo. Alguns estudiosos dizem que elas nasceram nos primórdios da humanidade, através das pinturas rupestres feitas em cavernas pelos homens pré-históricos em desenhos sequenciais, que contavam suas cenas de caças. Era o início dos primeiros indícios de uma literatura que, no futuro, faria a junção de dois códigos linguísticos: a imagem e a palavra. Os quadrinhos se tornaram um dos meios mais importantes de comunicação em massa, difundidos amplamente em revistas e jornais pois contêm uma série de signos inovadores que, posteriormente, foram incorporados pelo cinema e publicidade.

Os quadrinhos sofreram muito preconceito e perseguição durante a sua evolução, sendo admirados por uns e renegados por outros. O preconceito existente se deu devido ao fato dos quadrinhos surgirem nas indústrias jornalísticas americanas no início do século XIX. Havia muita pobreza na impressão das tiras e era praticamente uma produção direcionada para a grande massa e, como a visão cultural da época era bastante elitista, os quadrinhos acabaram sofrendo perseguição por parte do governo, intelectuais e censura e também por utilizarem temáticas consideradas impróprias para atingir o público infante-juvenil. Entretanto, com o passar dos tempos, os quadrinhos começaram a se fortalecer e ganhar o respeito que sempre mereceram pois o seu público ampliou e despertou a grande maioria dos jovens para a entrada no mundo literário.

Faz se necessário acompanhar o desenvolvimento dos quadrinhos através das obras de alguns artistas, tais como o suíço Rudolph Topffer (1799-1846), ele foi um dos precursores da história em imagens e um dos ilustradores mais importantes. Ele foi muito elogiado por Goethe que se referiu ao seu trabalho como: fértil, nato, alegre e sempre disposto, (MOYA, 1933)

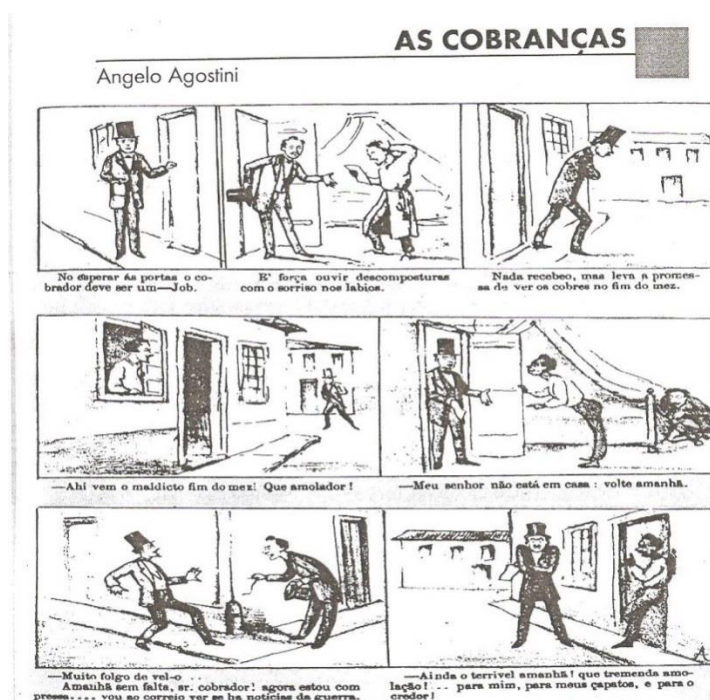
Wilhelm Bush também foi considerado um dos precursores em Quadrinhos. As histórias ilustradas de Bush foram colecionadas nos livros Schnakenund schnurren, porém a Alemanha não deu continuidade aos Quadrinhos cedendo lugar para os

Estados Unidos, França e Inglaterra. Todos esses artistas incentivaram a produção de imagens sequenciais, os quadrinhos.

Christophe Colomb criou a família Fenouillard que já dava indícios de como seriam os quadrinhos na atualidade pois ele inseriu textos de qualidade apesar de não utilizar os balões sob seus quadros.

Topffer, Colomb e Busch aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo da comunicação: Os Comics (MOYA, 1933, p.12).

No Brasil, um ítalo-brasileiro considerado o caricaturista mais importante do país, Angelo Agostini, faz suas primeiras histórias ilustradas: As Cobranças. Ele trabalhou na revista Vida, Fluminense e O Mosquito. Angelo Agostini dá vida ao seu primeiro personagem fixo em 1869, no Rio de Janeiro, com o título das Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte. Em sua Revista Ilustrada cria outro Personagem intitulado Zé Caipora. Porém, parte para a Europa por motivos particulares, mas contribui de forma efetiva para o enriquecimento dos quadrinhos no Brasil.



FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1933)

No final do séc. XIX os meios de comunicação se desenvolvem e aprimoram-se rapidamente contribuindo para a popularização das Histórias em Quadrinhos e para o surgimento de inúmeros outros artistas aumentando também o preconceito sobre eles, devido à sua reprodução e grande poder de alcance (MOYA, 1933, p. 18).

Surge então *The Yellow Kid* (1895) – / O Menino Amarelo que marcou definitivamente o aparecimento das histórias em quadrinhos. Ele surgiu em um domingo e foi lançado semanalmente no *Sunday New York Journal*, de Nova Iorque. Ele foi criado por Richard Fenton Outcault, que fez uso de balões sendo assim considerada a primeira HQ moderna.

O criador de *The Yellow Kid* desenhou dois painéis (charges), um em cor e o outro em preto e branco retratando as crianças que viviam em becos e favelas intituladas *At the Circus in Hogan Alley*. Como expõe Moya (1933, p. 18-19), ele era um menino de cabeça grande, orelhudo, de 6 ou 7 anos de idade, vestindo um camisolão sujo. A princípio, não representava o papel principal, seu camisolão continha frases críticas irreverentes do momento e o próprio público leitor começaram a chamá-lo de *The Yellow Kid*, que também, no primeiro momento não vestia o camisolão amarelo que foi mudado de cor a pedido do técnico de cores do jornal.

Apareceu o título de jornalismo amarelo e, no Brasil, marrom, para dar nome à imprensa sensacionalista. Fica evidente que os Quadrinhos também sofreram preconceito devido à classe social dos seus personagens e não somente por motivos didáticos, pedagógicos. Fenton morre, porém deixa uma infinidade de outros personagens imaginativos, coloridos que são características das histórias em quadrinhos influenciando todos os demais artistas.

O MENINO AMARELO

Richard F. Outcault



King Features Syndicate/The Hearst Corporation

O MENINO AMARELO/The Yellow Kid (1895), de Richard F. Outcault. Considerada a primeira história em quadrinhos continuada com personagem semanal, aos domingos, em cores, no Sunday New York Journal. Foi o motivo do início dos comics e do termo jornalismo amarelo (no Brasil, marrrom), para designar a imprensa sensacionalista.

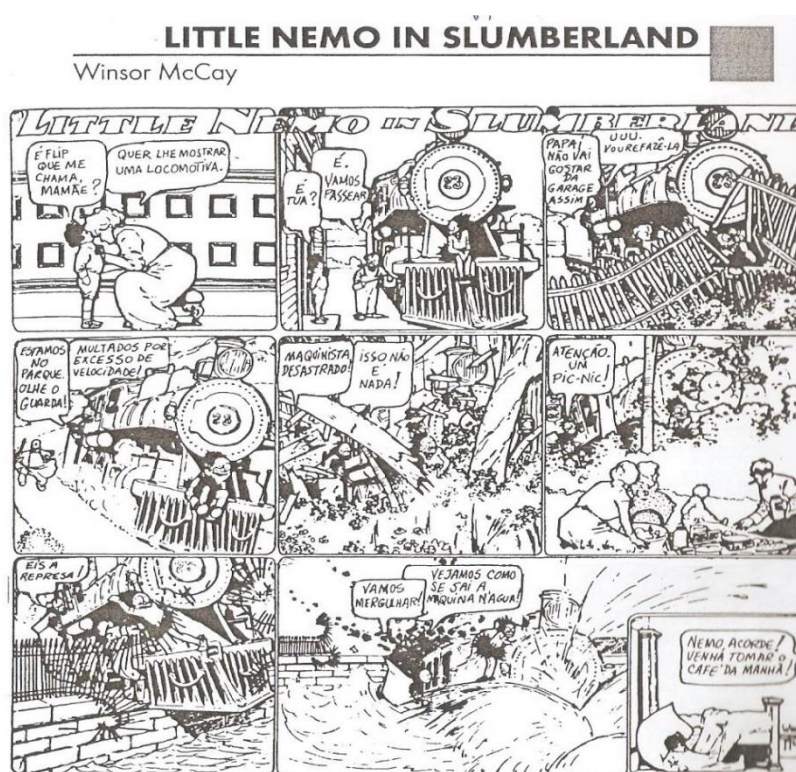
FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1933).

Outcault deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, propiciando assim o nascimento à linguagem dos Comics (MOYA, 1993, p.18).

Pode-se dizer que foi através dos jornais americanos que os quadrinhos ganharam popularidade e foi por causa deles que sofreram preconceitos uma vez que eles viam os Quadrinhos como uma forma de investimento. Com o aparecimento do The Yellow Kid começa uma briga entre dois jornais americanos de sucesso para publicarem suas histórias semanalmente. O autor Richard Fenton Outcault se decepciona com as críticas sobre o personagem e cria Buster Brown, que possuía uma condição social melhor, embora tivesse comportamento pior do que The Yellow Kid. Buster Brown, segundo Moya (1933), tinha 10 anos e pertencia a uma família burguesa, era péssimo aluno e agredia seus colegas. E logo iria

aparecer no Brasil como Chiquinho pois, enfim, Richard Fenton se dedica a outros personagens.

Outros artistas também fizeram história nos jornais americanos tais como Winsor McCay e sua obra prima foi publicada no jornal New York Herald, (15/10/1905) Little Nemo in Slumberland, os quadrinhos eram frutos dos próprios sonhos do artista e usava pela primeira vez a perspectiva em seus desenhos. O trabalho do artista foi considerado verdadeira obra de arte, um trabalho único no mundo onírico e criativo dos Comics.



LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND (1905), de Winsor McCay. Um dos pontos mais altos da arte dos quadrinhos. Todos os domingos, no último quadro, Nemo era acordado pela mãe, depois de iluminar a página, em cores, com sonhos deslumbrantes jamais iguais, num visual esplendoroso e criativo. Depois da morte de McCay, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque solicitou os originais à sua viúva, para compensar o silêncio da crítica de arte à sua época. Uma obra-prima do desenho.

FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1933).

No Brasil, a editora O Malho lança a revista O Tico-Tico que se tornou o marco inicial das publicações dedicadas às crianças do país. A revista se tornou sucesso rapidamente, contribuindo para a expansão do gênero. Entretanto, durante muitos anos, a produção das Histórias em Quadrinhos se limitava a decalcar os originais

estrangeiros. Os personagens brasileiros surgem com o lançamento dessa revista e também do Suplemento Juvenil. A revista produziu adaptações de clássicos da literatura além de diversos outros personagens, contribuindo e muito para a expansão dos quadrinhos no Brasil.

Inúmeros quadrinistas nascem não somente nos EUA, mas também em outros países juntamente com uma infinidade de personagens famosos que começam a figurar no mundo televisivo pela primeira vez em 1930, trazendo o Gato Felix de Pat Sullivan (australiano), para o primeiro desenho animado sonoro e a primeira imagem sonora em televisão na emissão histórica da NBC. Os quadrinhos chegaram até mesmo em Hollywood através da Broadway em uma produção musical de Aninha, a Pequena Órfã criada por Harold Gray (MOYA, 1933, p. 27).

Moya (1933) afirma que em 1922, dia 7 de janeiro, houve o lançamento coincidente de duas histórias em quadrinhos que iriam mudar radicalmente o caminho dos comics (BURK e TARZAN, apud MOYA, 1933, p. 68).

