

**GRAZIELY CECILIA DA MOTA**



## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**ENSINO E METODOLOGIA DE APOIO NA DISCIPLINA DE ARTES**

**Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2013

**GRAZIELY CECILIA DA MOTA**

## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**ENSINO E METODOLOGIA DE APOIO NA DISCIPLINA DE ARTES**

**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 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador (a): Amir Brito Cadôr

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2013

Mota, Graziely C. da, 1987- História em quadrinhos: Ensino e metodologia de apoio a disciplina de artes: Especialização em Ensino de Artes Visuais / Graziely Cecilia da Mota. – 2013.73 f.

Orientador: Amir Brito Cadôr

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. Cadôr, Amir Brito. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

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 *História em quadrinhos: ensino e metodologia na disciplina de artes*, de autoria de Graziely Cecília da Mota, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Amir Brito Cadôr - Orientador

---

Jussara Vitória de Freitas do Espírito Santo  
Membro da Banca.

Belo Horizonte, 2013

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

Dedico este trabalho a todos os meus amigos que compartilham desse imenso gosto em comum.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a realização deste trabalho a todos os meus amigos que foram maravilhosos suportes, à minha família e ao orientador Amir Britto pelo tempo dedicado e pelos conselhos que ajudaram no meu crescimento pessoal e profissional. Agradeço também aos demais professores e tutores que sempre incentivaram o contínuo trabalho e a persistência de se chegar até o final. Agradeço aos meus ex-alunos do ensino fundamental da Escola Municipal Padre Inácio que foram o ponto de partida da escolha do assunto abordado ao longo deste trabalho, devido ao seu ávido interesse em construção de quadrinhos, não importando que disciplina ele fosse trabalhado. E agradeço aos alunos do nono ano do ensino fundamental da Escola Padre Anacleto Giraldi que realizaram esta experiência comigo e me surpreenderam de uma ótima maneira, com seus trabalhos finais.

*Todo mundo tem um mundo secreto dentro deles. Quero dizer todos. Todas as pessoas em todo o mundo, eu quero dizer todos - não importa o quão maçante e chato eles se sintam no exterior. Dentro, eles todos tem inimagináveis, magníficos, maravilhosos e estúpidos mundos incríveis...Não apenas um mundo. Centenas deles. Milhares, talvez.*

Neil Gaiman - The Sandman

## RESUMO

O presente trabalho investiga a utilização de Histórias em Quadrinhos na sala de aula nas diversas disciplinas docentes e no ensino de Artes voltado para o ensino fundamental da rede pública. Como um método recorrente nas demais disciplinas como apoio pedagógico, no campo do ensino da arte, no entanto seu desenvolvimento se mostra pouco explorado. A pesquisa se desenvolveu junto ao nono ano do ensino fundamental da Escola Estadual Padre Anacleto Giraldi de Araxá- MG, com uma pesquisa inicial sobre como os quadrinhos são utilizados nas demais disciplinas pelos seus docentes, e junto aos alunos na sondagem de qual é o contato que eles têm com tal estilo artístico, suas opiniões sobre as obras que conhecem e a proposta do desenvolvimento de uma produção em quadrinhos criada pelos alunos, após estudarmos todas as etapas da construção de uma História em Quadrinho e seus variados estilos artísticos, inserido no ensino de artes. Dentre os trabalhos realizados, espera-se que os alunos possam ter compreendido não apenas a utilização e a criação de HQs como também sua importância como expressão artística, e seu lugar de destaque mundial.

Palavras chaves: Histórias em Quadrinhos, Ensino de Arte, Criação de Histórias em Quadrinhos.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Tira 693 Mafalda.....	16
Figura 2: Tira 612 Calvin e Haroldo .....	17
Figura 3: Naruto .....	18
Figura 4: One Piece.....	18
Figura 5: Armandinho.....	19/20
Figura 6: Meme, o que nós queremos? .....	20
Figura 7: Lourenço Mutarelli .....	22
Figura 8: Gabriel Bá .....	22
Figura 9: Quadros – Will Eisner - 2010, p. 44 .....	33
Figura 10: Percurso de Leitura – Will Eisner 2010, p.41 .....	34
Figura 11: Tipos de balões .....	35
Figura 12: Letramento – Will Eisner-2010, p.12 .....	35
Figura 13: Sons para onomatopeia.....	37
Figura 14: Tamanho e proporção - Felipe Broering .....	41
Figura 15: Proporção- Felipe Broering .....	41
Figura 16: Desenho por encaixe- Felipe Broering .....	41
Figura 17: Perspectiva personagem e leitor – Will Eisner-2010, p. 90 .....	42
Figura 18: Desenho inteiro, médio e close-up – Will Eisner-2010, p.42 .....	43
Figura 19: Diferença na colorização .....	44
Figura 20: Colorização Digital.....	45
Figura 21: Capa revista Conan-Robert E. Howard.....	45
Figura 22: Revista Conan- Robert E. Howard.....	45
Figura 23: Dragon Ball- Akira Toryama .....	46
Figura 24: Mangá Naruto-Masashi Kishimoto .....	46
Figura 25: Sombra e Luz na maçã - .....	47
Figura 26: Projeções de luz e suas sombras .....	47
Figura 27: Mônica Lisa- Mauricio de Sousa .....	53
Figura 28: Captura do bandido Maragato- Francisco Goya.....	56
Figura 29: Trabalho final- “Autoestima” .....	63
Figura 30: Trabalho Final- “Tiras” .....	64

Figura 31: Trabalho Final- “Como sofrer” .....	64/65
Figura 32: Trabalho Final- “Anime Sex” .....	65
Figura 33: Trabalho final – “Ônibus” .....	66
Figura 34: Trabalho final “O gato da escuridão” .....	66/67
Figura 35: Publicação dos trabalhos .....	68

## **LISTA DE SIGLAS**

HQS – Histórias em Quadrinhos

FiQ – Festival Internacional de Quadrinhos

DST – Doenças Sexualmente Transmissíveis

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	13
1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO COTIDIANO.....	16
2. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS INSERIDA NO ENSINO.....	24
2.1 – PLANOS DE ENSINO – COMPREENDENDO E PRODUZINDO QUADRINHOS EM SALA DE AULA .....	29
3-TRABALHANDO COM OS QUADRINHOS EM SALA DE AULA.....	52
3.1- APLICAÇÃO DO PROJETO.....	55
CONCLUSÃO.....	69
REFERÊNCIAS.....	72

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho discorre sobre a arte sequencial e a utilização de HQs no ensino de artes visuais como metodologia para o entendimento de elementos da linguagem visual, como linhas, formas, cores, e o uso da perspectiva.

A utilização de HQs como um método didático nas salas de aula em diversos conteúdos tem crescido nas escolas pela sua fácil compreensão e apreciação dos jovens. A proposta aqui, no entanto, é trabalhar o uso de HQs como produção e meio de ensino de artes visuais e não como uma ponte para outros conteúdos disciplinares. Com uma pesquisa sobre o ensino e a utilização da arte em quadrinhos no ensino fundamental, pretendo investigar a compreensão das HQs como um importante estilo artístico e o poder de criação dos alunos com a utilização de seus elementos.

Atualmente vivenciamos um crescimento, em alguns setores da sociedade, do consumo das HQs pelos jovens, sejam as antigas *comics* de super heróis, sejam mangás japoneses ou *graphic novels*. Assim a utilização de HQs dentro de sala de aula toma uma perspectiva bem além da simples reprodução artística, e de capacidade de interpretação e entendimento como é comumente utilizada, mas também como um meio de valorização de diversas outras formas de artes visuais. Mídia social esta que tem um amplo aspecto de massa e que às vezes é desconsiderada como um método artístico maior, como cita a arte educadora Priscila Margarida:

[...] “importante salientar, que somente recentemente a Arte Sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica. Mesmo quando seus elementos de maior importância são estudados isoladamente, como por exemplo, o design, desenho, a criação escrita, a combinação que ocorre nos quadrinhos é pouco reconhecida na escola, principalmente nas disciplinas de Língua Portuguesa e Literatura, inclusive em artes, onde deveria ter um espaço privilegiado. Grosso modo, essa depreciação é decorrente não só do conhecimento precário da linguagem, sobretudo do professor de arte, mas também em razão do desinteresse na elaboração de material para o ensino por conhecedores – críticos – da linguagem dos quadrinhos.” (MARGARIDA, Priscila. 2012, p. 2).

O assunto escolhido para este campo de pesquisa se deu por uma motivação pessoal de apreciação por HQs em geral. Desde muito nova utilizo a leitura de HQs, enfrentando até certo preconceito com relação ao fato de gostar daquele tipo de

leitura “*inútil*”. Porém, lembro-me particularmente de uma aula de Artes do ensino fundamental, 6ª série (hoje 7º ano) em que a proposta da feitura de uma história em quadrinhos pela professora movimentou a sala. Sem nenhum grande talento artístico a turma conseguiu desenvolver ótimas histórias criativas e expressivas. Ainda hoje o meu gosto por este tipo de arte só cresce, parte do preconceito familiar deixou de existir, mas uma parcela relativa da sociedade ainda vê os quadrinhos como uma banalidade, “*coisa de criança*”, ou com um resquício do velho preconceito instalado a partir dos anos 1950 devido à associação dos quadrinhos com a violência e criminalidade juvenil.

Muitos foram os nomes de grandes artistas que se destacaram na produção de quadrinhos, em todo o mundo, *Goseki Kojima, Frank Miller, Stan Lee, Akira Toriyama, Milo Manara, Dave McKean, Mauricio de Souza, Ziraldo, Hergé, Will Eisner, Dave Gibbons, Quino, Charles M. Schulz* e tantos outros artistas que não só fizeram fama com histórias infantis e juvenis mas com temas adultos, reflexivos, críticos e políticos. Assim tendo em vista o aumento considerável da produção e consumo de HQs devido às adaptações para o cinema, é importante pensar no ensino de tal arte nas escolas de modo mais completo, com todas as suas possibilidades de criação e incentivo de novos talentos artísticos.

Sendo assim o objetivo deste trabalho é realizar uma pesquisa sobre a Arte Sequencial e os Quadrinhos na disciplina de Artes e a sua possível utilização como uma metodologia de ensino de conteúdos diversos de artes através da feitura ou leitura de quadrinhos.

Pretende-se investigar o emprego da Arte em quadrinhos nas escolas de ensino fundamental da rede pública, particularmente na Escola Estadual Padre Anacleto Giraldo da cidade de Araxá. Estabelecer a relação entre a utilização dele unicamente no ensino de artes ou se é utilizado apenas como um método complementar de outras disciplinas. Pesquisar e criar métodos de ensino através da Arte Sequencial e de Quadrinhos para a criação e expressão dos alunos. E compreender o seu real alcance no aprendizado do jovem através da feitura, leitura e estudo dos quadrinhos no ensino de Artes.

A prática do desenho por si só é algo que chama a atenção dos alunos, de modo que eles possam interagir e desenvolver criações espontâneas ou cópias de seus ícones preferidos, como por exemplo, fanarts de personagens sejam de livros,

filmes entre outros. A utilização das HQs em sala de aula e principalmente no ensino de arte agrega vários elementos artísticos, como o desenho, utilização de luz e sombra, perspectiva, em um único campo e faz com que através da análise e da criação os alunos possam compreender melhor aspectos artísticos, aspectos visuais e expressões variadas da vivência humana.