Os quadrinhos se destacam cada vez mais e, com o surgimento do marinheiro mais famoso do mundo, Popeye, em 1929, antecipando todos os demais super-heróis com super poderes, inclusive ele mesmo que tinha seu poder advindo do espinafre, esses quadrinhos chegam a diversos seguimentos no país.

Ainda dando continuidade ao que Moya (1933, p. 64) esclarece, “ele apareceu pela primeira vez numa quinta-feira, dia 17 de janeiro de 1929, no Jornal de Nova Iorque Evening Standard, na tira Thimble Theatre, publicada em 1919. Surge, então, à década de ouro para os Comics, duas histórias que mudam radicalmente o seu caminho consistindo em narrar, através de imagens, as travessuras dos meninos terríveis e das famílias pequeno-burguesas da periferia. A aventura torna-se parte desse incrível universo através das Histórias de Tarzan que se voltava para a natureza e Buck Rogers que se voltava para o espaço.

Nesse ínterim, Moya (1933) esclarece que

a face da América começou a mudar no outono de 1929. Em setembro, a Bolsa foi mal, recuperou-se, de novo foi mal. Em outubro se precipitou. A terça-feira negra foi a catástrofe. Em novembro continuou a crise (MOYA, 1933, p. 72).

Devido à queda da Bolsa de Wall Street e o surgimento da Depressão, os quadrinhos começaram a retratar a fuga da crise financeira que os EUA estavam passando, conseqüentemente, afetando quase todo o mundo e a classe média que sofria, começa a sorrir da classe média que viria a ser retratada no mundo dos quadrinhos.

As HQs começam a retratar histórias de ficção científica saindo do mundo real para o imaginário. Logo a seguir o artista Milton Caniff que criaria “As aventuras de Terry e os Piratas”, distribuídas pelo Tribune News Syndicate, que se voltava para um realismo tão exagerado que chegou a fazer exposições no metropolitano Art, de New York devido ao realismo e detalhamento visual chegando até mesmo usar modelos vivos para retratar seus personagens (MOYA, 1933, p. 73).

Milton Caniff foi considerado um dos ilustradores mais importantes em todos os tempos do desenho a traço, teve seu estilo próprio chamado “estilo caniff” e foi considerado um dos fundadores da National Cartoonist Society, em 1946, quando criou vários personagens famosos.



TERRY E OS PIRATAS (1934), de Milton Caniff. Uma das histórias de aventuras de maior repercussão, seja pela linguagem cinematográfica (influenciada por Ford e Hitchcock) seja pelo desenho ou pelo texto. Ao lado, trechos da famosa página que foi inscrita nos anais do Congresso Americano durante a Segunda Guerra Mundial.

FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1933)

Logo a seguir surge Mandrake, nas tiras de jornais estado unidenses onde seu autor Lee Falk inspirou-se no livro A Mandrágora e criou o mágico mais conhecido no mundo dos Comics; também participou de uma exposição no MASP, no Brasil. Suas criações foram lidas por milhares de pessoas em todo o mundo. Falk se tornou famoso e se surpreendeu com a quantidade de leitores de suas tiras.

Ainda a respeito de Falk, consta em Moya (1933, p. 96) que, “em São Paulo ele declarou em entrevista se deparar com o sucesso internacional de suas criações que eram lidas diariamente por cem milhões de leitores em todo o mundo”. Isso demonstra haver certo interesse pelo que vinha expresso nas Histórias em Quadrinhos e que tanto desperta o interesse de quem lê.

Na década de 1930 os quadrinhos faziam referência à vida cotidiana das pessoas, se voltando para problemas sociais levando mais uma vez o leitor a divertir das suas próprias mazelas. Os artistas criticavam, através dos quadrinhos, as autoridades, O american way of life, todos os modismos, as estrelas de cinema, os políticos, os filmes de sucesso, as músicas, os músicos, enfim tudo era arrasado nas suas tiras e capítulos dominicais que eram sempre publicados em jornais e revistas de sucesso.

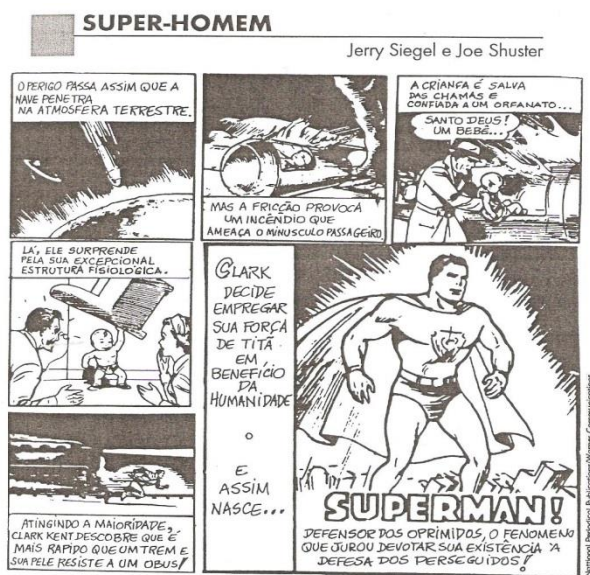
Nenhum outro meio de comunicação conseguiu retratar as misérias de nosso século como Almas Mortas de Nicolai Gogol, só será compreendida numa visão crítica da nossa sociedade que termine com um diálogo típico de suas historietas (MOYA, 1933, p.102).

Ocorreu uma verdadeira revolução na imprensa onde se observa que artistas importantes nasceram, filmes marcaram décadas, descobertas surgiram em todas as áreas e o Suplemento Infantil nasceu no jornal carioca “A Nação”, em 14 de março de 1934. Logo a seguir adotam um novo título, Suplemento Juvenil, influenciando de forma surpreendente o jornalismo, o rádio, as revistas, os livros, as editoras, o cinema, a cultura brasileira e as gerações futuras. Suplemento Juvenil veio para ocupar o lugar revista Parati, a revista se focalizou em temas nacionalistas e revelou grandes artistas. Este Suplemento alcançou a marca de 360 mil exemplares nacionais e foi considerado uma tiragem imbatível por décadas na imprensa brasileira.

Segundo Moya (1933), o Suplemento nas décadas de 1930 e 1940, alimentou duas gerações de novos devoradores da impressão – escrita e visual –, fornecendo uma base de leitores para livros, revistas, jornais, ouvintes de rádio, cinemaníacos, telespectadores e profissionais desses setores.

Enfim, as HQs enfrentaram a crise da década de 30 que foi a queda da bolsa de valores em Nova Iorque, tratando os problemas sociais com ironia e uma dose de humor superando toda a crise vivida pelos EUA se firmando cada vez mais. Vários outros autores desenhistas criaram seus personagens ultrapassando décadas e chegando à atualidade como é o caso dos personagens da revista americana Walt Disney's Comics and Stories (Carl Barks) que cria o pato Donald e Tio Patinhas.

Os quadrinhos eram publicados em tiras diárias nos jornais ou em suplementos dominicais coloridos, sendo remontados para o formato de Comic books pela revista Action Comics. O Super-Homem, um herói idealizado, representava o homem comum que sonhava em ser o que jamais poderia ser: invencível e, ao mesmo tempo humano, pois como todo homem, o super-herói também tinha suas fraquezas. Esse personagem foi criado por dois jovens Jerry Siegel e Joe Shuster. Ele foi um dos maiores mitos do mundo contemporâneo segundo Moya (1933). Aconteceu uma grande publicação que atingiu vários países e, conseqüentemente, vários leitores.



SUPER-HOMEM/Superman (1938), de Jerry Siegel e Joe Shuster. Um dos maiores mitos do mundo contemporâneo, igualando-se à mitologia grega. Objeto de estudos, críticas, análises, pesquisas, livros, política, direitos autorais, cinema, rádio, debates e polêmicas; apesar de ser uma fábrica kryptonita de superdólares, deixou quase na miséria os seus já idosos criadores (eram estudantes quando descobriram o mito).

120

FONTE: História das Histórias em Quadrinhos (MOYA, 1933).

Também foram criados muitos outros super-heróis, personagens famosos que marcaram suas épocas tais quais: Capitão Marvel, Tocha Humana, Príncipe Submarino e muitos outros justiceiros voltados para a paz e harmonia. Surge o Capitão América, um personagem que usava um uniforme inspirado na bandeira americana que possuía um escudo indestrutível. O personagem tinha todas as características ideais de um americano para lutar contra os inimigos alemães.

Nessa época é lançado o personagem The Spirit de Will Eisner que se tornaria um dos melhores contribuintes para a aceitação dos quadrinhos como Arte. Quanto a isso, Moya (1993, p. 138) informa que

no Brasil essas revistinhas em quadrinhos passaram a ser chamadas popularmente de “gibis”, por causa do lançamento da revista Gibi”, numa quarta-feira, 12 de abril de 1939, com trinta e duas páginas, papel-jornal meio tablóide, algumas páginas de dobra em duas cores (vermelho e amarelo) e as outras em preto e branco e (...) a partir de então, toda a produção de quadrinhos passa a ser chamada de gibi (MOYA, 1993, p. 138).

Na década de 1950 inicia-se um momento no quais pais e educadores, começaram a se preocupar com a leitura dos quadrinhos pois os jovens começaram a ter cada vez mais voz ativa e como os Quadrinhos retratavam o contexto social, eles começaram a temer os resultados dessa leitura. Os quadrinhos passam por um momento em que retratam a violência e, fora do controle dos jornais, se tornaram psicóticos pois os mesmos eram editados em revistas próprias. Governo e censuras querem proibir suas publicações porque achavam que elas influenciavam negativamente crianças e jovens. A situação torna-se cada vez pior pois eles criticavam os super-heróis tais como Batman e Robin insinuando haver muito mais do que uma relação de amizade entre eles.

Despencou a venda de revistas em quadrinhos pois a perseguição da justiça, juntamente com o fim da guerra, contribuiu para este fato. Quanto a isso, Moya (1933, p. 167) esclarece que

na década de 1950, a campanha contra os quadrinhos atingia o auge. Nos Estados Unidos o livro do Dr. Wertham provoca estragos. O Código de Ética banuiu as historietas de terror, sexo, violência e guerra. As editoras recuaram. Era a época da “caça às bruxas” e dos macarthismos. O cinema, a tevê, o rádio, a imprensa e os comics sofriam. Aqui no Brasil, os pais,

professores, padres, escolas, todos eram contra essa forma de preguiça mental das crianças (MOYA, 1933, p. 167).

Mas não se para aí pois, na década de 1960, toda essa visão negativa começa a se modificar com a recuperação dos super-heróis; já mais humanizados e filosóficos, com dramas psicológicos e problemas cotidianos. Os quadrinhos ganharam nova força no mercado e novos personagens foram criados, personagens femininos que inspiravam a moda das mulheres no mundo inteiro.

Surgiram personagens eróticas como Vampirela, de Jean Claude Forrest, etc. e, logo a seguir, o gênero underground, que abordava o submundo das drogas e do sexo livre. Os quadrinhos começaram a ser vistos com um novo olhar chegando até mesmo a fazer parte do universo escolar; as tiras de quadrinhos começaram a aparecer em livros didáticos e muitos artistas sérios e criativos contribuíram para que este fato ocorresse, contando como foram influenciados por eles.

Os quadrinhos passam a ser vistos como uma forma de expressão e obra de arte que, enfatizadas por Moya (1933) permitem entender que. “os europeus começaram a estudar os quadrinhos como forma característica de expressão sob o ponto de vista das teorias de comunicações de massa” (MOYA, 1933, pág.167).

De acordo ainda com o autor, ele, por sua vez informa que

a mostra estudou o aspecto estético, o desenho, o texto, a psicologia e a psiquiatria aplicada nos personagens, à linguagem própria e a semelhança com o feuilleton. O uso de cores, o nacionalismo e o internacionalismo do mundo do comics, a onomatopeia, as novelas em desenhos e fotos, aos cortes e fusões cinematográficos, os travellings, o uso de zoom, a utilização da luz, a cenografia e distorção de perspectiva: o expressionismo. Estudou também o humor, a captação de um público, ao mesmo tempo infanto-juvenil e de intelectuais, citando Orson Welles, John Steinbeck, Chaplin... (MOYA, 1933, p.168).

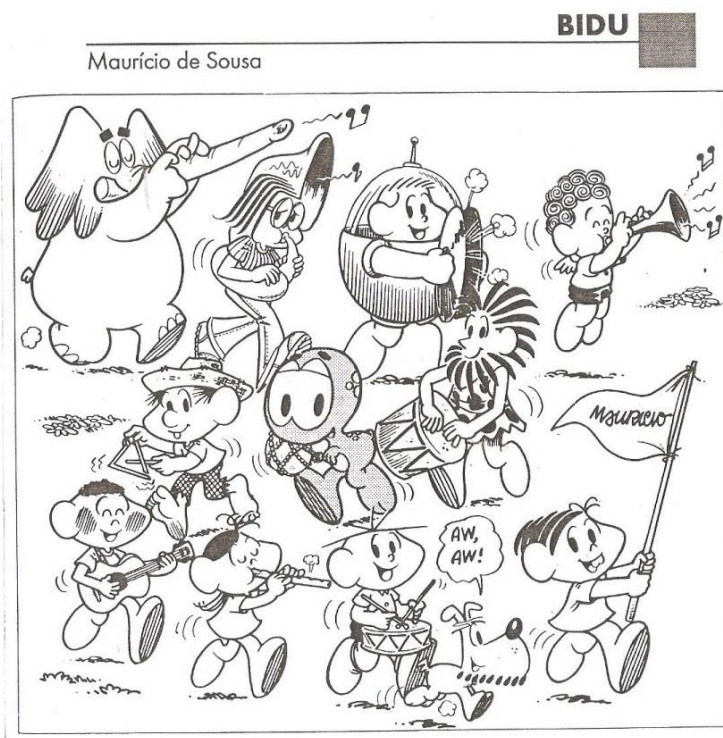
Nesse momento do artista, o seu trabalho e estilo tornam-se mais importantes do que os personagens dos quadrinhos que tornam uma nova forma de expressão artística.

No Brasil em 1959, surge “Bidu”, de Maurício de Souza, que foi a primeira tirinha publicada na FOLHA DE SÃO PAULO, inaugurando a galeria de tipos que viria a ser o criador de maior resposta popular no Brasil, se tornando um verdadeiro

fenômeno que atingiu todo o mercado nacional até os dias atuais sendo conhecido mundialmente. Ele se inspirou na sua vida pessoal para lançar a personagem Mônica, o Cascão e o Cebolinha, lançando sua revista em quadrinhos.

Maurício de Souza é o maior nome dos quadrinhos nacionais e foi o único a viver exclusivamente dos lucros de suas publicações. Virou uma linha de produtos que vão desde sandálias, passando por todo material escolar, roupas e já foram produzidos desenhos animados, longa-metragem com os personagens.

Logo a seguir surge também a primeira revista em quadrinhos “Pererê”, que foi criada pelo artista Ziraldo Alves de Pinto e fazia parte do folclore brasileiro. Mais tarde ele criaria o Menino Maluquinho que se tornou filme e figura no cenário brasileiro.



FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1993, p. 177)

Dentro do que se observa na tirinha publicada pela Folha de São Paulo sob a coordenação de Maurício de Souza, percebe-se uma variedade de amostragens que um criador pode apresentar como resposta aos anseios do povo brasileiro, como

merchandising que pode ser reproduzida através de revistas, tiras de jornais, televisão, cinema, publicidade e outros.



PERERÊ (1959), de Ziraldo. A editora da revista O Cruzeiro, além de O Guri, lançou o personagem brasileiro e seu mundo, do cartunista Ziraldo Alves Pinto, em texto e desenhos de primeira. Deixou a série e depois voltou aos quadrinhos em 1970, através da editora Abril, trabalhando em equipe, mas desistiu de novo, retornando aos cartuns políticos. Infelizmente, para os quadrinhos.

FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1993, p. 180)

O cartunista Henfil também se destaca nessa época, Daniel Azulay criou e manteve um herói brasileiro, o Capitão Cipó. A editora Abril passa a publicar os heróis da Marvel e da DC Comics no Brasil, com revistas de super-heróis americanos, dentre outros.

Na década de 1990 acontece uma crise nacional no Brasil e então os quadrinistas brasileiros passam a desenhar para os Estados Unidos porque possuem uma alta qualidade nos desenhos.

No séc. XX, os criadores de histórias se tornaram celebridades famosas e os heróis se firmaram e ganharam cada vez mais revistas. Surge a Image Comics, fundadas por ex-funcionários da Marvel e da DC Comics (as duas maiores

produtoras de heróis). Os personagens continuaram a aparecer e, dentre eles surgiram Tank Girl, de Jamie Hurlott, Hellblazer, de Alan Moore e Sandman, de Neil Gaiman.

É desse período os heróis mutantes e também o X- Men, que se firmou como a maior vendedora de revistas da atualidade. Garfield, de Jim Davis e Calvin, de Bill Waterson se firmaram como os maiores personagens de tirinhas de jornais do fim do séc. XX. Os desenhistas americanos começaram a sofrer influência dos Mangás, em seu traço.

Esse séc. XX termina consagrando McFarlane como um dos grandes nomes das HQs, ao lado de gênios como Alan Moore (que criou a obra prima dos quadrinhos, a mini-série Watchmen), surge também o desenhista Alex Ross, que deu realidade nunca vista antes nos desenhos da HQs.

A história da HQ no Brasil é marcada de altos e baixos, de acordo com o progresso da imprensa e impressão. Segundo Moya (1993) a primeira ilustração oficial brasileira foi em 1837, sob o título de A Campanha e o Cujo, de Manuel Araújo.

Henrique Fleuss foi um dos primeiros na história da HQ e Angelo Agostini começou com a revista Ilustrada, em 1876 sendo que muitos estudiosos querem o crédito da invenção dos quadrinhos para ele por ter criado As aventuras de Nhô Quim muito antes de The Yellow Kid, de Richard Fenton (MOYA, 1993, p. 191).

Quinze anos Agostini criou As Aventuras de Zé Caipora, os primeiros quadrinhos brasileiros de longa duração. O editor da Ilustração do Brasil, Vivaldi, assinou um contrato para usar os desenhos americanos e competir com os artistas brasileiros enquanto outros importavam da França.

O Jornal da Infância pode ser considerado precursor das revistas infantis, lançada no dia 2 de fevereiro de 1898, com padrão gráfico pobre, fechando no mesmo ano, em junho. Já em 1905, começam a surgir Quadrinhos nacionais com o surgimento da revista O Tico-Tico. Surgiram vários personagens com a revista e ela influenciou muito o mercado brasileiro.

Logo a seguir surge O Suplemento Juvenil que introduziu no Brasil histórias americanas. Em 1937 Roberto Marinho entrou no ramo com o Globo Juvenil e a seguir lançou o Gibi. Na década de 1950 as HQs da Disney começam a ser

publicadas no Brasil pela Editora Abril. Figuram, no cenário brasileiro, dois artistas bastante conhecidos: Ziraldo e Joselito Matos, que se firmaram através da revista Sesinho.

Foram transportados para as revistas heróis radiofônicos das novelas juvenis para enfrentar a concorrência dos heróis americanos. Já na década de 1960, multiplicaram as publicações e os personagens brasileiros. Pererê, de Ziraldo, figura como personagem principal, Gabola, de Peroti, Sacarrolha, de Primaggio e os personagens de Maurício de Souza, o qual se destaca até os dias atuais, fazendo bastante sucesso em diversos países com Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Bidu entre outros. A turma da Mônica é o maior sucesso do ramo no país, em todos os tempos e Maurício de Souza se tornou o maior nome dos quadrinhos nacionais.

A Editora Abril publica os heróis da Marvel e da DC no Brasil, com as revistas Capitão América, Batman, Super-homem, Homem-Aranha etc. Quanto aos grandes jornais brasileiros, eles passam a inserir trabalhos de autores brasileiros em suas tirinhas na década de 1980. Destacam-se Glauco - Geraldão, Laerte (Piratas do Tiête) Miguel Paiva (Radical Chic) etc.

Na década de 1990, novas revistas em quadrinhos de heróis passam a ser editadas no país, entretanto a Editora Abril continua à frente publicando Spawn norte-americana.

No século XXI, os quadrinhos continuam em expansão no Brasil. Os Gibis da Turma da Mônica continuam a ser publicados com bastante sucesso, a Editora Abril continua com os heróis americanos. Alguns cartunistas nacionais lançam a revista caricata Bundas. A Turma da Mônica ganha uma versão estilo mangá, pela Panini Comics, Luluzinha ganha também versão mangá pela Pixel Mídia e, em março de 2010, a Editora Escala lança a revista Didi & Lili Geração Mangá com versões humoristas do personagem Renato Aragão e sua filha Lívian Aragão.

Fica claro que os Quadrinhos vieram para ficar e marcar toda uma geração fazendo críticas sociais, trazendo lazer e entretenimento. Livros educativos procuram introduzir quadrinhos para usar uma linguagem aceita pelas crianças, adolescentes e jovens como um meio mais atrativo para o aprendizado.

Os quadrinhos foram introduzidos, pioneiramente, na Universidade de Brasília, através do professor Francisco de Araújo. Até mesmo em livrarias, espaços foram

abertos para expor os álbuns de autores nacionais e estrangeiros, tirando os quadrinhos das bancas de jornal e colocando-os ao lado da literatura. Os quadrinhos evoluíram e se estabeleceram, definitivamente, como Arte.

1.2 Quadrinhos como Arte

Sabe-se que os quadrinhos vêm sofrendo discriminação desde o início da sua existência e este fato se deu não somente pelo meio no qual ele foi lançado, (o meio jornalístico), que era direcionado para as grandes massas mas, também, devido à própria expressão utilizada pelos quadrinhos que muitas vezes exibiam cenas de socos, pontapés e agrediam qualquer um por motivo desconhecido.

Censura e governo acreditava que as HQs persuadiam negativamente às crianças influenciando-as na formação do caráter de acordo com um artigo do psicólogo Frederick Werthan que acreditava que os quadrinhos eram perniciosos para as crianças.

Ainda hoje existem pessoas que enxergam os quadrinhos como coisa infantil, isto é, com descaso considerando-os um passa tempo. Isso pode parecer simples mas, é uma visão errôneas sobre as HQs, uma visão pré-concebida sobre eles, uma vez que os quadrinhos já mostraram um lado mais criativo através das suas produções ao longo dos anos, as histórias em quadrinhos exibiram os super heróis que ultrapassaram o seu tempo e fizeram sucesso mundialmente e acabaram chegando até o mundo televisivo marcando uma época que está sendo transmitido de geração em geração

Um número razoável de pessoas entende Arte como uma coisa inatingível, incompreensível feita para um público mais seletivo, mais culto. Porém, a Arte é para todos, é para ser vista, sentida, percebida, para fazer reflexões e tornar o cidadão mais crítico e os quadrinhos enquadram-se perfeitamente neste contexto uma vez que mais do que entreter os quadrinhos visavam se expressar e marcar sua época. Vale enfatizar que no campo das artes nem sempre os quadrinhos foram aceitos, reconhecidos como forma de expressão artística.

Muitos críticos não aceitavam os quadrinhos como arte e tiveram dificuldades de reconhecer seu valor estético, porém esse fato ocorre até os dias atuais. Os

quadrinhos começaram a ser aceitos aos poucos, a partir do momento em que outros artistas sérios e famosos começaram a relatar o que tinham aprendido e como tinham sido influenciados por eles.

Winsor McCay, que criou Little Nemo in Slumberland, contribuiu de maneira grandiosa para o reconhecimento dos quadrinhos. Inclusive Moya (1993) afirma que ele foi considerado um gênio inigualável pois retratava o mundo onírico de forma bastante surrealista. Sua obra foi considerada visualmente rica, criativa, espantosa e jamais repetitiva.