## 1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO COTIDIANO.

Quando a escolha do tema de pesquisa se fez presente, demorei a encontrar um rumo ao qual me direcionar justamente por não ter formação específica na área de Artes Visuais ou Educação Artística, como a formação era conhecida antigamente. Com uma formação em Licenciatura Plena em História e tendo trabalhado nas áreas de filosofia, sociologia e geografia além de história, mergulhar no ensino de Arte seria um sério desafio, principalmente devido à falta de conhecimento em técnicas específicas na área de Arte como, por exemplo, o desenho.

Analisando então os diversos caminhos que a Arte fez em minha formação pessoal e profissional, excluindo o aspecto de História da Arte para focar no Ensino da Arte, a presença das Histórias em Quadrinhos se fez constante em ambos os aspectos.

A geração de 1980 e 1990 conviveu amplamente com histórias em quadrinhos, principalmente com as tiras humorísticas de Mafalda, Charlie Brown (Peanuts), Calvin e Haroldo, Hagar, o viking e o ícone brasileiro que fez parte da infância de muitos, A Turma da Mônica de Mauricio de Sousa. Sendo as HQs um tipo de arte sequencial vista, apreciada e consumida por muitos desde a década de 1940, vi nesta oportunidade um meio de estudar e levar ao ambiente escolar uma forma artística que muitas vezes é apenas utilizada como apoio de gênero textual e de interpretação para as aulas de Português, Literatura, História, entre outras disciplinas.



Figura 1 - Tira 693 Mafalda <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Disponível em <<http://clubedamafalda.blogspot.com.br/2013/10/tirinha-693.html>>. Acessado em 23/09/2013



Figura 2 -Tira 612 Calvin e Haroldo <sup>2</sup>

Trazer as HQs para o âmbito do ensino da Arte nas escolas passou por vários processos de aceitação ao longo do tempo, visto que sua própria história teve altos e baixos de assentimento público na vida dos jovens em formação. Desde o estudo do psiquiatra Frederic Werthan, que escreveu na década de cinquenta o livro "A Sedução do Inocente", em que acusava os quadrinhos de serem a maior causa da delinquência juvenil, da corrupção de menores e da violência, até os estudos atuais sobre a importância das HQs para a educação e os programas governamentais de incentivo à leitura através da divulgação das Histórias em Quadrinhos, com adaptações de clássicos da literatura e a formação de gibitecas incluindo diversos volumes.

Quando o projeto deste trabalho foi iniciado, várias foram as críticas à utilização das HQs no âmbito escolar. A grande maioria trazia a questão da utilização da arte sequencial apenas pelo professor da língua portuguesa como método de ensino de interpretação, porém quase um ano depois, a visão das HQs começa a ter um novo caminho pela frente.

As adaptações cinematográficas Hollywoodianas dos selos Marvel e *DCcomics* nos últimos anos vem aumentando gradativamente o consumo e a aceitação das HQs. Quem viveu uma infância ligada à leitura de quadrinhos na década de oitenta, continua consumindo as novas histórias e acompanhando a leva de adaptações para o cinema, enquanto os jovens da nova geração, que não tinham nenhum contato com as HQs, descobriram através do cinema todo um universo já formado, com tantas outras histórias publicadas, passaram então a consumir. Outro importante foco nessa nova onda de consumo das histórias

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://depositocalvin.blogspot.com.br/2013/01/calvin-haroldo-tirinha-612-23-de-julho.html>> Acessado em 23/09/2013

em quadrinhos é a “invasão” japonesa e coreana, com os *mangás* e os *manhwa*. O *mangá* com seu estilo próprio de desenho e com roteiros que vão dos cômicos juvenis a adultos psicológicos cativou um amplo público ocidental, ainda mais por vir acompanhado dos animes (desenhos animados japoneses) exibidos em canais fechados e abertos do Brasil.

Inserido no Brasil com a vinda de imigrantes japoneses em meados do século XX, o mercado de *mangás* cresceu exponencialmente nos últimos dez anos no país, dos dez primeiros títulos publicados por duas grandes editoras de distribuição nacional hoje conta-se com a publicação de mais de cem títulos distribuídos por quatro principais editoras: Conrad, JBC, Panini, NovaSampa e *NewPop*.



Figura 3 - Naruto <sup>3</sup>



Figura 4- One Piece <sup>4</sup>

Além das Histórias em Quadrinhos publicadas por edição e as *Graphic Novels*<sup>5</sup>, o que vem chamando a atenção para este tipo de Arte Sequencial nos últimos anos é a utilização das tiras, que além das já conhecidas edições publicadas

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://lh5.googleusercontent.com/5jSUcWLUPMk/TYzQyXer9il/AAAAAAAABPo/lfVKNyE4hDY/s1600/03.jpg>> Acessado em 23/09/2013

<sup>4</sup> Disponível em: <[http://lh6.googleusercontent.com/-kiN\\_mt1trATWo-UQdC2HI/AAAAAAAAY8/GecQ1zkJyC8/s1600/09.jpg](http://lh6.googleusercontent.com/-kiN_mt1trATWo-UQdC2HI/AAAAAAAAY8/GecQ1zkJyC8/s1600/09.jpg)> Acessado em:23/09/2013

<sup>5</sup> Ou romance gráfico como também é conhecido, surgido na década de oitenta e voltado para um público mais adulto e com temas sombrios, de violência, insanidade, sexualidade entre outros, como as grandes produções de Batman, o Cavaleiro das trevas; Elektra Assassina de Frank Miller; *Watchmen* de David Gibbons e Alan Moore e *Sandman* de Neil Gaiman

nos jornais e citadas acima, a era da informática e o poder de compartilhamento via internet disponibilizou as *WebComics*, *tiras que são veiculadas na internet*.

Como um boom internacional o surgimento das *Webscomics* também abrangeu o Brasil. Artistas encontraram espaço para criar e distribuir de forma independente, através de páginas próprias, parcerias com grandes sites e blogs, e com amplo compartilhamento das redes sociais. Seguindo a linha de *Peanuts*, de Charles M. Schulz em que

Charlie Brown, o personagem principal, é um garoto de seis anos, perdedor nato, simboliza a insegurança, a ingenuidade, a falta de iniciativa; um eterno esperançoso. Seu cão Snoopy, é um beagle filosófico em cima de sua casinha vermelha. (JARCEM, René G. R. 2007. pag 6)

e de Mafalda, de Quino em que a protagonista é uma menina também de seis anos e com profundos questionamentos sobre a humanidade, baseado em Calvin e Haroldo e nos próprios filhos, o brasileiro Alexandre Beck criou o *Armandinho*, febre nas redes sociais e já considerado um *webcomic*. “*Armandinho*” nasceu da pressa do jornal “Diário Catarinense”, em 2010, quando precisava de três histórias de quadrinhos para o dia seguinte.” Hoje a página conta com mais de quarenta mil curtidas<sup>6</sup> e compartilhamentos diários. Outra webtira de destaque é *Um Sábado Qualquer* de Carlos Rua, vencedor do premio HQmix em 2012, ele mostra Deus, Adão e Eva no dia do descanso divino satirizando diversos temas. Várias outras *webcomics* brasileiras tem seu devido destaque, a pagina *webcomicsbrasil* disponibiliza uma listagem de top 100 das produções brasileiras<sup>7</sup>.



<sup>6</sup> Curtir: expressão utilizada na rede social do Facebook como referencia a algo que a pessoa é fã ou gostou na publicação citada. O Facebook é uma rede social criada em 2004 e que se popularizou no Brasil por volta de 2010 substituindo a rede social Orkut na preferência dos internautas.

<sup>7</sup>Disponível em: <<http://webcomicsbrasil.top-site-list.com/>> acessado em 20/09/2013

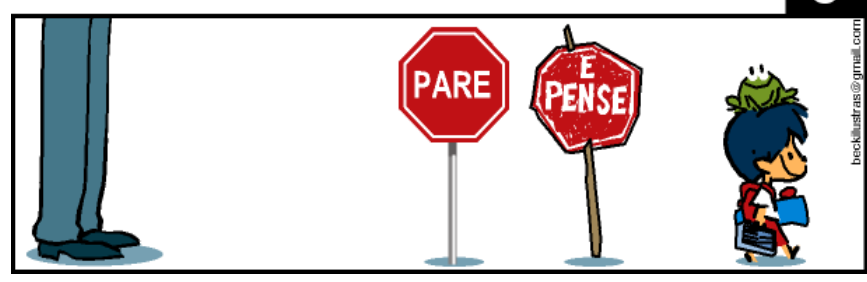


Figura 5 - Armandinho<sup>8</sup>



Figura 6 - Meme, o que nós queremos?<sup>9</sup>

Outro fenômeno da internet e que passou a ser criado por qualquer pessoa com uma boa dose de humor sobre qualquer assunto são os quadrinhos de

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://tirasbeck.blogspot.com.br/>> Acessado em 23/09/2013

<sup>9</sup> Disponível em: <[https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn2/1390736\\_404549606337297\\_500038624\\_n.jpg](https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn2/1390736_404549606337297_500038624_n.jpg)> Acessado em 23/09/2013

*memes*<sup>10</sup>. Sendo criados de forma simples e sem uma maior elaboração de roteiro, cenário e personagens, são quadrinhos que foram inseridos no cotidiano de todas as pessoas ligadas à internet.

Considerando a velocidade de compartilhamento de dados que a internet disponibiliza, as grandes editoras e artistas acabaram por lutar contra os *scans* pirateados de suas obras, disponibilizando-as de forma gratuita, sem contar com a criação da *The Digital Comic Museum* responsável por disponibilizar quadrinhos antigos, da chamada Era de Ouro da década de cinquenta, ou como brinde. Ao comprar a HQ impressa, a pessoa adquire um código para o *download* da versão digital.

Extrapolando a aceitação pública, há no Brasil um novo espaço para artistas consagrados, que passaram por vários tipos de dificuldades para crescer no meio da Arte Sequencial Nacional, tendo inclusive de publicar fora do país antes de conseguir espaço no Brasil para suas obras.

A ampla divulgação da feira Literária de Frankfurt/2013, que teve como homenageada a Literatura Brasileira, proporcionou um novo destaque aos nomes nacionais menos conhecidos pela massa consumidora. Contando com a presença de vários nomes da Arte em Quadrinhos Nacional, como Ziraldo (infelizmente impedido de ir por motivo de doença), Mauricio de Sousa, Lourenço Mutarelli, Gabriel Bá, Fabio Moon, Fernando Gonsales e Lelis, que conversaram em mesa redonda sobre as dificuldades do mercado brasileiro de quadrinhos”. A Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ 2013), realizada no mês de novembro em Belo Horizonte, com importantes nomes nacionais e internacionais, e que cresce a cada edição com novos e consagrados artistas, além de divulgar a arte proporcionou oficinas incluindo a de “Prática de quadrinhos em sala de aula” ministrada por Richarson Santos Freitas (Ric – Cartunista e Professor de Arte) e Wilson Gontijo Cândido (Quadrinista e Professor de Arte) como um meio de ajudar os professores da rede pública e particular de qualquer disciplina a fazer um melhor uso dos quadrinhos em sala de aula.