Quanto a isso, Moya (1993) é bastante enfático em reforçar que

dizem os estudiosos que Winsor McCay não deixou discípulos. O motivo é simples. Basta olhar as páginas de arte, verdadeiras obras-primas da criatividade infinita, sob qualquer ângulo que se as estude, para concluir que ninguém é suficientemente louco para tentar igualar ou ser comparado a um trabalho único e ímpar no mundo onírico, surrealista, criativo e infinito dos comics (MOYA,1933, p.30).

Outro artista, Hal Foster, cria Príncipe Valente que foi considerada uma obra prima de texto e desenho, uma das mais honoráveis sagas de cavalaria. Ele elevou o desenho dos quadrinhos no nível de melhor pintura clássica, sendo um dos primeiros quadrinhos a virar superprodução Hollywoodiana.



FONTE: História da História em Quadrinhos (MOYA, 1993).

Para Moya (1993),

chegou a hora de um dos maiores momentos dos quadrinhos: com uma luz comparável aos primeiros quadros da Renascença, a graça do barroco misturada à art nouveau, com desenhos que lembravam os palácios dos livros infantis, de perspectivas de conto de fadas, tudo comandado pelo nonsense do mundo irreal dos sonhos, cujo predomínio é a visão (MOYA, 1933, p.29).

Will Eisner (1999, p. 25), contribuiu para a valorização e reconhecimento dos quadrinhos devido às suas inovações estilísticas e estéticas pois ele fugiu da forma tradicional com bastante liberdade de expressão criando personagens bastante caricaturais.

Também o artista americano Roy Lichtenstein (1963), da Pop Arte que utilizou os quadrinhos nas suas obras e outros pesquisadores de renome que fizeram pesquisas científicas sobre o uso dos quadrinhos contribuindo de forma significativa para desmistificar as HQs.

Ainda segundo Lichtenstein (1963), os quadrinhos se firmaram como arte de narrar histórias através das sequências de imagens, desenhos ou figuras impressas na qual se faz a junção de palavras e imagens, onde se encontram diversos gêneros e estilos. Nos quadrinhos são utilizados recursos como: ponto, linha, traço, a cor, o desenho, o requadro, a perspectiva, cenários, a criatividade, sensibilidade, para retratar uma história fictícia ou não, todos, elementos necessários no universo artístico.

Os quadrinhos como qualquer outro tipo de arte podem servir para fazer denúncias sociais, retratar seu tempo, trazer entretenimento, lazer e cultura e podem tratar de temas bastante complexos, podendo até mesmo influenciar comportamentos.

Quanto a isso, Moya (1933) informa que

entre tantas mudanças na década de 30, estava a que afetava um certo tipo de mulher que podia assumir a liderança do lar. Devia manter-se menina, alegre, independente e moralista. Livre, mas esposa. Milhões de americanos se identificavam com essa família (MOYA, 1933, p.72).

Até mesmo a educação já reconheceu os quadrinhos como modalidade artística e já se encontra incluída no processo do ensino de Arte conforme PCN/Arte (1997)

as artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato, desenho industrial) incluem outras modalidades que resultam de avanços tecnológicos e transformações estéticas a partir da modernidade (BRASIL, 1997, p. 45).

A importância dos quadrinhos é notória e há muitos anos atrás já foram reconhecidos como arte. Tanto que, no Programa Nacional de Biblioteca da Escola (BRASIL, 2003)

o uso das histórias em quadrinhos na educação é baseada no conceito de criar engajamento e motivação para os alunos. Seu uso no Brasil ocorre desde o surgimento da primeira revista em quadrinhos brasileira, a revista O Tico-Tico, além de O Tico-Tico, destacaram-se também a revista Edição Maravilhosa da EBAL e Sesinho do Sesi, nos anos de 1970, a linguagem dos quadrinhos passaram a ser usadas também em livros didáticos, desde 2006, o governo brasileiro, inclui histórias em quadrinhos na lista de compras do Programa Nacional Biblioteca da Escola (BRASIL, 2003).

Os quadrinhos são uma fonte de inspiração preciosa para se utilizar nas salas de aula. As Histórias em Quadrinhos podem ser trabalhadas de forma bastante diferenciada pelos professores de Arte, pois eles dispõem de uma riqueza visual enorme e podem fazer com que o aluno produza Arte de maneira simples e criativa

Enfim, os quadrinhos vêm sendo cada vez mais aceitos como Arte e até mesmo uma exposição dos quadrinhos aconteceu em São Paulo com uma mostra de 10 milhões de imagens e os europeus começaram a estudar os quadrinhos e suas formas de expressões artísticas.

Em 1951 acontece a primeira exposição didática dedicada aos quadrinhos em São Paulo, Brasil, com dez milhões de imagens. Muitos anos depois, a Europa e os Estados Unidos também realizam suas exposições. Os europeus começaram a estudar os quadrinhos como forma característica de expressão, analisando o ponto de vista das teorias de comunicação em massa.

Diante disso, Moya (1933) afirma que

a mostra estudou o aspecto estético, o desenho, o texto, a psicologia e a psiquiatria aplicada aos personagens, à linguagem própria e a semelhança com o feuilleton, o uso de cores, o nacionalismo e os internacionalismos dos comics, a onomatopeia, as novelas em desenhos e fotos, os cortes e fusões cinematográficas, os travellings, o uso de zoom, a utilização da luz, da cenografia e distorção de perspectivas: o expressionismo. Estudou também o humor, a captação de um público, ao mesmo tempo infanto-juvenil e de intelectuais... (MOYA, 1933, p.168).

Enfim o ensino de Arte vem sofrendo transformações com o passar dos anos e a inclusão da HQ como expressão artística, como modalidade artística é um exemplo disso. À medida que o mundo passa por transformações, novas formas de se ensinar Arte são apresentadas e as Histórias em Quadrinhos vêm sendo estudados e foram reconhecidos como Arte. Os quadrinhos são uma modalidade artística potente, que agrada tanto o público infanto-juvenil como adultos e, por isso, uma forma legítima de expressão e arte.

1.3 Pesquisa com professores sobre a utilização das Histórias em Quadrinhos na sala de aula

Foi feita uma pesquisa de campo através de questionário e também entrevistas com o intuito de descobrir como o professor de Arte da rede pública estadual, de Governador Valadares, utiliza os quadrinhos ou se os utiliza nas salas de aula. Também visou saber qual é a importância dada pelos professores a esse meio de expressão artística no Ensino de Artes Visuais

Foram respondidos 15 questionários, feitas 10 entrevistas e pode-se concluir que a grande maioria dos professores trabalha com os quadrinhos porque eles estão incluídos no CBC(Conteúdo Básico Comum). A ideia deles sobre quadrinhos ainda revela certo desinteresse, porém uma minoria acredita que a utilização dos quadrinhos é de grande importância nas aulas de Arte porque eles aproximam os alunos de elementos como desenho, diagramação, expressões fisionômicas, do design e teatro. Professores de outros conteúdos como Língua Portuguesa, História, Geografia utilizam os quadrinhos com motivos bastante variados, alguns professores usam visando até mesmo a alfabetização. É necessário que os professores de Arte percebam os quadrinhos com um novo olhar e aceitem essa forma de expressão artística, entretanto, ainda há um caminho a se percorrer para que os quadrinhos possam ser utilizados plenamente pelos professores de Arte.

Questionário – Ensino de Artes Visuais – UFMG - Polo de Gov. Valadares

1-Qual é o seu nome?

2- Em que escola trabalha? Há quantos anos leciona Arte?

3-Você utiliza os quadrinhos em suas aulas de Arte? ()sim ()não .Por quê?

4-Qual o seu objetivo? O que pretende desenvolver?

5-Qual é a sua opinião sobre os quadrinhos?

6-Qual a sua opinião sobre a Importância dos Quadrinhos no Ensino de Arte?

7-Qual é o lugar que os Quadrinhos ocupam no cenário da Arte?

8-Você é leitor de Quadrinhos?

Dos 25 profissionais entrevistados 15 deles responderam questionários e 10 responderam entrevistas orais, o questionário possibilita uma maior compreensão da visão de cada participante e permite analisar o que é exposto por cada um.

Sempre se sugere que o entrevistado não seja identificado mas, a primeira coisa que se pergunta é quem está participando dessa proposta, seguido do nome da escola onde atua e durante quanto tempo atua no campo da Arte. Por ser uma escola da rede pública de ensino de Governador Valadares e não se ter grande quantidade de profissionais da Arte, a entrevista foi realizada em mais de um estabelecimento de ensino, colocando-se como prioridade a escola da rede pública.

Também se percebeu uma diversidade com relação ao tempo de trabalho do professor de Arte pois é uma disciplina que se expandiu depois de instituída a Lei 9394/96 e também os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs.

Ao se questionar o estilo de material adotado pelo professor e se nele se incluem os quadrinhos, todos responderam trabalhar com essa modalidade de forma diferenciada porque, através dela o aluno é incentivado a pensar, a criar e a mostrar a sua capacidade inventiva sem precisar copiar do colega.

Essa iniciativa se embasa em objetivos que passam a corresponder aos anseios do professor de Arte. Dentre eles se tem o cuidado de preparar o aluno para o convívio com o meio onde se insere, dando a ele a oportunidade de explorar o seu potencial e ser capaz de discutir consigo mesmo a importância de colocar em execução as suas ideias e perspectivas.

De todos os envolvidos na pesquisa, é interessante analisar o que eles apresentam sobre os quadrinhos e, diante disso, cada um se coloca como aluno pois se encanta diante das apresentações que observa permitindo que haja sempre mais criatividade e demonstração de interesse naquilo que é designado. Através dos quadrinhos se tem alertas, diálogos, informações, definições de aprendizagem, enfim, a retratação do ensino e da aprendizagem da Arte.

Ao se introduzir os Quadrinhos no ensino de Arte, indiferente da turma, existe um interesse por parte do aluno e isso pode ser analisado pela diferença que essa aula representa. Quando o aluno pode extravasar o seu pensamento, quando ele pode usar material que foge do convencional (livro, lápis e caderno), tudo passa a ser novidade e, por menos que se saiba, ninguém fica parado pois teme não ter novas oportunidades para a aula de Arte.

Quando o professor sugere atividades em Quadrinhos, principalmente nas aulas de Arte, antes de qualquer proposta deve ser conhecida a importância do uso dos quadrinhos e como essa estratégia vai despertar o interesse da turma. Isso implica em se elaborar aulas criativas, com temas atuais e que estejam em discussão na mídia para que nenhum aluno se perca diante do que tem a ser realizado. É através dos quadrinhos que o professor consegue analisar a participação do seu aluno e, ao mesmo tempo, saber que ele valoriza o que se trabalha na escola.

E, para fechar a entrevista, busca-se saber se o entrevistado é leitor de Quadrinhos e há unanimidade quando afirmam que esse interesse vem desde a infância, quando as revistas, as Histórias em Quadrinhos, os Gibis, eram o auge da leitura de todos eles, estilos estes que foram se perdendo ao longo dos tempos e hoje não estão na mesma proporção de anos anteriores. Isso não impossibilita o profissional de Arte de investir cada vez mais em assuntos novos e atuais para incentivar a qualidade na Arte que o aluno pode e tem condição de retratar através dos Quadrinhos.

2 NARRATIVA VISUAL

As narrativas visuais são criações imagéticas que se organizam a partir de uma sucessão de episódios e ocorrências com imagens que se integram e se vinculam, tais quais: animação, Histórias em Quadrinhos, perspectiva, simetria e pinceladas. Há necessidade que o leitor exerça sua capacidade interpretativa visual pois as histórias em quadrinhos apresentam uma junção de palavras e imagens. É no uso desses dois dispositivos que encontra o potencial expressivo do veículo.

A imagem é uma forma de expressão e para que ela seja percebida há necessidade de que o autor tenha uma noção da experiência de vida do leitor onde ele estará trazendo à memória do leitor conhecimento armazenado.