---

<sup>10</sup> Memes: Meme de Internet é uma ideia que se alastra através da [World Wide Web](#) por sites, blogs, redes sociais, podendo ser montagens, fotos, vídeos, quadrinhos, etc



Figura 7- Lourenço Mutarelli<sup>11</sup>



Figura 8 - Gabriel Bá<sup>12</sup>

Lentamente a visão equivocada da utilização das HQs como uma única ferramenta textual de utilização juvenil vem dando espaço às grandes publicações artísticas com enfoques sérios e adultos. Mudança que se inicia no mercado consumidor, nas feiras literárias e artísticas para depois ser seguida pelos meios educacionais. O meio acadêmico busca nos últimos anos estudar a visão crítica e política adotada nos quadrinhos, visto que esta forma de arte proporcionou ao Brasil ao longo de sua conturbada história análises críticas e políticas, seja por meio do humor em tirinhas ou caricaturas de importantes figuras nacionais. Como exemplo podemos citar a VII Semana de História Política da UERJ que tratará em um de seus minicursos a “História em Quadrinhos e a História Política, HQs como categoria de

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.psychobooks.com.br/wp-content/uploads/2013/03/url.gif>> Acessado em 23/09/2013

<sup>12</sup> Disponível em: <[http://farm4.static.flickr.com/3614/3542627847\\_79e2be1141\\_o.jpg](http://farm4.static.flickr.com/3614/3542627847_79e2be1141_o.jpg)> Acessado em 23/09/2013

pensamento acerca das sociedades no tempo”, ministrado por Marcio do Santos Rodrigues.

Sendo assim, senti essa diferença nos dois momentos de pesquisa, em como as Histórias em Quadrinhos passam lentamente a ganhar destaque, e proponho com este trabalho, levar para a sala de aula os meios de produção e compreensão das HQs no âmbito artístico, tanto para melhor apreciação de diversas obras disponíveis como na produção individual e na exaltação da criatividade.

## 2 - A HISTÓRIA EM QUADRINHOS INSERIDA NO ENSINO.

Como parte importante da expressão artística, a Arte Sequencial e a História em Quadrinhos pode ser inserida, ou ter um lugar especial, na prática e no ensino de artes como uma forma de demonstração e apreciação da arte. No entanto há uma contradição na abordagem dela dentro do ensino, já que como meio textual a HQ tem um espaço definido, mas nos aspectos artísticos não é desenvolvido, seja nos primeiros anos, no fundamental, médio ou superior.

Um aspecto importante de análise remete também à quebra de paradigma dos anos 1950 até os dias de hoje, sobre o bem estar e a utilização dos quadrinhos pelos jovens que como conta a “História das Histórias em Quadrinhos e da Arte Sequencial” (JARCEM, René -2007), caiu em descrédito por muito tempo, devido a todos os estudos psiquiátricos desenvolvidos em que este tipo de expressão era responsável por variadas anomalias de comportamento dos jovens, sua violência, delinquência e tendências homossexuais, como citado no primeiro capítulo deste trabalho. Pensamento este que muitas vezes surge à tona de algum tipo de tragédia envolvendo jovens que inspirados ou não, e que tiveram um gosto por tal arte, acabam envolvidos em cenas de violência ou suicídio, ganhando destaque na mídia e levando ao pensamento público a influência negativa de tal produção artística.

Já o ensino de arte muitas vezes se preocupa com o ensino da História da Arte e deixa de lado o aspecto do fazer artístico, dando margem a meras reproduções. Porém desde a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa, professores tentam inovar a educação da disciplina nas escolas. Docentes que muitas vezes não possuem formação específica na área de arte, e que oscilam entre uma reprodução repetitiva das grandes obras de arte ou inovam de acordo com os preceitos dos parâmetros educacionais e dos currículos exigidos por cada estado. Trabalhando em cima da proposta triangular, os currículos tentam se pautar no quesito do fazer artístico, da apreciação da diversidade cultural e da reflexão de seu lugar na sociedade.

O estado de Minas Gerais propõe em seu currículo básico de ensino de Arte, ligado aos parâmetros nacionais, um ensino voltado às Artes Visuais, Expressão em Dança, Expressão em Música e Expressão em Teatro. Na maioria das escolas, e de acordo com a formação e experiência de cada professor e seus projetos, o ensino

de Artes Visuais ganha um maior destaque, mas muitas vezes a Arte Sequencial e os quadrinhos não têm um lugar no programa.

A realidade, no entanto às vezes não ajuda no ensino de Arte nas escolas. Salas mal equipadas, professores despreparados, e a falta de projetos de visitas em museus, apresentações de musica, teatro e dança deixam uma falha na relação direta da escola e o ensino de arte, tendo o professor apenas como um pequeno ponto de partida para que o maior interesse e apreciação dos alunos aconteçam de forma espontânea e extraclasse.

Enfatizando o ensino de Arte Visual no ensino fundamental, o CBC (Currículo Básico Comum) de Minas Gerais, coloca em eixos o que se deve trabalhar no ensino de tal abordagem, apresentando eixos, temas, subtemas, tópicos e habilidades. Ficando a cargo do professor selecionar e inserir os temas adequados ao ensino das práticas em arte visual pretendidas.

Assim passamos então para a questão da utilização dos quadrinhos em sala de aula, que poderia facilmente ser inserido no contexto de aprendizagem em qualquer tema dos eixos temáticos propostos. Como análise crítica, a arte sequencial e os quadrinhos seriam inseridos na vida do aluno com uma base de análise interpretativa do contexto e do conteúdo e da mensagem transmitida pelo artista. Assim como no estudo da forma, dos elementos estruturais e da composição dos quadrinhos, na construção de obras bidimensionais ou tridimensionais, utilizando esta forma específica de expressão. Além de utilizar as características próprias da construção de histórias em quadrinhos.

Considerando a possibilidade de se trabalhar dessa forma no ensino de arte é importante também observarmos a realidade da utilização deste recurso como um ponto de apoio em outras disciplinas, principalmente português e literatura, onde geralmente é o lugar em que o aluno tem seu primeiro contato com a arte sequencial. Além de observar também o preconceito, inserido há anos, daquele conceito de que história em quadrinhos não precisa ser utilizado, explicado ou trabalhado por se tratar de uma “coisa de criança”. Como por exemplo, é a questão citada pela arte educadora Priscila Margarida:

...importante salientar, que somente recentemente a Arte Sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica. Mesmo quando seus elementos de maior importância são estudados isoladamente, como por exemplo, o design, desenho, a criação escrita, a combinação que ocorre nos quadrinhos é pouco reconhecida na escola, principalmente nas disciplinas de Língua Portuguesa e Literatura, inclusive

em artes, onde deveria ter um espaço privilegiado. Grosso modo, essa depreciação é decorrente não só do conhecimento precário da linguagem, sobretudo do professor de arte, mas também em razão do desinteresse na elaboração de material para o ensino por conhecedores – críticos – da linguagem dos quadrinhos. (MARGARIDA, Priscila. 2012, p. 2).

Sem o material necessário, e enfrentando o desinteresse do próprio profissional de buscar uma nova metodologia de ensino, as Histórias em Quadrinhos acabam presas na disciplina de português e literatura como um ensino voltado para os gêneros textuais e nas outras disciplinas, como uma escapatória de entretenimento e interpretação.

Nas abordagens de gêneros textuais, por exemplo, vários trabalhos utilizando as tiras jornalísticas são empreendidos. As tiras, com seu formato retangular fixo, e como uma boa ideia de se fazer histórias curtas podem ser encontradas e utilizadas em qualquer lugar hoje como suportes em revistas, internet, livros didáticos e etc (ANDRADE, 2009, p. 33) levando a arte sequencial a um fácil acesso, com temas atuais, humorísticos e interpretativos.

Porém mesmo que seja uma figura artística e de linguagem presente no cotidiano de muitos, segundo Vergueiro (*apud* ANDRADE, 2009, p. 46) é preciso uma “alfabetização” na linguagem dos quadrinhos para que suas múltiplas mensagens possam ser decodificadas, assim, o “uso do termo alfabetização visual vem contemplar as práticas de aprendizagem da convenção para a leitura de imagens: enquadramento, distância, ângulo, corte, cor, textura etc”.

Alfabetização essa que não pode ser empreendida apenas pelo profissional de língua portuguesa e literatura, mas que deve também estar inserido no campo no ensino de artes visuais. A diferença entre o tipo de moldura, ou até sua ausência, como a sarjeta deve ser utilizada, o tipo de balão de fala que expressa o sentimento do personagem, o tipo de letra que destaca a expressão do personagem, os diferentes tipos de planos e enquadramento, a utilização das onomatopeias, cores e perspectivas, fazem parte dessa alfabetização visual, além é claro do tipo e estilo de desenho que o artista mostrará na obra.

Este aspecto da aprendizagem é muito importante, visto que os próprios alunos, sem um ensino adequado não conseguem apreciar, distinguir e interpretar uma imagem ou uma arte sequencial, pois “é necessário que a escola introduza em seu currículo o letramento visual. Conforme Belmiro, “somos letrados visualmente,

mas analfabetos visuais, uma vez que não tivemos aprendizado sistematizado de modos de “ler” uma imagem: como se organizam seus componentes, relação fundo x forma, cor, luz etc.” (ANDRADE, 2009, p. 61)

Além dessa alfabetização visual é necessária a tentativa de se desvincular da ideia da censura do código de ética brasileiro da utilização das HQs que permeia ainda hoje muitas opiniões acerca da utilização desta nas escolas, mesmo que desde a década de 90 tenha havido uma valorização pedagógica da sua utilização, como por exemplo:

- 1-As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação e formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.
- 2-Não devendo, sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis. [...]
- 10-As gírias e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.
- 11-São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam nudez [...] (Silva, 1976 ,apud Vergueiro apud ANDRADE, 2009, p. 64)

Essa valorização a partir da década de 1990 vem de encontro principalmente no quesito da leitura e da interpretação, como cita Sandra H. Andrade em sua pesquisa sobre o Retrato da escola (2001), “Para os alunos, o que se nota é que qualquer tipo de leitura melhora a formação, inclusive aquelas discriminadas por alguns setores da sociedade como revistas em quadrinhos”. Além de serem amplamente incluídas a partir de 2006 no Programa Nacional Biblioteca na Escola, principalmente de obras clássicas adaptados em quadrinhos para o público jovem. As HQs passam a ter um maior destaque nas escolas, porém aquela educação visual não acompanha o mesmo ritmo e muito do que se vê são alunos que não entendem as peculiaridades e diferenças na linguagem dos quadrinhos.

Assim sendo, proponho neste trabalho ao realizar um projeto em aula, voltado para a utilização de Histórias em Quadrinhos no ensino de arte, não somente a educação nos quesitos básicos de componentes da arte, mas também uma educação visual, para melhor compreensão e apreciação de obras artísticas em geral. Já que ao identificar os vários elementos que compõe uma HQ o aluno está também estabelecendo ao longo de seu aprendizado o gosto pela apreciação, a identificação de diversas ferramentas de desenho, utilização de sombra e luz, perspectiva, de modo a poder identificar detalhes e peculiaridades em outras obras

artísticas. Mesmo que os critérios de apreciação de um estilo de arte para outro, não sejam considerando os mesmos, quanto mais se trabalha a arte e se envolve o aluno nos pequenos detalhes, no saber e desejar apreciar, mais ele irá conseguir estender seu conhecimento e entender a arte ao se deparar com diversas outras obras. Como por exemplo, ao analisar pinturas de artistas diversos ele poderá identificar o que compõe cada quadro, o que o artista retrata naquela imagem, se as cores utilizadas tiveram alguma influência no ambiente retratado, o plano de perspectiva, como foi trabalhado a luz e a sombra na obra apreciada, o que os gestos humanos representados passam ao admirador. Assim o ponto é que, mesmo que a apreciação seja um quesito individual, o aluno ao ter uma compreensão básica pode discernir melhor elementos artísticos e construir de forma mais embasada uma opinião própria.