Eisner (2010, p. 7) cita que “O êxito ou o fracasso desse método depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem”.

Para que a leitura das HQs aconteça existem algumas regras básicas a serem seguidas, por exemplo: a diagramação dos Quadrinhos deve levar em conta que os ocidentais escrevem da esquerda para a direita e de cima para baixo. De certa forma os leitores sabem posicionar a ordem dos quadrinhos, quem fala primeiro deve ficar à esquerda, assim como seu balão (EISNER (2010)).

A universalidade da forma, segundo Eisner (2010, o. 8), é de grande importância, o estilo e a adequação da forma são úteis para revelar o que o autor quer dizer tanto no formato impresso tradicional como no formato digital. Sabe-se que as letras são como imagens, portanto, símbolos que têm como origem formas comuns e outros fenômenos reconhecíveis.

Quando os pictogramas chineses e japoneses desenvolveram, ocorreu uma junção de imagem visual e símbolos derivados uniformes, assim aconteceu à transição dos pictogramas para os caracteres. A caligrafia surgiu da reprodução de símbolos e evoluiu até se tornar uma técnica. Dessa forma o uso do pictograma ganhou nova dimensão. Pode-se perceber uma similaridade com a tira de quadrinhos moderna, observando o estilo do desenhista sobre o produto total.



ACIMA: Letra ou pictograma chinês executado em dois estilos de pincelada.

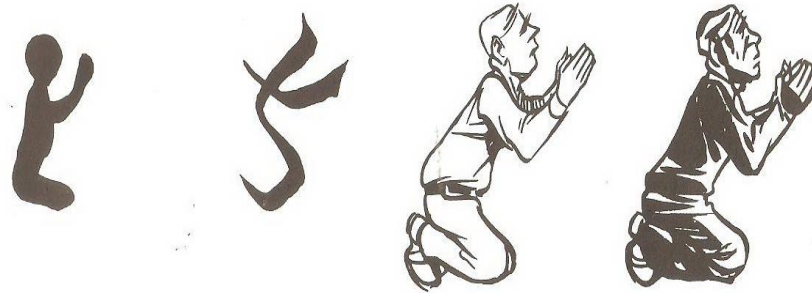


FIGURA 4: Caractere egípcio. **FIGURA 5:** Caractere chinês. **ACIMA:** Um exemplo simples do efeito que o estilo "calligráfico" tem sobre o símbolo básico da devoção, tal como poderia ser usado nos quadrinhos.

FONTE: Quadrinhos e Arte Sequencial (EISNER, 2010)

Na narrativa visual quando o artista trabalha a ideia da devoção usando o antigo hieróglifo egípcio eles fazem variações através da iluminação ou da atmosfera modificando a qualidade emocional. Portanto, a mensagem fica clara para o leitor com a combinação de imagem à palavra. "É assim que o potencial expressivo do artista de quadrinhos se evidencia mais nitidamente. E isso, afinal, é a arte da narrativa gráfica". (EISNER, 2010, p. 9).



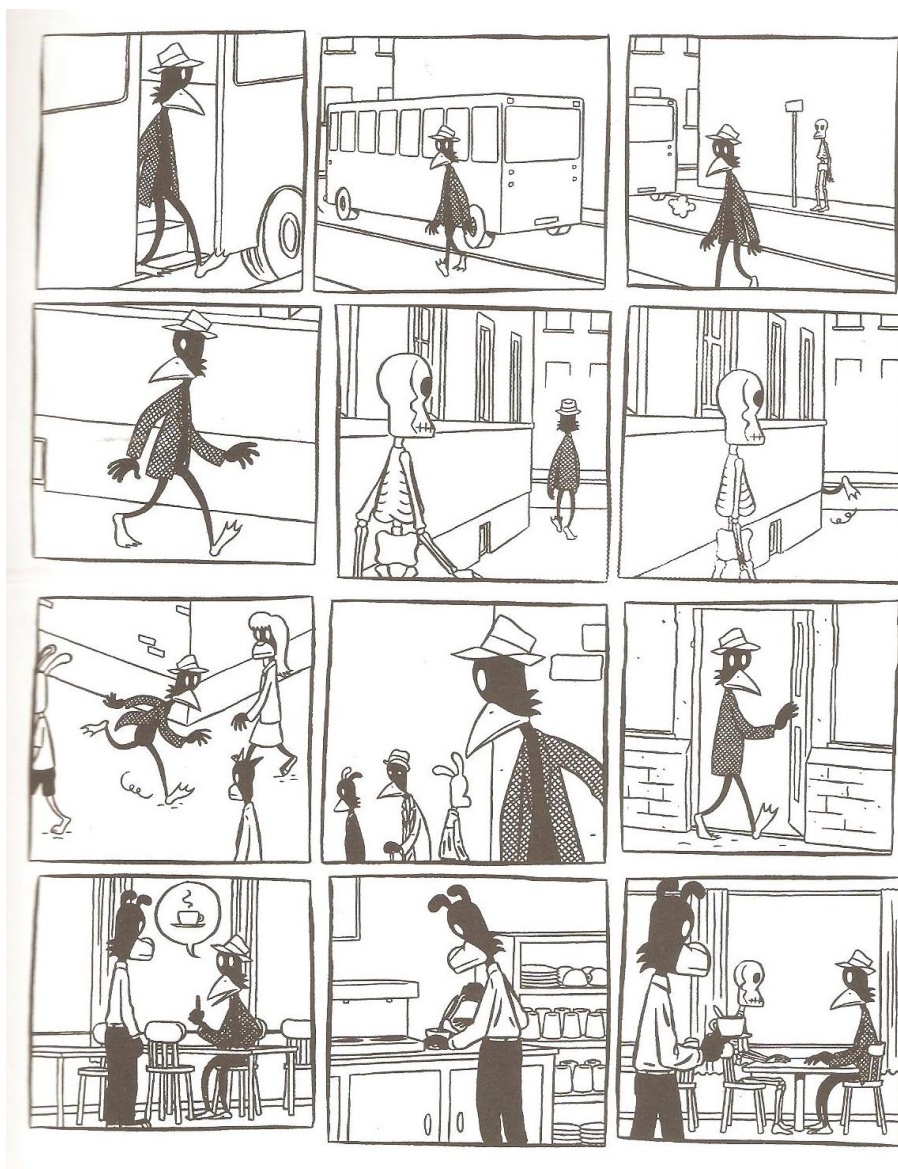
ACIMA: Aqui, o uso da iluminação "atmosférica" altera sutilmente a nuance emocional do "símbolo de devoção" de cada quadrinho.

FONTE: Quadrinhos e Arte Sequencial (EISNER, 2010)

É possível, na narrativa visual, contar uma história apenas através de imagens sem a ajuda de palavras. Para isso, explora-se a imagem utilizando as expressões

para que aconteça uma narrativa clara para o leitor e as imagens são retiradas do cotidiano.

Podem-se utilizar experiências como: infância, relacionamentos e a morte, como foi o caso do cartunista norueguês Jason que uniu detalhes banais com elementos surrealistas. A ausência de diálogos acentua o clima de suspense e de humor. É um tema universal, independentemente do idioma de cada leitor.



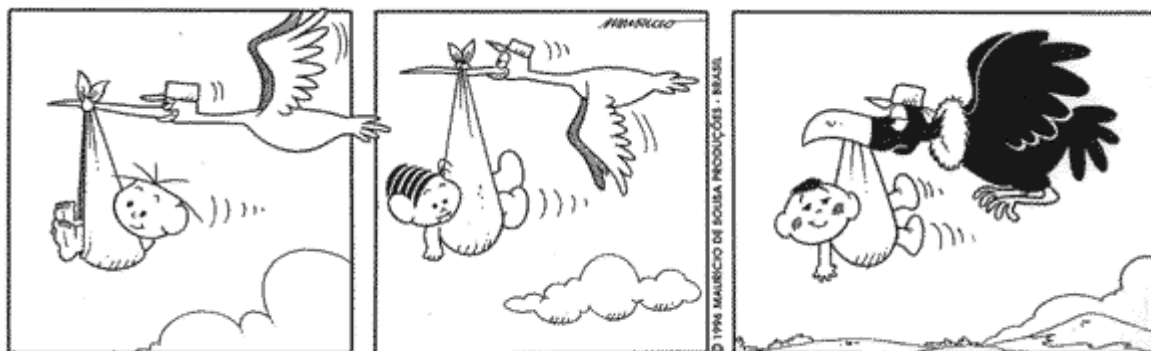
FONTE: Quadrinhos e Arte Sequencial (EISNER, 2010)

As imagens mostradas na página anterior são o retrato da realidade de muitos seres com os quais se convive e que não gostam de dialogar. Deixa ver que a pessoa é bastante desconfiada e suas precauções despertam a atenção de um

esqueleto que pode ser entendido como a morte, que ninguém pode fugir dela. A desconfiança do personagem é bastante nítida e nem ela consegue o desintegrar do seu foco que é se alimentar, mesmo que para isso ele tenha como companheiro na mesa essa figura invisível da morte (EISNER, 2010, p. 19).

Eisner (2010) enfatiza que

as imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exige sofisticação do leitor(ou expectador). A experiência comum e um histórico de observações são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor (EISNER, 2010 p. 19).

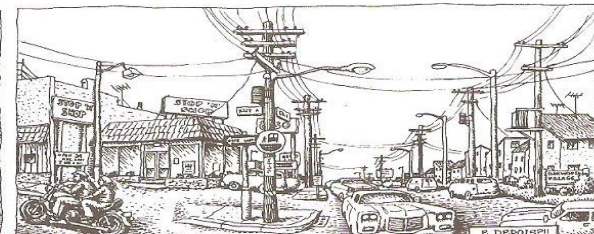
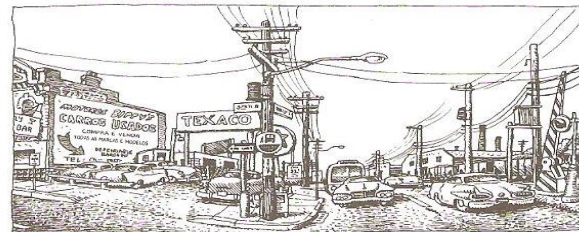
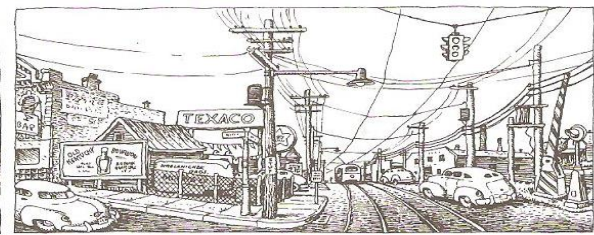
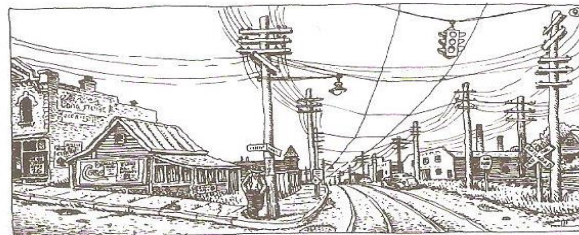
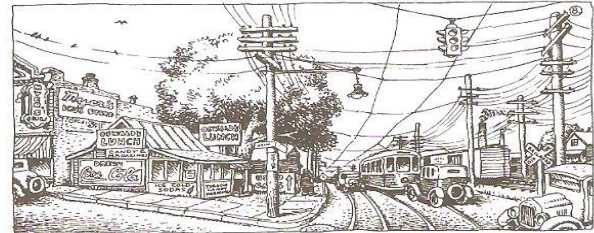
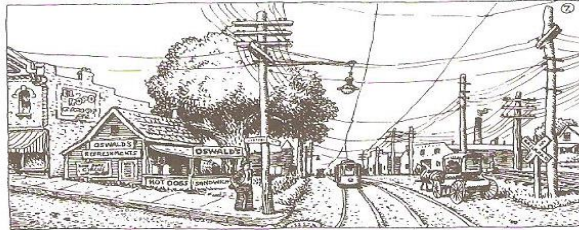
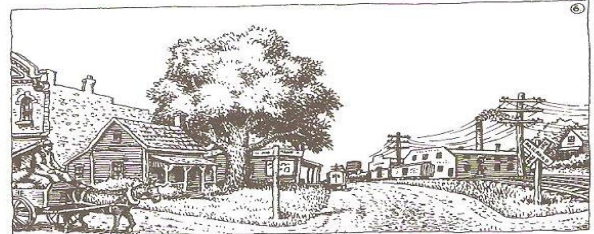
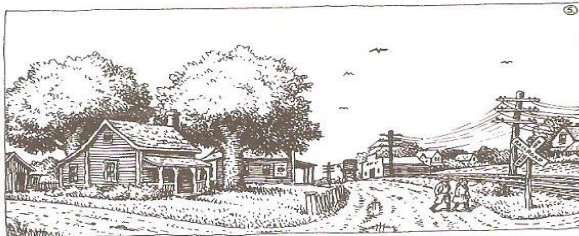
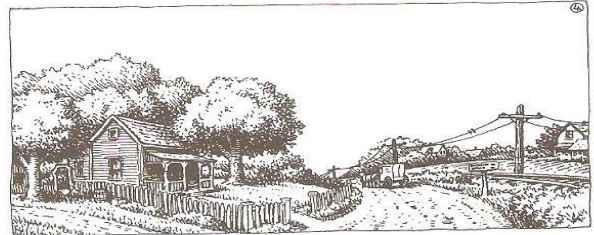
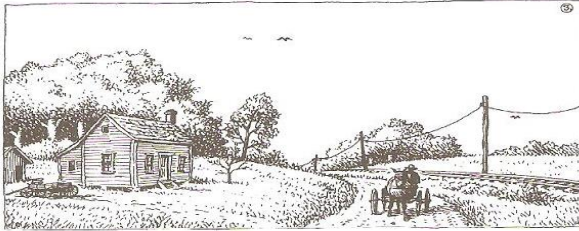
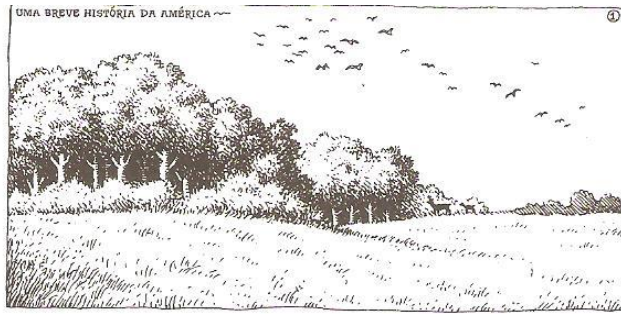


Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

FONTE: Tirinha Maurício de Sousa. (BRASIL, 1999).

Fica clara a intenção do artista em deixar que o leitor complete o diálogo das imagens sem, necessariamente, ser exato. Quanto ao artista Crumb, ele utiliza os quadros para narrar uma história centenária sobre os Estados Unidos. É interessante observar as mudanças dentro do próprio quadro, mostrando a mudança do pastoril para o urbano de maneira bem definida para o leitor.

Na imagem expressa na próxima folha, o que se observa é a devastação da natureza pelo próprio homem, no anseio de substituir as matas e a vegetação por tijolo e concreto, mostrando também a evolução da tecnologia que se expande e alcança toda a imagem da direita, principalmente quando confrontada com a da esquerda (EISNER, 2010, p. 47).



FONTE: Quadrinhos e Arte Sequencial (EISNER, 2010)

Portanto, pode-se concluir que os Quadrinhos são compostos por imagens e, para se narrar uma história, visualmente, há necessidade de se utilizar imagens entendidas, universalmente adaptadas, com o intuito de imitar ou exagerar a realidade. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor através das imagens. Para isso é necessário que haja uma capacidade de interpretação por parte do leitor através dos desenhos.

Enfim Eisner (2010) define a narrativa visual como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que se imagina ser descrita apenas por palavras. Através da ilustração se reforça (ou ornamenta) uma passagem descritiva, principalmente quando ela repete um texto escrito.

Eisner (2010, p. 132) é enfático em assegurar que o visual funciona como a mais pura forma de arte sequencial, amostragem esta que Lutes confirma ao dizer que “Fazer quadrinhos é escrever através de imagens”.

2.1 Narrativa Literária

A criação escrita ou literária tem o objetivo de narrar história que contenha uma expressão que pode ser definida como uma concepção de idéia, a habilidade especial, que nem sempre é comum ao ser comparada com as outras formas de comunicação escrita. A narração escrita faz uso de diferentes recursos para auxiliar a compreensão do leitor sendo que, o uso dos balões é um deles. Seus diferentes traçados funcionam como recursos variados e trazem consigo as emoções dos personagens da história: a fala natural, fala medrosa, a fala agressiva, o cochilo e a imaginação. Cada fala tem sua caracterização própria, que corresponde ao desenho da linha que envolve o balão. Inclusive, ao se observar os balões, pode-se perceber que eles falam por si mesmos, eles representam todo tipo de fala do personagem e complementa sua emoção ao ajudar nas expressões dos personagens.

Existem várias legendas que auxiliam os recursos linguísticos, tais como: discursos diretos, onomatopeias, expressões populares e recursos gráficos. Com um olhar atento observa-se que a narração escrita está próxima também da escrita teatral.

Nas HQs, o escritor imagina pelo leitor, uma vez que a imagem em si já revela praticamente tudo. É nesse momento que a escrita proporciona ao leitor som, diálogos, textos de ligação, momentos de raiva, de imaginação etc. É quando se faz a junção das palavras ao desenho que ocorre a verdadeira estrutura de uma HQ, enfim todos esses elementos dão sentido à narrativa. A disposição de palavras amplia o conceito da história formando assim o enredo.

Atualmente, as exigências do mercado de trabalho fizeram com que acontecesse uma separação de quem escreve a escrita e quem cuida da parte visual sem que houvesse prejuízo para ambas às partes. Na figura abaixo pode-se observar a interdependência entre as palavras e imagens pois elas formam uma amálgama, principalmente quando se percebe que as imagens sem o texto ficariam completamente sem sentido. “Em vista dessa interdependência, portanto, não há outra escolha (fazendo justiça à própria forma artística) senão reconhecer a primazia da escrita” (EISNER, 2010, p.129).

Quanto a isso, Eisner (2010) também alerta que,

dar destaque às palavras ACREDITO, DEUS, E QUEM acrescenta som e disciplina ao ouvido interno do leitor. Na verdade está se pedindo ao leitor que complete (ou “ouça”) o som em seu interior. Esse aspecto da escrita é completamente adaptável às histórias em quadrinhos (EISNER, 2010, p.129).

Muitos leitores demonstram certa dificuldade na interpretação de HQs pois não se sentem preparados para o devido entendimento, como é o caso das imagens apresentadas a seguir. Diante da dificuldade natural de entender as entrelinhas, passa-se a apresentar imagens que podem reproduzir o que o autor esclarece na citação.

Ao utilizar as letras maiúsculas, o autor mostra ao leitor que é o momento de ouvir o som das palavras escritas, o que só é possível quando se lê com atenção para obter entendimento.

Na primeira sequência de imagens, o que se nota é um indivíduo que foge de alguma circunstância olhando só para a frente e para o alto. Isso o impede de ver o obstáculo, que é um buraco que o absorve e como a cena é sem palavras, a sequência logo após, com as mesmas imagens, porém com as respectivas falas,

passa-se a entender melhor o sentido do que as figuras querem alertar o leitor (EISNER, 2010, p. 130).

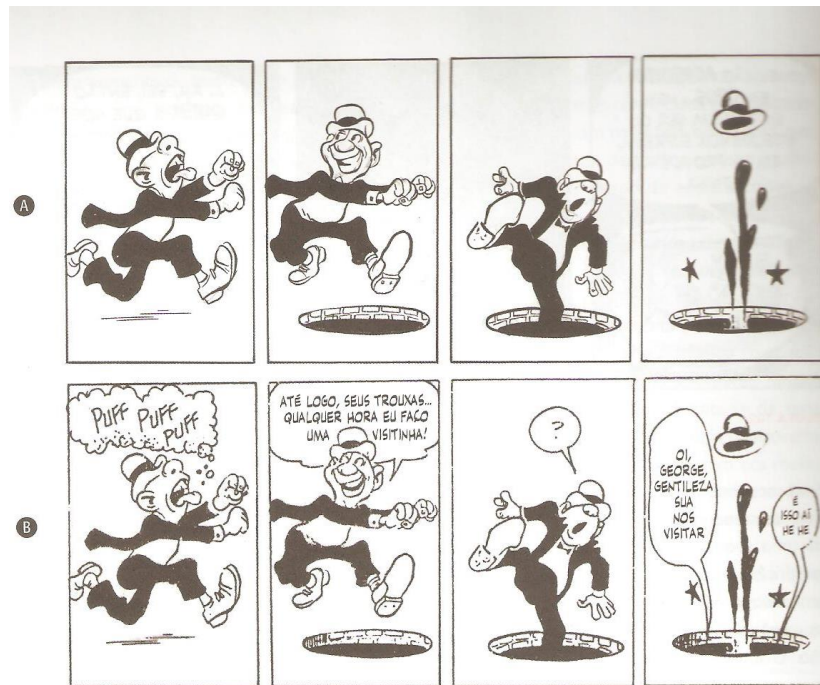


FIGURA 103: **A** (Humor) Puro visual! A “escrita” – que pode ou ter precedido a criação da arte, na forma de algumas frases descritivas, ou ter sido descrita oralmente – foi dispensada por completo. **B** (Humor) Como o humor lida com a simplificação exagerada, assim deve proceder a “escrita”. Por causa da simplicidade da arte, o texto pode (e tem liberdade para isso) alterar o sentido ou a intenção. Ele também pode afetar o humor acrescentando uma dimensão de incongruência.

FIGURA 104 (PÁGINA AO LADO): **C** (Realismo) Uso mínimo de palavras. Nesse caso, elas são empregadas como sons. Cabe ao artista comunicar a ação e a emoção do fugitivo apenas com a imagem. **D** (Realismo) Os balões são usados fartamente para reforçar o tema. **E** (Realismo) Uma aplicação compacta de narrativa procura acrescentar dimensão à arte e tenta participar da narrativa ao repetir (ou reforçar) o que as imagens estão tentando dizer.

FONTE: Quadrinhos e Arte Sequencial (EISNER, 2010)

Portanto, o criador da escrita deve unificar palavras e imagens e é essa união que torna atraente a leitura das HQs. Observando que este veículo, pode tratar de temas simples que servem para entretenimento, temas políticos e completamente complexos. É o diálogo que tem o efeito de tornar a ação significativa.

3 OFICINA DE QUADRINHOS

A proposta da oficina de quadrinhos com os alunos faz parte da pesquisa e foi desenvolvida com os alunos do Ensino Fundamental dos 8° e 9° anos da Escola Estadual Abílio Rodrigues Patto devido se realizar a atividade profissional nesse ambiente de ensino e com as turmas citadas. Como cada turma possui em média 35 a 40 alunos, a oficina apresentada foi com o intuito de proporcionar aos alunos uma maior aproximação com o universo artístico para que os mesmos pudessem despertar o seu lado criativo e entender os quadrinhos como forma de expressão artística.

A oficina incentiva para que haja uma maior aceitação dos quadrinhos como Arte pelos alunos e por parte dos professores e fez, nesse trabalho, com que houvesse a junção de dois conteúdos: Língua Inglesa e Arte. Percebe-se que, ao mesmo tempo em que o professor enfatiza o desenvolvimento artístico, ele também visa promover e desenvolver habilidades relacionadas à disciplina da Língua Inglesa. À medida que os alunos criam suas histórias eles fixam o vocabulário estudado. Vale ressaltar que ocorre, portanto, a interdisciplinaridade entre duas matérias concebendo a aprendizagem como um processo de construção de conhecimento.