Tendo o ensino de arte um tempo limitado de uma aula por semana, proponho neste trabalho uma sequencia simples de nove aulas, que pode ser estendidas para dez ou onze dependendo do tempo de trabalho em cada turma, visto que cada sala tem suas peculiaridades, sendo algumas mais ágeis que outras no espaço de tempo de compreensão e realização das tarefas propostas. No terceiro capítulo deste trabalho então, tratarei da aplicação do projeto.

## 2.1 – PLANOS DE ENSINO – COMPREENDENDO E PRODUZINDO QUADRINHOS EM SALA DE AULA.

Os planos de aula a seguir contam inicialmente com uma abordagem expositiva e dialogada, no sentido em que a aula expositiva não é apenas um veículo de mão única em que apenas o professor fala e os alunos ouvem, o diálogo é construído pela análise conjunta das obras trabalhadas pelo professor com os alunos, sempre aberto a discussões para maior entendimento.

A turma é do 9º ano do ensino fundamental, e cada aula tem a duração de cinquenta minutos.

### **Aula 1**

**1. TEMA:** Introdução à Arte Sequencial e História em Quadrinhos.

### **2. OBJETIVOS**

Compreender a origem da Arte Sequencial e das Histórias em Quadrinhos.

Analisar diferentes tipos de quadrinhos inseridos no cotidiano dos alunos.

Identificar e criar diversos roteiros/histórias.

### **3. CONTEÚDOS**

História da Arte Sequencial e o surgimento das Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje.

Formas de arte sequencial utilizadas até a atualidade.

Análise de imagens e de roteiros/histórias utilizadas.

### **4. RECURSOS**

Sala de vídeo, data show, *Power point*, banco de imagens.

### **5. METODOLOGIA**

Aula expositiva, dialogada e analítica.

- Introdução à matéria. Primeiro momento dialogado em que é necessário por parte do professor saber qual o nível de ligação dos alunos com o tema proposto, pois o docente trabalha de acordo com o que os discentes sabem e

necessitam. Quantos conhecem diferentes HQs, gibis, tiras? Quantos leem periodicamente? Quantos não conhecem, nunca ouviram falar ou simplesmente não se interessam? Eles consideram a HQ um tipo de arte ou apenas uma diversão literária? Conseguem compreender claramente as obras que conhecem? Iniciação do conceito de alfabetização visual.

- Apresentação de diversos elementos que serão estudados ao longo do período de aulas e explicação sobre o trabalho que será desenvolvido no final.
- Apresentação de *Power point* enquanto a aula é ministrada de forma dialogada com os alunos. O objetivo é a compreensão da Arte Sequencial, a visualização das imagens e sua análise para posterior produção.
- Imagens apresentadas em *Power point*.
- Identificação das narrativas apresentadas nas sequencias de imagens.

## **6- AVALIAÇÃO.**

- Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão ao analisar as imagens propostas e pela discussão dos assuntos abordados. Atividade prática de criação de uma historia sequencial. Caso o tempo permita inicio em sala de aula, término em casa.

### Atividade 1

Agora que você já conhece como se conta uma história por meio de imagens em sequencia, crie uma história sequencial com no mínimo seis quadros utilizando recortes de revistas, jornais, ou imagens diversas. Lembre-se que você está contando uma historia através de imagens, então ela necessita ter coerência.

## **Aula 2**

**1. TEMA:** Roteiro/ História na apreciação e criação de uma HQ

### **2. OBJETIVOS**

Compreender o que é e como fazer um roteiro simples.

Identificar as histórias abordadas em diversas HQs.

Identificar e criar personagens.

### **3. CONTEÚDOS**

Roteiro simples

Criação e Identificação de personagens

Identificação da estrutura narrativa das obras analisadas

### **4. RECURSOS**

Sala de vídeo, data show, *Power point*, banco de imagens, HQs diversas.

### **5. METODOLOGIA**

Aula expositiva, dialogada e analítica, prática de criação de roteiro.

Sabendo-se que o 9º ano já teve um contato anterior com a criação de roteiro e histórias na disciplina de Redação, o objetivo aqui é apresentar alguns conceitos básicos de como apresentar uma história e criar seu desenvolvimento, como as características dos personagens que se quer criar, o tipo de ambientes e cenários que serão abordados nas obras.

Atividade 1

Analise as HQs distribuídas.

- a) Do que esta HQ trata (assunto)? Qual sua história?
- b) Quem são seus personagens principais? E os secundários?
- c) Que tipos de expressões os personagens apresentam em que você identifica um sentimento específico?
- d) Que tipos de cenários se encontram nesta HQ? Descreva-os.

## Atividade 2

Crie um conjunto de personagens. No mínimo 2 e no máximo 5. Considere as características principais de cada um deles: aparência, personalidade, roupas, motivação.

## Atividade 3

Utilizando os personagens criados no exercício anterior, monte um roteiro simples para a criação de uma HQ. Especifique as características de cada quadro contendo: cenário, narração e fala dos personagens. Caso não existam diálogos, descreva o que os personagens estão fazendo. No mínimo 3 e no máximo 6 quadros.

## **6- AVALIAÇÃO.**

Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão.

- Análise de HQs diversas para a compreensão dos elementos que compõem uma HQ. Identificação da história, dos personagens, tipos de cenários.

## **Aula 3**

**1. TEMA:** Elementos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

### **2. OBJETIVOS**

Identificar e analisar os elementos gráficos que compõem uma HQ.

Iniciar o processo de criação utilizando estes elementos.

### **3. CONTEÚDOS**

Elementos gráficos de uma HQ:

Quadros

Balões

### **4. RECURSOS**

Sala de vídeo, data show, *Power Point*, banco de imagens, revistas em quadrinhos, folha A4 ou A3.

## 5. METODOLOGIA

- Primeiramente analisar alguns tipos de quadros com a turma e tipos de balões para depois iniciar os exercícios práticos.

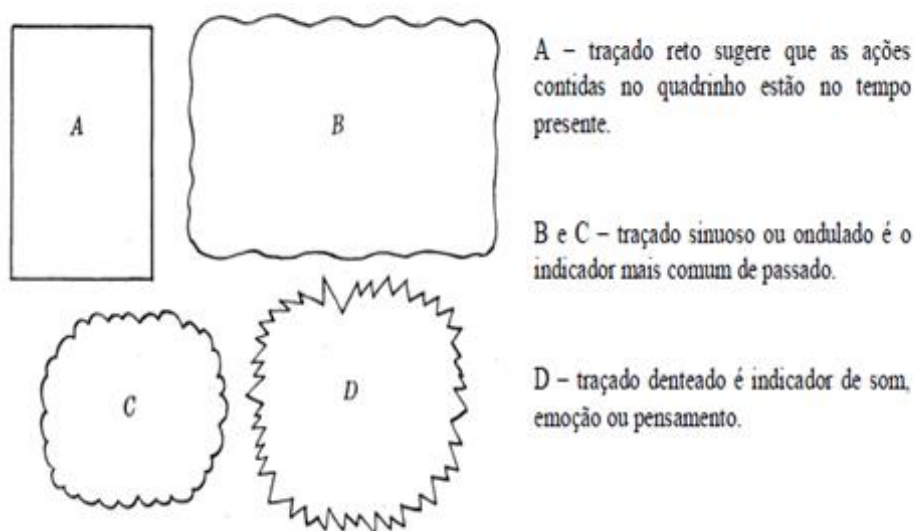
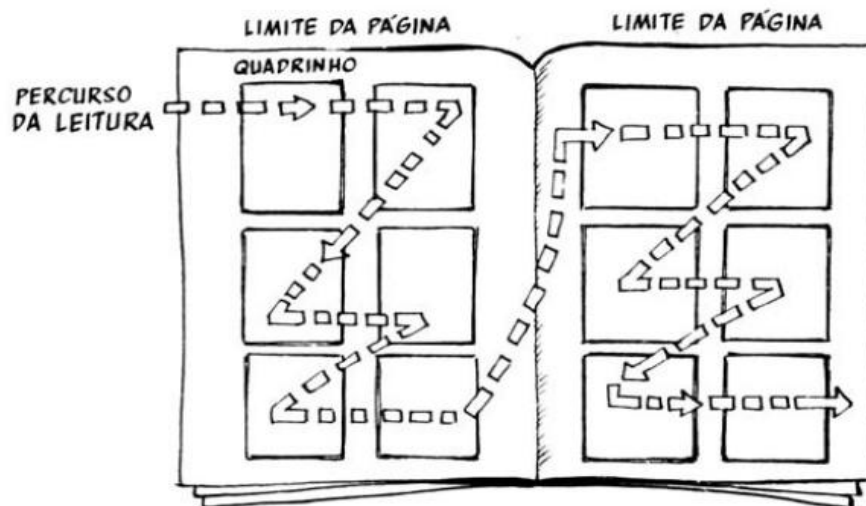


Figura 9- EISNER, Will, 2010, p. 44

Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte seqüencial.



O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. A disposição de quadrinhos na página parte desse pressuposto.

Figura 10: EISNER, 2010, p.41

- Mostrar ao aluno a formação dos quadros e a possibilidade de extrapolar esse enquadramento de acordo com a narrativa que se pretende criar. Aos alunos que já estão acostumados a acompanhar leituras de mangás, citar o enquadramento característico que mostra os *flashbacks* em páginas de bordas e sarjetas pretas.
- Mostrar o uso de diferentes balões para representar o diálogo.



Figura 11: Tipos de Balões<sup>13</sup>



Figura 12: EISNER, Will, 2010, p.12

- Chamar atenção dos alunos para o tipo de letra utilizada junto à imagem, o que dá um maior sentido e amplia a compreensão do momento passado pelo personagem.

<sup>13</sup> Disponível em <<http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>> Acessado em 10/10/2013

#### Atividade 1

Observe novamente as HQs disponíveis para exame e identifique os tipos de quadros diferentes. Verifique se existe nessas HQs quadros que indicam o passado, o presente, que representam uma emoção ou pensamento, ou páginas que não contem nenhum enquadramento, ou um enquadramento de pagina inteira ou até de duas paginas abertas.

#### Atividade 2

Observe agora os balões utilizados das HQs. Quais tipos de balões existem na HQ que você analisou? O que cada um representa?

#### Atividade 3

Utilizando o roteiro criado na aula anterior crie uma sequencia de 3 a 6 quadros empregando vários tipos de enquadramento sem a utilização de balões.

#### Atividade 4

Utilizando o roteiro criado na aula anterior crie uma sequencia de 3 a 6 quadros utilizando no mínimo 3 tipos de balões diferentes.

### **6- AVALIAÇÃO.**

Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão.

Observar e identificar os elementos propostos em outras HQs, se cada identificação ocorreu com sucesso.

Criação a partir do roteiro criado anteriormente, criação de quadros sem diálogos e posteriormente com balões. Verificar se as exigências mínimas pedidas foram cumpridas.

## Aula 4

1. **TEMA:** Elementos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

### 2. OBJETIVOS

Identificar e analisar os elementos gráficos que compõem uma HQ.

Iniciar o processo de criação utilizando estes elementos.

### 3. CONTEÚDOS

Onomatopeias

### 4. RECURSOS

Sala de vídeo, data show, *Power Point*, banco de imagens, revistas em quadrinhos, folhas A4 ou A3.

### 5. METODOLOGIA

#### Onomatopeias

É uma figura de linguagem que representa um som com um fonema ou palavra. Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de maquinas, o timbre da voz humana. Exemplos: **Toc, Toc** – bater da porta **Hmm** – pensamento **Ha Ha Ha!**– riso **Atchim!** – espirro **Au!** – latido **Bang!** – tiro **Buáá!** – choro **Clap!** – palmas **Cof, Cof** – tosse **Grrr!** – grunhido **Miau!** – miado **Nhac!** – mordida **Nhec** – rangido **Oops!** – espanto, medo, surpresa **Tic-tac!** – relógio



Figura 13: Sons para onomatopeia<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>> Acessado em 10/10/2013

- A onomatopeia como figura de linguagem já é algo em que a maioria dos alunos está acostumado e identifica facilmente. O objetivo aqui é chamar atenção deles para o fato de que muitas vezes eles passam pela onomatopeia e não a registram como algo participante da narrativa apresentada.

#### Atividade 1

Observe as HQs disponíveis e identifique as onomatopeias utilizadas no desenvolver da história.

#### Atividade 2

Da mesma forma que um quadrinho pode ou não conter balões de diálogos, ele pode conter apenas onomatopeias para retratar o que se passa com os personagens.

Crie uma sequência de 3 a 6 quadros em que o personagem transmita o que ele está fazendo apenas pelas onomatopeias. Ex: Está andando de moto e sofreu um acidente. Caiu de uma escada. Está cozinhando. Está caminhando enquanto canta. Existem várias situações, crie uma e utilize no mínimo 4 onomatopeias diferentes.

#### Atividade 3

Sem a presença de um personagem crie uma sequência de 2 a 3 quadros, utilizando apenas as onomatopeias para contar o que se passa na história retratada. Utilize no mínimo 5 onomatopeias diferentes.

### **6- AVALIAÇÃO.**

Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão.

Observar e identificar os elementos propostos em outras HQs, se cada identificação ocorreu com sucesso.

Criação e utilização adequada das onomatopeias.

## **Aula 5**

**1. TEMA:** Elementos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

### **2. OBJETIVOS**

Identificar os elementos que abrangem a HQ.

Analisar os elementos que compõem uma HQ.

Iniciar o pensamento de criação.

- Chamar a atenção dos alunos para a presença do ponto de vista do leitor, de modo a fazer ênfase na narrativa. Como apareceria o “monstro” de uma perspectiva vista de baixo: mais assustador, gigante, ameaçador; enquanto que a imagem vista de cima não passa o mesmo sentimento durante a narrativa.

### **3. CONTEÚDOS**

Técnicas de desenho e perspectiva

Uso narrativo da perspectiva

Proporção

Enquadramento

### **4. RECURSOS**

Sala de vídeo, data show, *Power Point*, banco de imagens, revistas em quadrinhos, folhas A4 ou A3.

### **5. METODOLOGIA**

Retomando a aula abordando o que já foi discutido sobre as HQs, passaremos a mais uma análise de obras para posterior criação.

Como uma das grandes reclamações dos alunos gira em torno do “não sei desenhar” e tendo em vista aspectos já trabalhados em outras aulas sobre o desenho, há aqui uma retomada de elementos básicos do desenho.

#### Atividade 1

a) Analise as diversas HQs disponíveis. Em qual delas a forma do desenho lhe chamou mais atenção? Por quê?

b) Observe agora as perspectivas utilizadas nos quadrinhos. Quais tipos você pôde perceber? A perspectiva desenhada influencia na história ou na percepção do leitor? Como?

#### Atividade 2

Elabore uma sequência de 3 histórias com 3 quadros cada uma, em que cada história você utilize uma perspectiva diferente. Faça ao menos um quadro com uma perspectiva vista de cima; um quadro com a perspectiva vista de baixo; um quadro com a perspectiva vista de frente com um ambiente em profundidade; um quadro com o personagem em corpo inteiro; um quadro com *close-up*.

#### **Proporção:**

“Tem a ver com o tamanho de um elemento no desenho em relação aos outros elementos do mesmo desenho.

A proporção é o que determina que, por exemplo, no corpo humano, as pernas são mais compridas que os braços, o dedo médio mais comprido que o mindinho, ou que o nariz da mesma largura que o olho.” (BROERING, Felipe. Desenho Básico Design e Criação de Personagens)

#### **A relação das proporções dos objetos:**

A forma e tamanho dos objetos nos permitem reconhecê-los e diferenciá-los uns dos outros. Observando a figura abaixo, podemos concluir que o único fator em comum entre eles, é que todos são

cogumelos. No entanto, cada um possui características diferentes nas suas proporções que nos permite diferenciá-los entre si. (BROERING, Felipe. Desenho Básico Design e Criação de Personagens)

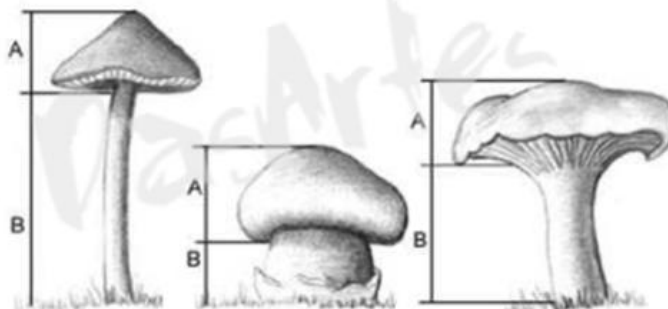


Figura 14 Tamanho e proporção - <sup>15</sup>

### Desenhar por Encaixe:

O sorvete se insere em um cone e um círculo, portanto, se iniciarmos o nosso desenho fazendo estas figuras básicas, será mais fácil a seguir “embelezar” a forma básica e desenvolvê-la até ficar como um sorvete. (BROERING, Felipe. Desenho Básico Design e Criação de Personagens)

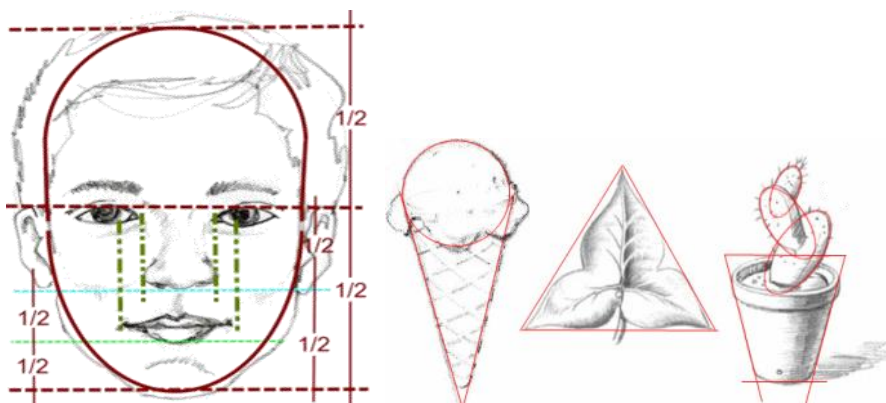


Figura 15- Proporção

Figura 16: Por encaixe<sup>16</sup>

### Perspectiva

<sup>15</sup> Disponível em : <<http://professorfelipebroering.blogspot.com.br/>> Acessado em 26/11/2013

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://professorfelipebroering.blogspot.com.br/>>Acessado em 26/11/2013

Nas HQs “A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor [...]” (EISNER, Will. 2010, p. 89)

Exemplo com relação à perspectiva do personagem e do leitor.

QUADRINHO A



Neste exemplo, o formato oblongo do quadrinho, combinado com uma perspectiva de um ponto de vista baixo, evoca uma sensação de ameaça. O leitor sente-se confinado e dominado pelo monstro.



A mesma cena, mas vista de cima, e colocada num quadrinho largo, estimula a sensação de distanciamento. O leitor tem bastante espaço de locomoção e está acima de tudo. Há pouca ameaça ou envolvimento.

Quadrinho B

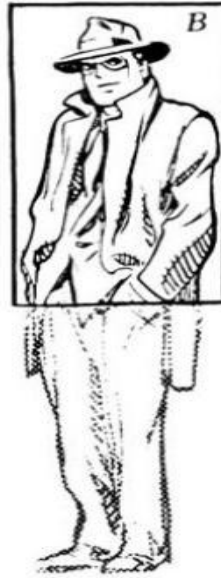


Figura 17- EISNER, Will. 2010, p. 90



FIGURA INTEIRA

A figura mostrada inteira não requer nenhuma sutileza de percepção. Ela não solicita nada da imaginação ou do conhecimento do leitor.



MÉDIA

Espera-se que o leitor complete o resto da imagem — dada uma alusão generosa a respeito de sua anatomia.



CLOSE-UP

Espera-se que o leitor suponha a existência da figura inteira deduzindo a postura e os detalhes a partir da memória e da sua experiência.

Figura 18: EISNER, Will. 2010, p.42

## 6-AVALIAÇÃO

Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão.

Observar e identificar os elementos propostos em outras HQs, se cada identificação ocorreu com sucesso.

Utilização adequada dos elementos pedidos nas atividades.

## Aula 6

1. **TEMA:** Elementos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

## 2. OBJETIVOS

Compreender o uso de luz e sombra para representar o volume

Uso expressivo da cor.

### 3. CONTEÚDOS

Colorização

Luz e Sombra

Desenhos em preto e branco: hachuras, contraste

### 4. RECURSOS

Sala de vídeo, data show, *Power Point*, banco de imagens, revistas em quadrinhos, folhas A4 ou A3.

### 5. METODOLOGIA

- Iniciar com retomada da aula anterior.
- Observar a utilização da cor e o Preto e Branco.
- Trabalhar com os alunos o conceito de volume com a utilização de luz e sombra na produção das imagens.
- Uso da cor para destacar cenas, criar sensações, produzir efeitos dramáticos

Exemplos Utilizados:



Figura 19: Diferença na colorização<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.exaworld.biz/blog/colorizacao-de-quadrinhos/>> Acessado em 10/10/2013

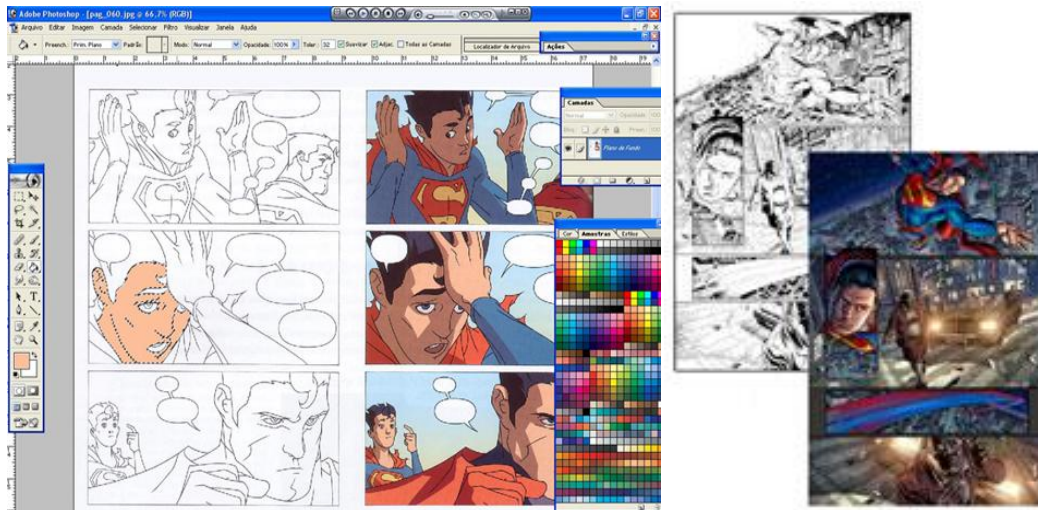


Figura 20: Colorização Digital <sup>18</sup>

A grande maioria dos mangás publicados no Brasil e alguns HQs, como, por exemplo, Conan de Robert E. Howard são em preto e branco.