Para realização da oficina os alunos tiveram como referência a Arte do artista Maurício de Sousa, tendo liberdade para criar suas histórias de acordo com a sensibilidade e vivência de cada um e de buscarem suas próprias referências para a realização dos quadrinhos. Há explicação por parte do professor de Arte dos passos a serem seguidos para a construção dos quadrinhos, sendo que alguns temas são propostos, embora as atividades desenvolvidas pelos alunos tenham uma abordagem bastante diversificada com assuntos como: “bullying”, preservação ambiental, preconceito racial, esportes e até mesmo assuntos relacionados às suas experiências familiares, o que torna as propostas variadas.

Os alunos foram acompanhados pela professora durante todo o processo do trabalho, que teve a duração de seis horas/aula além do trabalho extra classe, cujo propósito era desenvolver de forma lúdica as competências e habilidades propostas.

Os alunos tiveram bastante liberdade para criar e tratar de temas diversificados tendo um aprendizado considerado eficaz. Isso é possível porque as aulas são planejadas para que os alunos possam participar e são elaboradas com as seguintes construções: os quadrinhos e sua história, vida e obra de Maurício de Sousa, passos a serem seguidos para a construção de uma História em Quadrinhos e produção dessa história.

A turma foi dividida em quatro grupos e todos apresentaram seus trabalhos, principalmente quando o objetivo da apresentação dos alunos foi para que eles pudessem pesquisar e tomar conhecimento de como surgiram os quadrinhos, sua trajetória e conhecer sua importância no cenário atual.

A oficina teve duração de seis horas/aula, duas nas apresentações e quatro na produção dos quadrinhos. Os alunos puderam se expressar com imaginação e alegria e o propósito da oficina foi desenvolver, de forma lúdica, as habilidades artísticas dos mesmos sendo que, para isso, eles criaram seus personagens e suas histórias e também se aproximaram mais dos quadrinhos. A aula possibilitou muita troca de informação entre alunos e professor.

Abaixo estão algumas amostragens dos trabalhos apresentados pelos alunos.



Fotografia da oficina com os alunos da Escola Estadual Abílio Rodrigues Patto
Alunos: José Augusto, Gabriel Cássio de Araújo, Rallery Machado, Sthefani Gomes

Ao observar os quadrinhos dos alunos pode-se perceber que a aluna Juliana Pereira utilizou as cores primárias que são fortes e alegres, criou seus personagens de certa forma bastante simples, entretanto é possível perceber claramente a diferença entre o personagem do sexo masculino e o do feminino. A aluna não se preocupou com a composição dos quadros no aspecto tradicional.



Quadrinhos da aluna Juliana Pereira.

Já a aluna Elimara Sandy fala sobre um tema bastante complexo que é a comunicação entre as pessoas nos dias atuais, como todos fazem uso excessivo da tecnologia e são, às vezes, solitários. É necessário salientar que a aluna fez seu desenho à mão livre na sala de aula para que todos os alunos pudessem ver a sua capacidade criativa.

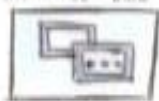
The communication today

Written by Elimara Sandy



Very good! Did you know that I painted my hair?

Look it is so great!



Girl it was very beautiful! 😊
❤️❤️ I loved it! ❤️❤�



The End

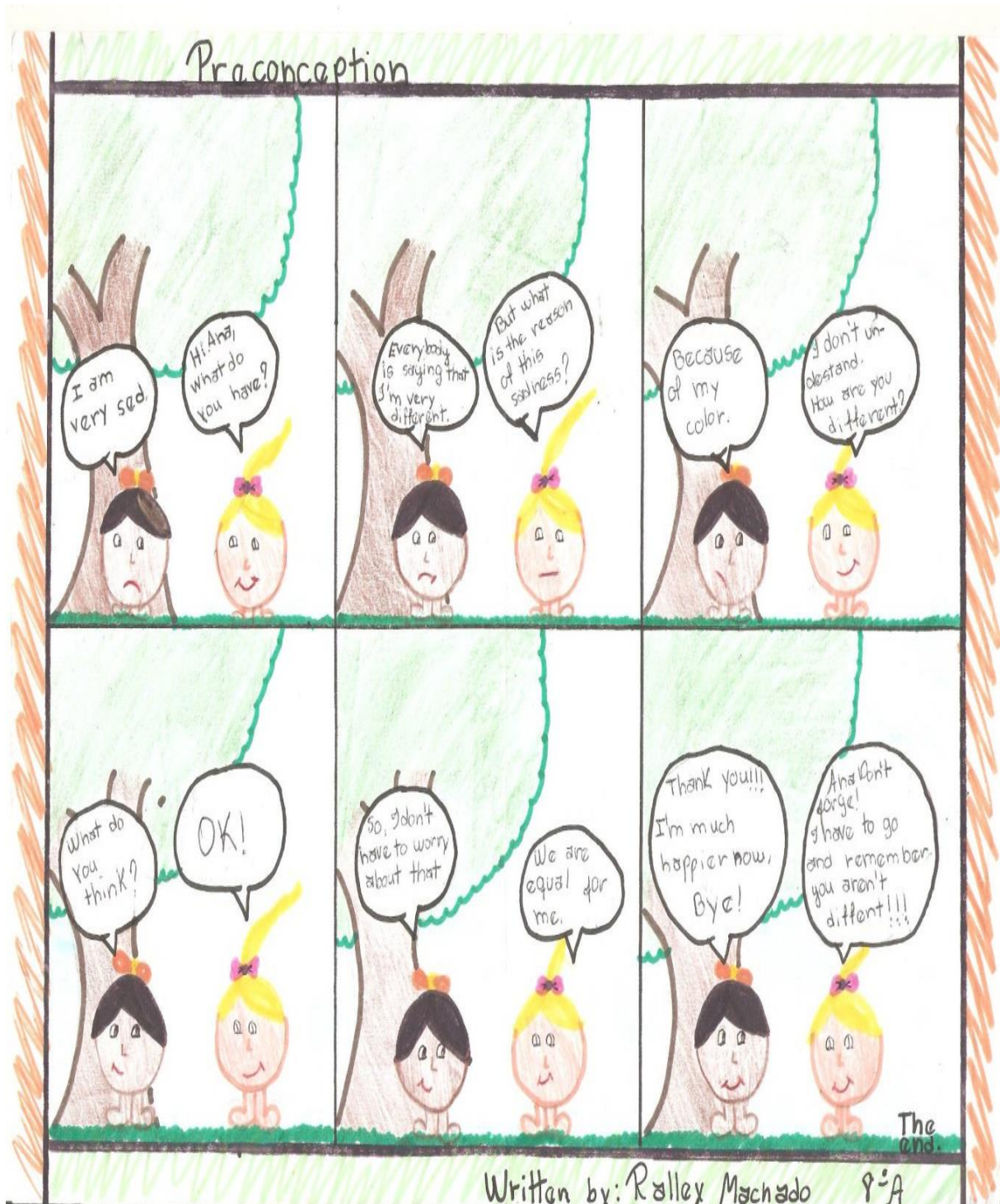
Quadrinhos da aluna Elimara Sandy

O aluno Henrique Pinheiro não faz uso de balões que são características das HQs modernas mas todos os personagens estão no primeiro plano, ou seja, não há perspectiva e toda a narrativa visual teve uma sequência lógica e bastante simétrica.



Quadrinhos do aluno Henrique Pinheiro Dias.

A aluna Rallery aborda o tema preconceito e sua narrativa visual obedece aos padrões ocidentais que é seguir o sentido tradicional da leitura. Não há utilização de recursos visuais como onomatopeias, calhas etc.



Quadrinhos da aluna Rallery Machado.

O aluno Rafael trata do tema lixo que tem se tornado um problema para a sociedade. As cores escuras utilizadas foram no intuito de retratar um mundo sujo, sem consciência ambiental.



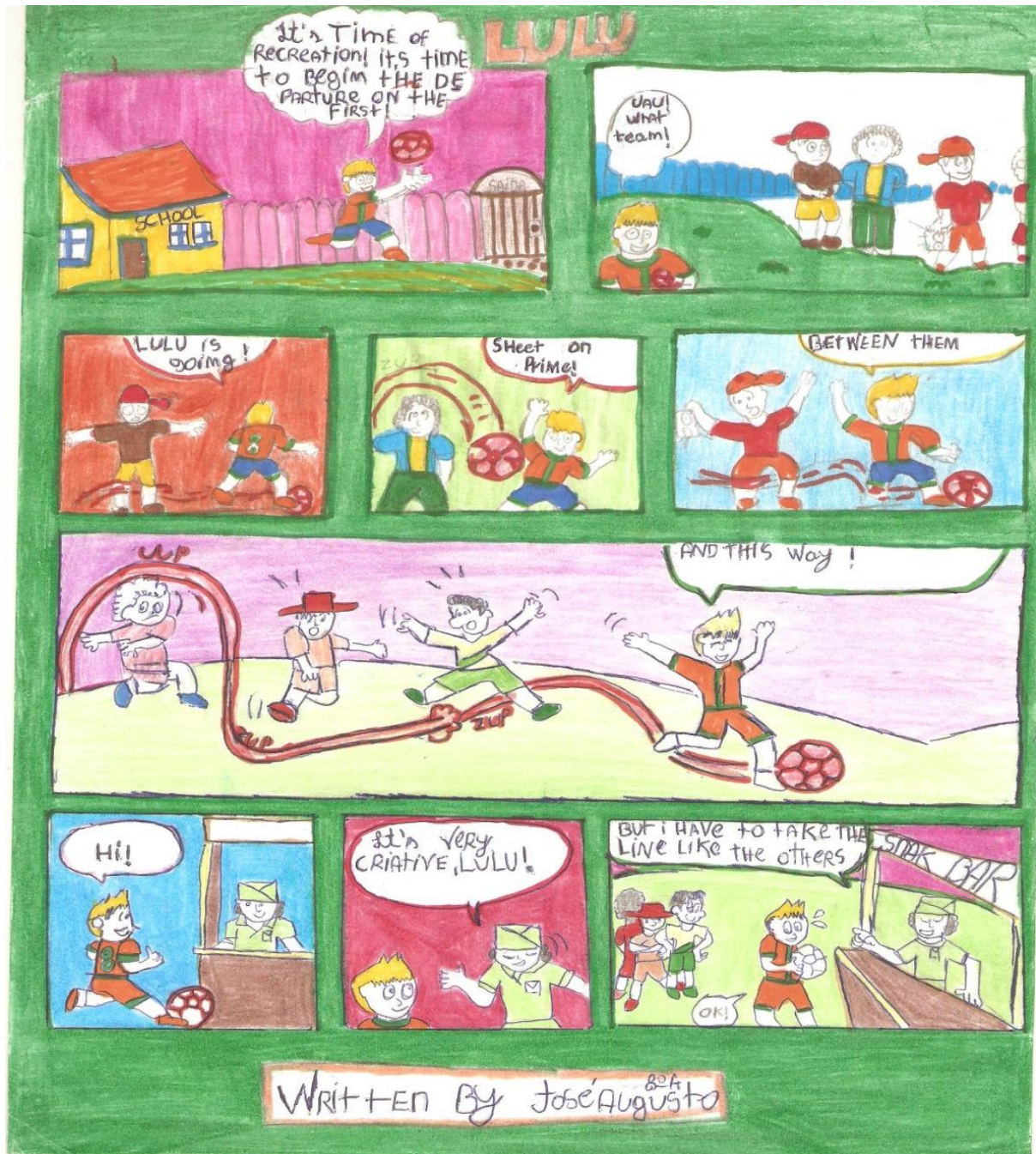
Quadrinhos do aluno Rafael

A aluna Rayane utiliza cenário, vários personagens, um pouco de perspectiva, o traço etc. Enfim, ela utiliza personagens de histórias diferenciadas e já existentes, mas faz uma junção de todos eles para criar sua própria história.



Quadrinhos da aluna Rayane Pereira.