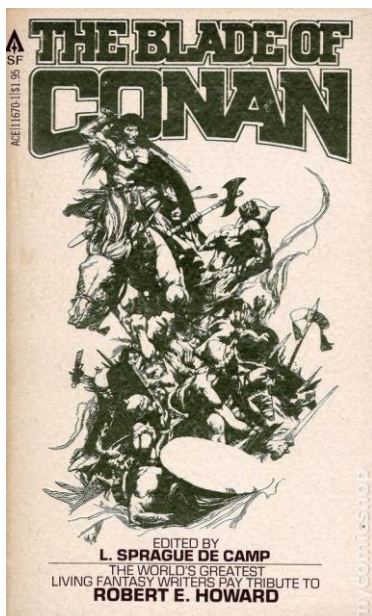


Figura 21: Capa Revista Conan <sup>19</sup>



Figura 22: Revista Conan <sup>20</sup>

<sup>18</sup> Disponível em:

<[http://institutosquadinhos.web305.kinghost.net/impacto/index.php?option=com\\_content&view=article&id=66850&Itemid=478](http://institutosquadinhos.web305.kinghost.net/impacto/index.php?option=com_content&view=article&id=66850&Itemid=478)> Acessado em 10/10/2013

<sup>19</sup> Disponível em: <[www.mycomicshop.com](http://www.mycomicshop.com)> Acessado em 20/10/2013

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://hqfanbeta.blogspot.com.br/2011/06/conan-e-jason-momoa.html>> Acessado em 20/10/2013

## Mangás



Figura 23 – Dragon Ball<sup>21</sup>



Figura 24- Mangá Naruto<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Disponível em: <[animerulezzz.org](http://animerulezzz.org)> Acessado em 10/10/2013

<sup>22</sup> Disponível em: <[narutoforce.wordpress.com](http://narutoforce.wordpress.com)> Acessado em 10/10/2013

## Luz e Sombra

- Com imagens simples apresentar exemplos de aplicação de luz e sombra para que os alunos possam compreender e aplicar em suas produções finais. Analisar as HQs que eles têm em mãos em busca de pontos de luz e sombra.

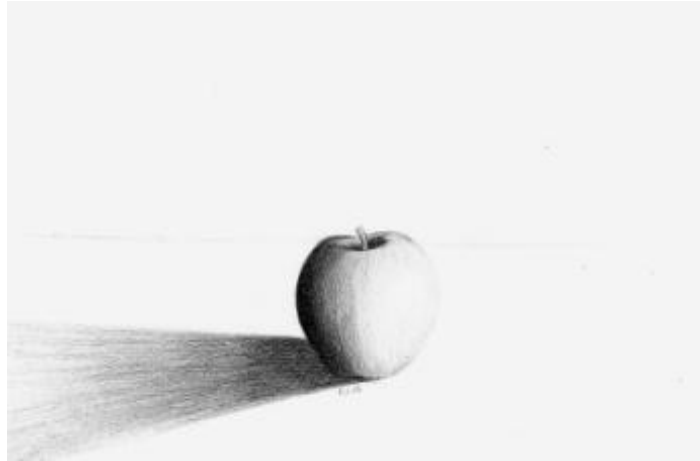


Figura 25 – Sombra e luz na maçã<sup>23</sup>

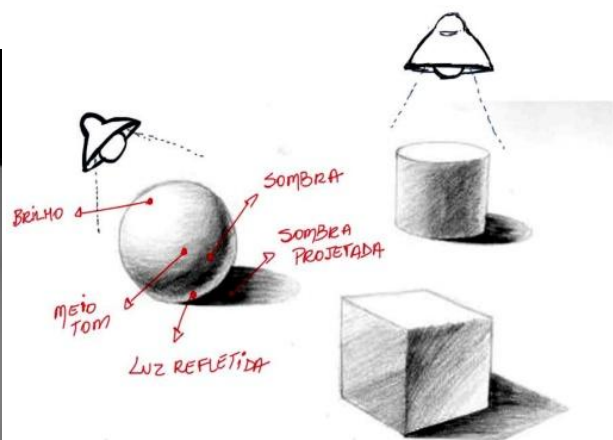
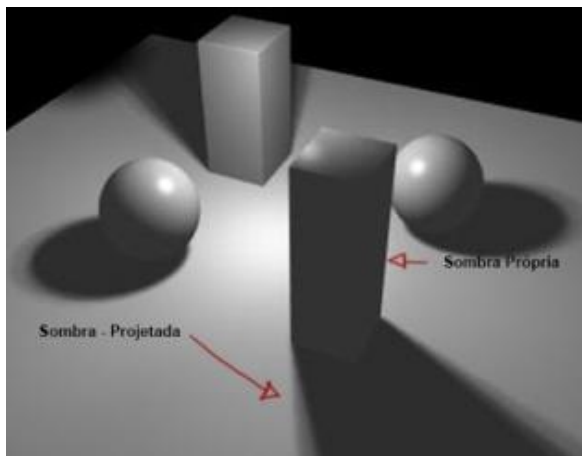


Figura 26- Projeções de Luz e suas sombras.<sup>24</sup>

### Atividade 1

Observe as HQs disponíveis para análise. A HQ que você está analisando é colorida ou preta e branca? Para você a utilização de cores é algo importante? Por quê?

<sup>23</sup> Disponível em: <[hanamiartedesign.blogspot.com](http://hanamiartedesign.blogspot.com)> Acessado em 18/11/2013

<sup>24</sup> Disponível em: <[mauriciodesenhosrealistas.blogspot.com](http://mauriciodesenhosrealistas.blogspot.com)> Acessado em 18/11/2013

## Atividade 2

Crie três sequencias distintas de 3 quadros cada.

- a) A primeira sequencia deve conter uma história colorida de acordo com o sentimento passado pelo personagem.
- b) A segunda sequencia deve conter uma historia em que cores diferentes sirvam para distinguir os personagens entre si.
- c) Na terceira sequencia deve conter a utilização apenas do preto e branco.

## Atividade 3

Observe ao seu redor a composição de Luz e sombra de vários objetos.

- a) Desenhe um objeto identificando sua fonte de luz e a projeção de sua sombra.
- b) Crie uma sequencia de três quadros em que o cenário contenha pontos de luz e sombra.

## **6-AVALIAÇÃO**

Avaliação continuada, atenção, participação e nível de compreensão.  
Identificação dos elementos propostos em outras HQs  
Criação com utilização de cor, luz e sombra.

## **Aula 7**

**1. TEMA:** Elementos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

### **2. OBJETIVOS**

Identificar os elementos que compõem a HQ.

Criar tiras

### **3. CONTEÚDOS**

Todos os elementos que compõe as HQs

### **4. RECURSOS**

Revistas em quadrinhos; folhas A4 ou A3; lápis; Lápis de cor; borracha

### **5. METODOLOGIA**

Retomando a introdução da Arte em Quadrinhos, da primeira aula, voltamos a reforçar o conceito de tira (e webtiras) ou HQ, para escolha na posterior criação do trabalho final.

- As HQs entram como uma forma de desenvolvimento de histórias e personagens complexos. Divididos em sequências de várias revistas, ou de forma única como as *Graphic Novels*. Enquanto que as tiras de jornal se destacam com quadros curtos, conteúdo mais intelectual, e uma maior valorização do texto sobre a imagem.
- *Webcomis* – Tiras criadas e distribuídas primeiramente pela internet para posterior publicação impressa. Utilizar o banco de imagens para análise de diversas tiras. Armandinho, Um sábado qualquer, *Memes*; e as tradicionais: Mafalda, *Peanuts*, Hagar, Calvin e Haroldo.
- Um ponto de preocupação recorrente nas aulas de arte quando um trabalho do tipo é anunciado, é o desconforto de alguns alunos como fato de “não saberem desenhar”, assim é necessário o contínuo trabalho no ponto em que não é preciso saber desenhar de modo perfeito para se apresentar um ótimo trabalho.

#### Atividade 1

Crie um esboço de roteiro para uma tira humorística que trate dos temas: cotidiano, política e social. Como serão seus personagens nos quesitos físicos e psicológicos? Em que ambiente eles vivem?

#### Atividade 2

Agora crie 5 tiras com no mínimo 3 quadros cada. Atenção para os quesitos necessários. Uma mesma tira pode conter até 3 quesitos acima.

- a) No mínimo uma tira colorida
- b) No mínimo uma tira em preto em branco
- c) No mínimo uma tira com tema cotidiano
- d) No mínimo uma tira com tema político
- e) No mínimo uma tira com tema social
- f) No mínimo uma tira com 4 onomatopeias diferentes

- g) No mínimo uma tira com destaque á luz e sombra
- h) No mínimo uma tira com diferentes tipos de perspectiva.
- i) No mínimo uma tira com 3 balões diferentes.
- j) No mínimo uma tira sem utilização de balão.

## **6- AVALIAÇÃO**

Avaliação continuada, atenção, participação, empenho.

Observar se o mínimo das exigências nas atividades propostas foi utilizado pelos alunos

## **Aula 8**

**1. TEMA:** Criando uma HQ

### **2. OBJETIVOS**

Criar uma HQ que contenha todos os elementos estudados.

### **3. CONTEÚDOS**

Roteiro, personagens, enquadramento, balões, onomatopeias, perspectiva, luz e sombra.

### **4. RECURSOS**

Folhas A4 ou A3; lápis; Lápis de cor; borracha

### **5. METODOLOGIA**

Início da criação do projeto final.

Tema: Livre

Os alunos deverão criar uma história com um desenvolvimento em vários quadros (mínimo 10, Maximo 50) ou um conjunto de no mínimo 4 tiras com 3 quadros cada.

Seu projeto deve conter: esboço do roteiro, criação de personagens; escolha na utilização de cores ou do preto e branco; escolha da utilização de balões e onomatopeias; uso da perspectiva; Luz e sombra.

Trabalho individual ou em dupla. Início da criação em sala de aula com o auxílio do docente. Rascunho principal para o projeto final. O aluno deve definir o que deseja desenvolver, se prefere uma HQ com vários quadros (com narração ou com diálogos) ou tiras.

Término do trabalho em casa.

## **6- AVALIAÇÃO**

Entrega do trabalho realizado em casa. Elementos aprendidos utilizados com sucesso.

### **Aula 9**

**1. TEMA:** Exposição do trabalho realizado

#### **2. OBJETIVOS**

Apreciar, compreender e analisar a criação dos colegas de classe.

#### **3. CONTEÚDOS**

Publicação e distribuição das HQs criadas em formato de revista, em volume único.

#### **4. RECURSOS**

Sala de aula, mesas e cadeiras, murais, montagem de exposição, sistema de Xerox, festa de lançamento da revista criada, distribuição entre os colegas.

#### **5. METODOLOGIA**

Após a entrega dos trabalhos, e da distribuição das notas há a junção dos trabalhos para a publicação em formato de revista. Utilizando o sistema de xerox disponível na escola, ou em papelarias, para que a revista seja distribuída no momento de confraternização para mútua apreciação das criações.

## **6-AVALIAÇÃO**

Momento da publicação, com diálogo, abertura de análise, confraternização saudável e apreciação das demais produções.

### 3-TRABALHANDO COM OS QUADRINHOS EM SALA DE AULA.

Meu trabalho pretende abordar a relação da aplicação das Histórias em Quadrinhos no meio escolar, utilizando como base o ensino fundamental da Escola Estadual Padre Anacleto Giraldi de Araxá. Assim o trabalho se inicia com varias indagações como: Os alunos conhecem e trabalham com quadrinhos? Como é sua utilização na disciplina de Arte e nas demais disciplinas? Os alunos tem facilidade na compreensão? Conseguem distinguir os aspectos artísticos e textuais? Como é trabalhado o conceito de HQs com os alunos?