Já o aluno José Augusto fez uso da perspectiva, a sugestão de movimento apesar de estática, textura e usou as calhas. A sua narrativa visual possui requadros de tamanho e formatos diferenciados e cada um contém apenas a fala de um personagem. O cenário utilizado é o externo, eles são bastante coloridos para chamar a atenção do leitor.



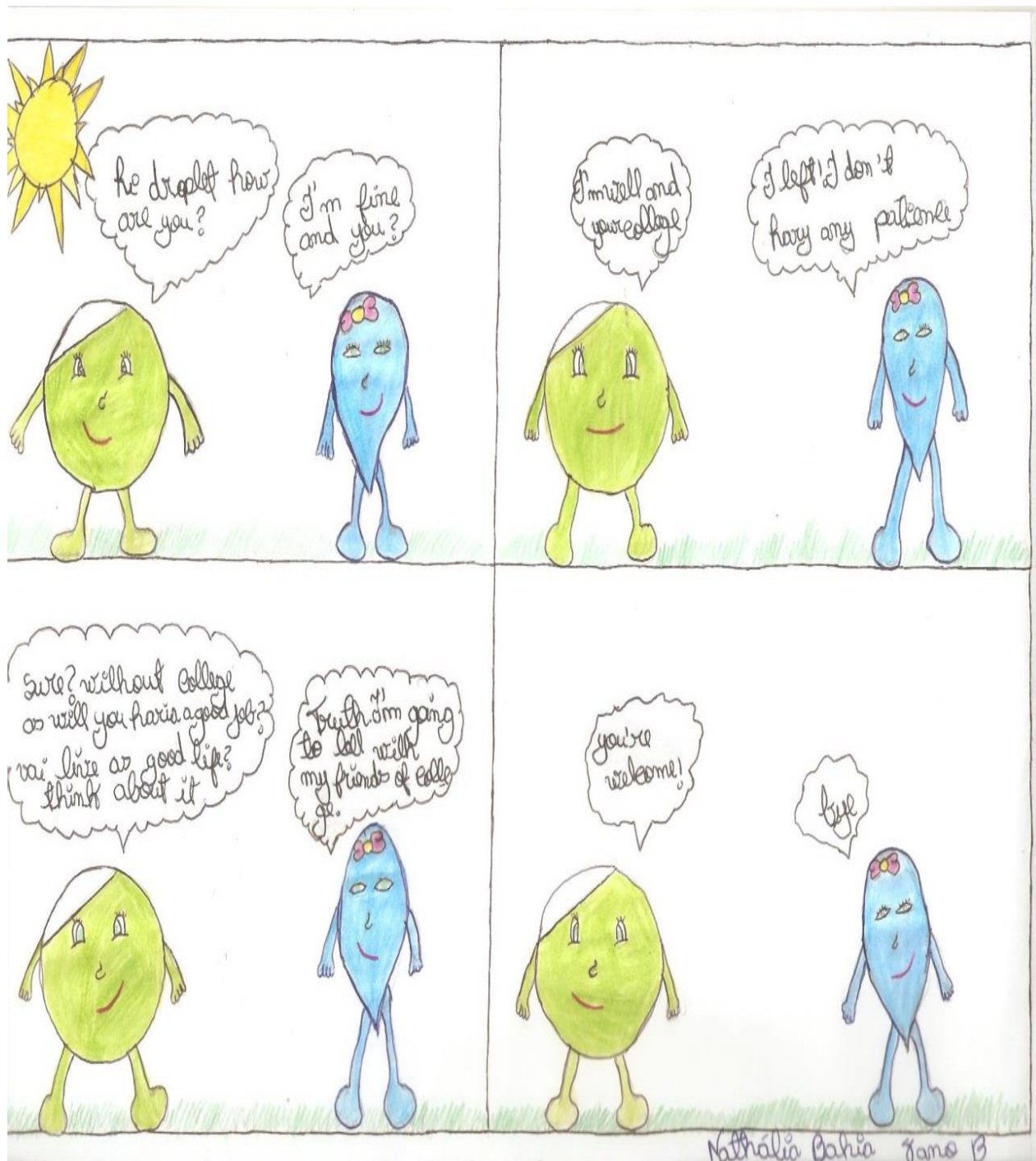
Quadrinhos do aluno José Augusto.

O desenho do aluno Gabriel Machado é bastante expressivo, ele utiliza o ponto, a linha, o traço, a cor, a textura e a forma que compõem os elementos visuais. Foram utilizadas figuras com aspectos geométricas através da composição de quadrados.



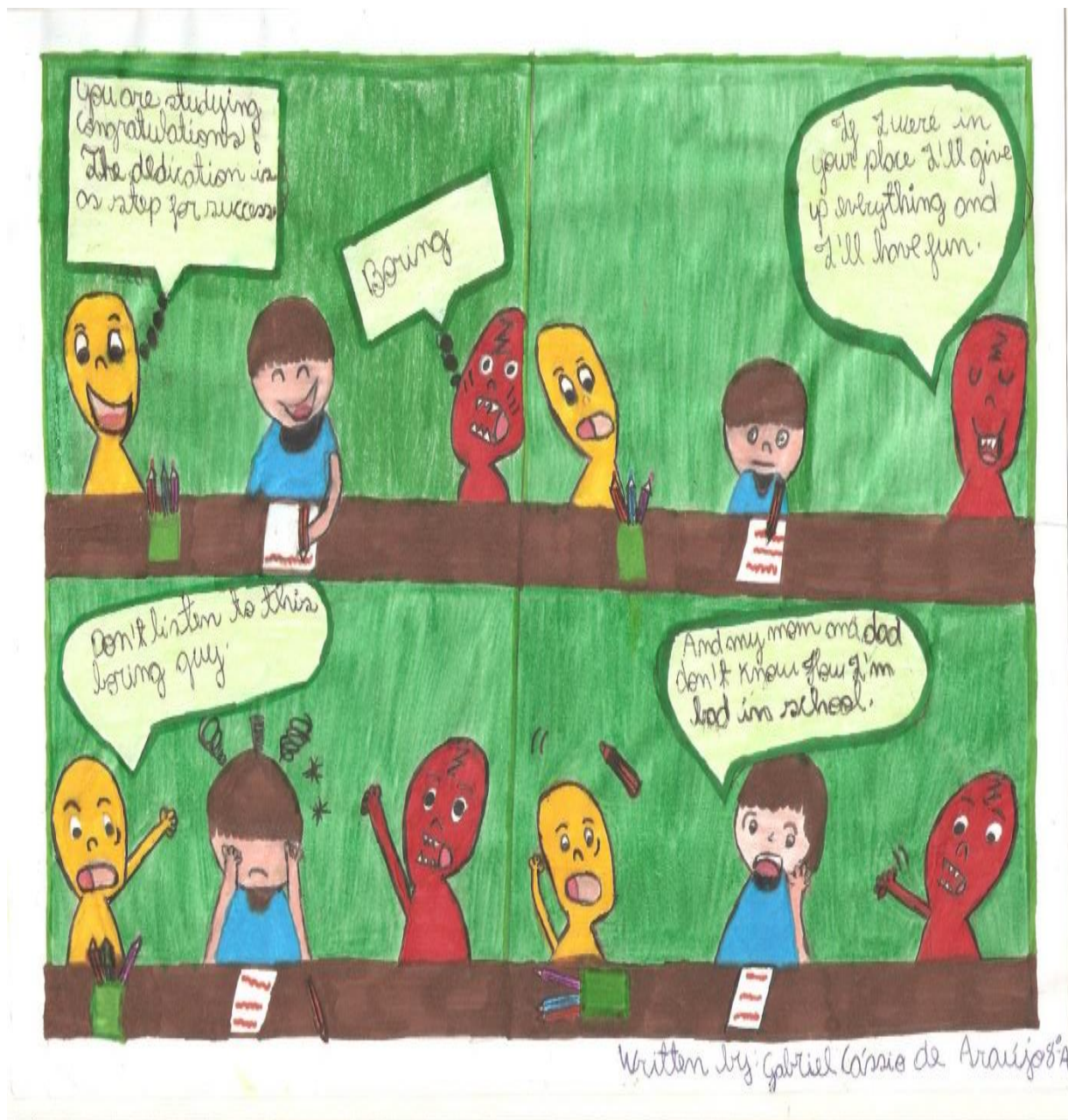
Quadrinhos do aluno Gabriel Machado.

A aluna Nathália Bahia personificou seus personagens, embora eles sejam de certa forma infantis. A narrativa literária trata de um assunto importante que é a evasão escolar até mesmo na faculdade e fala das dificuldades que essa decisão acarreta na vida das pessoas.



Quadrinhos da aluna Nathália Bahia.

. O aluno Gabriel Cássio utilizou cores fortes e narra sua história usando bastante expressividade nos rostos dos personagens. Ele aborda o tema da eterna dúvida que o ser humano tem entre fazer o bem e o mal, sendo que, ao enfrentar todo o drama entre estudar ou não o personagem, se desespera ao lembrar que seus pais não sabem que ele vai mal na escola.



Quadrinhos do aluno Gabriel Cássio de Araújo

CONCLUSÃO

A pesquisa abordou o ensino de Arte mediado pela utilização dos quadrinhos e deu chances de refletir sobre a possibilidade da sua percepção como arte e manifestação artística. Ao propor a reflexão sobre a utilização e produção das HQs no ensino de Artes Visuais teve um princípio norteador no qual o aluno foi capaz de desenvolver e apreciar, contextualizar e criar arte.

Também fez uma pesquisa com 25 professores da rede pública estadual de Governador Valadares objetivando conhecer como os professores utilizam os quadrinhos e o que pensam sobre a utilização dos mesmos no ensino de Arte. Foi realizado uma oficina com as turmas do 8º e 9º anos do ensino fundamental da Escola Estadual Abílio Rodrigues Patto.

É necessário que os professores de Arte compreendam a importância de agregar a este ensino a utilização dos quadrinhos que foi abordado nessa monografia, que é considerado uma modalidade artística apesar de todo preconceito que sofreu ao longo da sua existência.

O resultado apresentado pelos alunos revela que a proximidade com os quadrinhos permitiu aos alunos construir conhecimentos em Arte, desenvolver a capacidade crítica e a criatividade, uma vez que os principais conceitos de Arte estão inseridos nas Histórias em Quadrinhos. E que também é possível unir dois conteúdos objetivando a promoção do conhecimento em Arte.

A prática desenvolvida com os alunos não pretendeu dar ensinamento formal dos passos a serem seguidos para se construir uma HQ entretanto, visou a liberdade de criação desses alunos.

Pode-se concluir que a utilização dos quadrinhos pode ser de grande importância no ensino de Artes Visuais uma vez que os conceitos de artes plásticas estão inseridos nas Histórias em Quadrinhos e que cada vez mais a educação se utiliza desse recurso como forma didática visando o aprendizado do aluno uma vez que, os quadrinhos estimulam a criatividade, a imaginação e despertam o senso crítico e reflexivo de cada cidadão.

REFERÊNCIAS

CIRNE, Moacir. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução: Luiz Carlos Borges. 4.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

LICHTENSTEIN, Roy. **Whaam!** São Paulo: Pop art, 1963.

MOYA, Álvaro. **História da História em Quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

Fontes da Internet

<http://www.legal.blog.br/zine/hq/hq01a.htm>

REBOUÇAS, Fernando. **História dos Quadrinhos no Brasil**. Disponível em: <http://www.infoescola.com/desenho/historia-dos-quadrinhos/> Acesso em: 20 maio.2012.

TIRINHA Maurício de Souza. Brasil. 1999. Disponível em:<<http://espacoeducar-liza.blogspot.com.br/2012/07/muitas-tirinhas-da-turma-da-monica-para.html>> Acesso em: 09 de Novembro 2013.

WIKIPÉDIA. **História dos Quadrinhos no Brasil**. Disponível em :http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadrinhos_no_Brasil. Acesso em: 10 maio. 2012.