Ao iniciar o trabalho com uma sondagem sobre a utilização das HQs na escola, foi constatada a falta de recursos junto à Biblioteca escolar. Ao ser averiguado, a bibliotecária mostrou que o acervo de HQ na biblioteca é quase inexistente, contando com três ou quatro gibis e um almanaque das tiras de Mafalda do autor Quino. Embora a biblioteca seja bem utilizada pelos alunos nos empréstimos mensais ou bimestrais de livros, eles não contam com a disponibilidade dos quadrinhos em suas opções.

Prosseguindo com a análise do meio escolar e entrevistando os professores das diversas áreas sobre a utilização de quadrinhos, percebe-se que vários deles utilizam como um meio didático de interpretação textual e de avaliação do entendimento visual dos alunos. Tendo como principal meio de trabalho com este gênero as aulas de português e literatura, que extrapolam o conceito de interpretação textual para trabalhar a criatividade da criação e os elementos básicos da construção de uma HQ.

Uma das docentes tem em seu plano anual de ensino um espaço dedicado às Histórias em Quadrinhos. Em sua entrevista ela deixa claro o modo como trabalha os elementos básicos que compõem uma HQ, análise de diversas obras, criação de enredos e personagens para enfim a criação de revistas pelos alunos. O trabalho dela conta com a criação por parte dos alunos de algumas histórias simples de apenas um plano e sem cenário definido e outras mais elaboradas, com assuntos diversos desde temas de palestras vistas pelos alunos sobre drogas, DST, Segurança no trânsito, como de temas livres como amor e amizade.

Na disciplina de arte ao perguntar aos alunos se eles tiveram algum contado com a produção de quadrinhos, a resposta foi que não trabalharam tal assunto. O

ano letivo de 2013 contou com dois professores de arte no corpo docente, o primeiro retirou-se do cargo antes que pudesse entrevistá-lo, a segunda docente diz não ter trabalhado quadrinhos, e por ser o primeiro ano em que trabalha na disciplina, tendo formação em outra área, ainda não havia definido bem as estratégias de ensino. Procurando ter uma visão clara do trabalho de HQs por um profissional formado e atuante no ensino de arte, procurei pela professora do ano anterior. Em sua entrevista, ela relata ter 26 anos de profissão e já ter trabalhado o tema, embora ele não esteja presente em seu planejamento atual. Afirma encontrar nas HQs, um estilo de arte e um tema tão amplo para o ensino artístico que poderia passar um ano todo desenvolvendo o assunto com seus alunos. Buscando assim todos os conceitos teóricos do desenho, da perspectiva, criação de cenários, enredos e personagens e etc. Ela cita já ter trabalhado com a “História em Quadrões” de Mauricio de Souza, que foi um projeto que o artista desenvolveu unindo seus personagens com representações de pinturas famosas.

É importante destacar que o trabalho de Maurício de Souza, nesta série de pinturas, contribui para consolidar uma interpretação equivocada do conceito de releitura, de acordo com a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa, pois se baseia em uma imitação do resultado mais do que em um entendimento do processo.

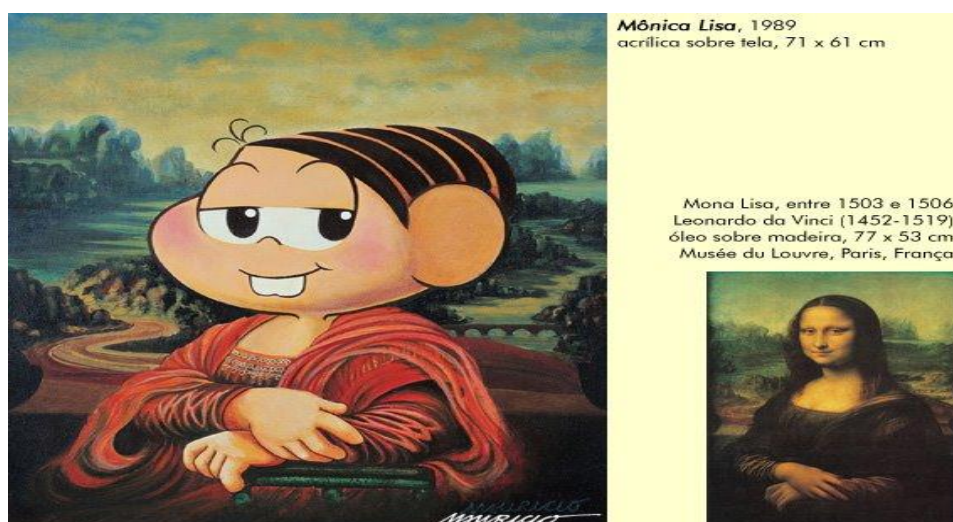


Figura 27- Mônica Lisa<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Imagem disponível em: <<http://arteimitaavida.blogspot.com.br/2009/01/histria-em-quadres-as-pinturas-de.html>> Acessado em 18/11/2013

Dando prosseguimento à realização do meu trabalho, a experiência foi elaborada para um nono ano do ensino fundamental. A prática do projeto sofreu um atraso no cronograma devido a imprevistos que ficam além do planejamento do docente. O segundo semestre é um momento que passa extremamente rápido e conta com diversos movimentos externos, principalmente com o nono ano, por ser um ano de fechamento do ensino fundamental. Avaliações de desempenho promovidas pelo governo e viagens educativas tomaram aulas que seriam usadas no desenvolvimento do projeto, o que levou a um adiamento imprevisto.

### 3.1- APLICAÇÃO DO PROJETO.

O primeiro plano de aula inicia-se com uma sondagem sobre o assunto e uma explicação sobre o que será o trabalho a ser desenvolvido no final do processo. A grande maioria dos alunos tinha conhecimento sobre o tema, e já haviam participado de aulas de criação de HQs, porém alguns não consideravam um tipo de arte, achavam estar diante de uma leitura de entretenimento somente. Por isso preferi iniciar a aula com uma introdução a Arte Sequencial e seu histórico, para que eles compreendessem o porquê daquilo que eles consideravam apenas uma leitura de diversão ser considerado por muitos um tipo de Arte, percebendo assim toda a mudança de tratamento que as Histórias em Quadrinhos sofreram até eles terem o que tem em mãos hoje como uma HQ convencional. Como a aula foi ministrada de forma expositiva e dialogada pudemos analisar em conjunto as obras de Arte Sequencial de seu período rupestre até a atualidade, continuando a sondar o que eles conseguiam identificar nas imagens apresentadas que possibilitavam a apresentação de quadros sequenciais que formavam uma história. A aula ministrada na sala de vídeo contou com a utilização do *datashow*, possibilitando a visualização por todos da sala e uma discussão maior entre os alunos. Outro objetivo da aula juntamente com este primeiro entendimento do que é a Arte Sequencial foi o tratamento da história ou enredo de cada obra. Se a Arte Sequencial e os Quadrinhos tem como objetivo contar uma história utilizando uma sequencia lógica de imagens, então como esta história pode ser criada? O que ela deseja mostrar através destas imagens em cadeia? Um dos exemplos abordados para análise e discussão dos alunos foi a sequencia da *Captura do bandido Maragato pelo frei Pedro de Zaldívia* (1807), de Francisco Goya. O objetivo aqui era mostrar a sequencia dos acontecimentos sem nenhuma legenda e trabalhar a ideia de criação de uma história sequencial a ser desenvolvida pelos alunos.



Figura 28: Captura do bandido Maragato pelo frei Pedro de Zaldívia, 1807 de *Francisco Goya*<sup>26</sup>

Assim, com o primeiro entendimento, a atividade prática foi proposta. Que os alunos pudessem criar uma narrativa, lidando apenas com imagens, fossem elas

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://gramatologia.blogspot.com.br/2010/06/francisco-goya.html>> Acessado em 22/10/2013

recortes de diversas revistas ou jornais, mas que contassem uma história de modo claro e em quadros sequenciais.

O segundo plano sofreu uma mudança inesperada. A sala de vídeo não estava disponível o que nos levou a permanecer na sala de aula, e continuar com o tema de forma expositiva e dialogada, contando com quadro, giz, e uma apostila que trazia todos os elementos das Histórias em Quadrinhos.

O tema principal desta segunda aula girou em torno da identificação do enredo abordado em diversas revistas, a criação de personagens, de uma história e roteiro. Como já mencionado, a biblioteca não contava com um material amplo de HQs, por isso providenciei várias revistas entre elas, Turma da Mônica, Turma da Mônica Jovem, Bolinha, Luluzinha, Mickey, Zé Carioca, Star Wars, Dragon Ball, Dragon Ball Z, Naruto, One Piece, para que o trabalho de análise dos diversos elementos de composição das HQs fosse realizado. A reação dos alunos foi diversa, quem nunca havia pegado em um mangá não conseguia identificar muita coisa, ou se acostumar a ler em seu modo característico “de trás para frente”. Contando sempre com a famosa pergunta “porque eles desenham olhos grandes se os olhos deles são pequenos e puxados?” levando a partir daí uma discussão sobre o estilo de desenho característico de cada desenhista, e essa diferença principal entre o desenho dos mangás comparado aos outros tipos de quadrinhos.

Assim a primeira pergunta, de volta ao assunto original em discussão, foi se os alunos conseguiam identificar qual era a história contada em cada revista que tinham em mãos e quais eram seus personagens. Aprofundando, foi analisado ainda os tipos de cenários e ambientes que continham as revistas e características aparentes de cada personagem envolvido, além das características físicas também as motivações e os desejos de cada um. Com esta primeira análise realizada começamos a trabalhar então a criação de personagem, história e roteiro simples para posterior criação desenvolvida pelos alunos. As características principais que tentei abordar no conjunto e criação de personagens para uma história foi:

#### **1. Personagens simples**

São criados com base em um traço principal da sua personalidade, que é apresentado de forma repetitiva. Eles são previsíveis, não têm grande vida interior e, portanto, são os mesmos do início ao fim da história.

#### **2. Personagens complexos**

São criados para expressar toda a complexidade da natureza humana, suas ambiguidades, contradições e mistérios. Eles são imprevisíveis, tem grande vida interior e, portanto, mudam ao longo da narrativa. [...]

#### **1-Quem é esse personagem?**

Considere aspectos físicos (cor dos olhos, cabelo, pele, estatura, peso, porte), psicológicos (traumas, medos, segredos, atitude, personalidade, experiências) e culturais (roupas, hábitos, costumes, crenças).

### **2- O que ele deseja?**

Qual é o seu objetivo? Ele quer resolver um crime? Matar um monstro? Salvar o filho? Encontrar a cura para uma doença? Ganhar a guerra? Conquistar uma mulher? Evitar que o planeta terra seja destruído? Virar um cantor? Sobreviver a adolescência?[...]

### **3. Qual é sua motivação?**

Quais são as emoções que movem o personagem? O que está por trás do seu desejo? Que verdade sobre o personagem tal desejo revela? Do que ele está realmente em busca? O que ele quer alcançar internamente? Que sensações? Que sentimentos? Quais são suas maiores aspirações? Que impressão ele quer causar nos outros? Que sentido ele dá para sua vida?

(SCHUTT, Diego. Como caracterizar os personagens de uma história de ficção?)<sup>27</sup>

Assim foi trabalhado a compreensão dos alunos sobre cada personagem que eles conhecem são diferentes de diversas formas entre si, e que no processo de criação, seus personagens devem conter diferentes formas, ou diferentes motivações, pois são eles que prendem o leitor à história com um sentimento de identificação e empatia. Outro aspecto importante tratado neste momento girou em torno dos gestos universais dos seres humanos. Sem a necessidade de apresentar uma legenda ou um balão e apenas observando os gestos, identifica-se o desejo ou a ação do personagem, se ele está feliz, triste, chorando, ameaçando, surpreso, dissimulando, e assim por diante. Já no tratamento de roteiro simples, apliquei um exemplo fácil para a compreensão fosse que, naquele processo se pensava na criação dos detalhes da obra de forma separada, quase como em um passo a passo.

### **Exemplo: Quadrinho 1**

Narrativa: *Era uma vez em um mundo distante*

Personagem 1: *O dia parece sombrio hoje, você não acha?*

Personagem 2: *Sim, algo de muito errado está para acontecer.*

Cena: *O local ricamente composto por árvores frondosas e coloridas mostra uma nuvem negra que se aproxima, de modo sombrio e amedrontador.*

---

<sup>27</sup> Disponível em: <http://ficcao.emtopicos.com/criar-personagem/caracterizacao/> Acessado em: 20/11/2013

Partindo então da análise feita a partir das outras obras, em que foram identificados os personagens, o cenário, as histórias apresentadas nas revistas, as atividades 2 e 3 propuseram a criação dos alunos de personagens e roteiro simples, que apresentariam histórias criadas pelos alunos.

A partir de então entramos no trabalho dos elementos que compõe um quadrinho. Sempre iniciando do ponto de análise de outras obras para posterior criação, este momento será sempre uma constante nas aulas. Primeiro eles observam quais tipos podem identificar nas revistas disponíveis para então partir para a criação própria. Realizo o trabalho nesse sentido de identificação para perceber se os alunos conseguem identificar tais elementos facilmente ou se demonstram uma “cegueira” em ver os elementos na imagem e não compreendê-lo como uma parte importante do todo na sequência de quadros apresentada. A aula número três contou com fácil compreensão dos alunos visto que trabalhar com os diferentes tipos de quadros e balões é um dos elementos mais fáceis para eles. Somente o envolvimento da utilização da letra não foi bem incorporado. Eles entenderam a ideia do tipo de letra fazer parte atuante da imagem apresentada, mas não desenvolveram isso mais além.

Nas atividades propostas de criação de quadros com e sem a utilização de balões, de acordo com o roteiro e personagens desenvolvidos na aula anterior, a maioria dos alunos achou mais fácil lidar com a presença dos balões do que com sua ausência.

Na próxima aula, o tema onomatopeia também foi de fácil compreensão dos alunos, por ser algo que com que eles já estão acostumados. Mas o fato de saberem o que é, e conhecerem os sons das onomatopeias integrantes da maioria das HQs lidas, não significa que eles demonstrem uma atenção maior para ela enquanto leem as revistas. Absorvem às vezes de forma inconsciente a presença daquele “som” embutido nos quadros, e às vezes não fazem a menor presença dele, que passa despercebido. Principalmente para quem prefere a leitura de mangás, visto que muitas onomatopeias vêm em linguagem japonesa com sua tradução em letras pequenas junto aos símbolos.

Quando a proposta de atividade com a utilização das onomatopeias é feita, muita reclamação a acompanha. Mas no fim se torna algo relativamente fácil de

empreender, já que os alunos já sabem o que são e para que servem, é necessário apenas coloca-las em prática.

Na quinta aula o objetivo é tratar o desenho e a perspectiva. Sempre haverá a eterna reclamação do “mas eu não sei desenhar” por parte dos alunos, logicamente há aqueles que têm maior e menor dificuldade em empreender a feitura de um desenho proposto, mas qualquer um pode realizar desde que adapte o desenho as suas habilidades. Ao tratar do desenho, relembramos conceitos básicos já estudados em outras aulas da disciplina de arte. Principalmente para quem tem maiores dificuldades tratar da questão da proporção dos elementos em um desenho ajuda na posterior criação. Um dos trabalhos finais, “O Gato da Escuridão”, conseguiu realizar com perfeição esta questão da utilização de quadros para mostrar a proporção, assim as orelhas dos dois lados teriam o mesmo tamanho, como o nivelamento dos olhos, focinho e boca.

Outro aspecto tratado foi o da perspectiva do ambiente e do personagem. A compreensão dos alunos desses dois aspectos surpreendeu nos trabalhos finais. Visto que destacando dois trabalhos, “Autoestima” e “Anime Sex”, o primeiro realizou um trabalho de perspectiva de cenário utilizando a proporção do ambiente de um quarto, o reflexo do personagem no espelho, e a posição do personagem que está de pé em relação ao que está deitado na cama e vice e versa, enquanto o segundo trabalho por não apresentar cenários elaborados, trabalhou com as diferentes perspectivas vistas de cima e de baixo, e a posição dos personagens em corpo inteiro e *close-up*.

Na sexta aula os elementos tratados foram a utilização das cores, do preto e branco e sombra e luz. Como observado nas várias histórias em quadrinhos analisadas, algumas apresentam a utilização da cor e outras do preto e branco. O objetivo aqui era fazer com que eles entendessem que o preto e branco, não é apenas um contorno do desenho, e sim uma forma de representação gráfica. Outro aspecto proposto na análise foi a utilização de tecnologia recente que tem se desenvolvido a cada ano na melhoria da colorização digital, visto que quem entende e tem facilidade de trabalhar com *photoshop* já conhece algumas técnicas deste tipo de colorização. Dentro desse desenvolvimento foi ideal trabalhar a ideia de que a cor pode ou não ser utilizada, e que ela tem ou não uma importância fundamental de acordo com a história que o criador apresenta. As cores podem vir de uma forma

aleatória, ou servir para distinguir ambientes, cenários ou personagens; podem ser algo integrante do quadro e da história e contribuir para criar um clima emocional ao utilizar cores ligadas a um ambiente alegre, ou sombrio; podem vir apenas como um detalhe ínfimo junto ao preto e branco que não demonstra ligação nenhuma com o enredo apresentado. Os trabalhos realizados demonstraram os vários aspectos trabalhados. No quesito luz e sombra, com exemplos simples e cotidianos, utilizando imagens e realizando a experiência de “onde está sua sombra” no ambiente, mostrando quando a luz artificial ou natural bate em uma pessoa e nos objetos ao seu redor, e como essa sombra é projetada no próprio objeto e fora dele, a compreensão se tornou fácil. Os alunos puderam perceber este aspecto dos ambientes, nas imagens e pinturas em geral, o que às vezes passa despercebido. Se eles não sabem distinguir estes elementos, muitas vezes se torna irrelevante ao apreciar qualquer obra, mas que, ao entenderem a posição da fonte de luz, podem identificar facilmente o trabalho de sombra na imagem e vice e versa.

No trabalho chamado “Autoestima”, os alunos montaram cenários e cores completas, com finalização de contornos bem definidos, reflexos e luz e sombra. “O Gato da Escuridão” trabalhou com o desenho todo em preto e branco. “Ônibus” também trabalhou com a utilização das cores de acordo com o cotidiano, enquanto que “Como Sofrer” conseguiu utilizar as cores apenas como um elemento para destacar os detalhes da obra.

A sétima aula trabalhou a ideia das tiras humorísticas e de críticas sociais e políticas. Sendo as tiras algo que eles conhecem e tem mais contato em vários tipos de avaliações em disciplinas diversas, é então uma análise que se torna fácil. O difícil foi a interpretação das piadas, que muitas vezes eles não conseguem compreender. A atividade prática desta aula visou a unificar todos os aspectos trabalhados na realização de diversas tiras diferentes com especificações sobre os elementos que deveriam conter, de modo a forçar o aluno a trabalhar com temas e elementos pré-definidos.

Na oitava aula iniciou-se o processo de produção do trabalho final. Agora que os alunos já estão bem familiarizados com todos os elementos que compõe uma HQ, o trabalho final foi realizado mais facilmente e com maior empenho. O objetivo era que o trabalho pudesse ser feito individualmente ou em dupla, porém pela falta de tempo disponível e com a insistência dos próprios alunos que preferiam trabalhar

com grupos maiores, cedi e deixei que eles trabalhassem com até cinco pessoas. O pedido dos alunos se baseia no fato de que na sala há cerca de nove alunos que são considerados pelos colegas “bons desenhistas” e que assim, com grupos formados, eles poderiam desenvolver a história em conjunto. Eu permiti o trabalho em grupo não apenas pelos “bons desenhistas” estarem divididos, mas porque além deste pedido há um contratempo de fechamento de ano e a utilização do tempo das aulas de outra disciplina para a realização do projeto. Assim foram feitos oito grupos, com no máximo cinco pessoas em cada, desde que toda a produção fosse feita em conjunto. A definição dos personagens, o roteiro, os desenhos, a colorização, e etc.

O trabalho conjunto do docente e o discente foi sempre constante, de modo a acabar com as dúvidas e incentivar a produção de alunos que na menor das adversidades resolvem não fazer a atividade proposta, seja por preguiça, falta de interesse, ou por dizer não saber fazer o que se pede, mesmo com toda a ajuda individual oferecida. A atividade ficou com o término a ser realizado em casa e entregue na próxima aula.

A proposta era a criação de uma HQ ou de várias tiras, desde que contasse com personagens originais. O que eles necessitavam era aproveitar a criatividade e trabalhar com tema livre. Quando o projeto começou, foi pensado no desenvolvimento de um único tema para todos os trabalhos, mas no final preferi deixar o tema de livre escolha dos alunos, para que eles pudessem trabalhar da forma que quisessem com a criatividade e assim entrar em um consenso entre eles.

Na finalização do projeto, dos oito grupos criados apenas seis apresentaram o trabalho. Os outros grupos, mesmo com duas semanas de prazo a mais para a entrega não o fizeram, preferindo permanecer sem nota. Os trabalhos me surpreenderam de forma espetacular. O primeiro grupo trabalhou uma história curta e humorística entre uma esposa e seu marido, “Autoestima”. Conseguiram desenvolver um cenário rico trabalhando a perspectiva e os gestos dos personagens. Um trabalho que me surpreendeu.



Figura 29: Trabalho final- “Autoestima”

O segundo grupo criou uma sequência de três tiras. Quando indaguei o porquê de terem utilizado em duas das tiras desenhos já existentes (Calvin e Haroldo e uma tira que de acordo com eles retiraram o desenho do livro de português) afirmaram terem mudado os diálogos, mas que preferiram fazer daquela forma, pois não queriam desenhar personagens próprios. E apresentaram ausência de cenários, enfocando apenas nos personagens.



Figura 30: Trabalho Final- “Tiras”

O terceiro grupo apresentou uma história com uma abordagem mais psicológica chamada “Como Sofrer” com um personagem suicida, mas que tem medo de colocar em prática seu desejo de colocar fim à vida, e no final tem que sofrer com seus próprios pensamentos covardes. Criaram uma capa com um título, como se fosse de uma revista (“*Design Comic*”) e no interior colocaram o título do quadrinho. Conseguiram trabalhar os quadros de formas variadas e com utilização de poucas cores.





O quinto grupo fez uma tira única com um personagem masculino criticando as recentes manifestações e o fato de o que melhor seria se todos andassem pelas ruas. Trabalharam quadros grades, perspectiva do personagem em relação aos quadros, balão sem formato definido e a utilização de cores diversas, de acordo com um cotidiano urbano.



Figura 33: Trabalho final – “Ônibus”

O sexto grupo trabalhou uma ideia de adaptação com “O Gato das Sombras”, baseado em *Alice no país das maravilhas*. Com uma sequencia de quadros grandes e desenvolvido em preto e branco.

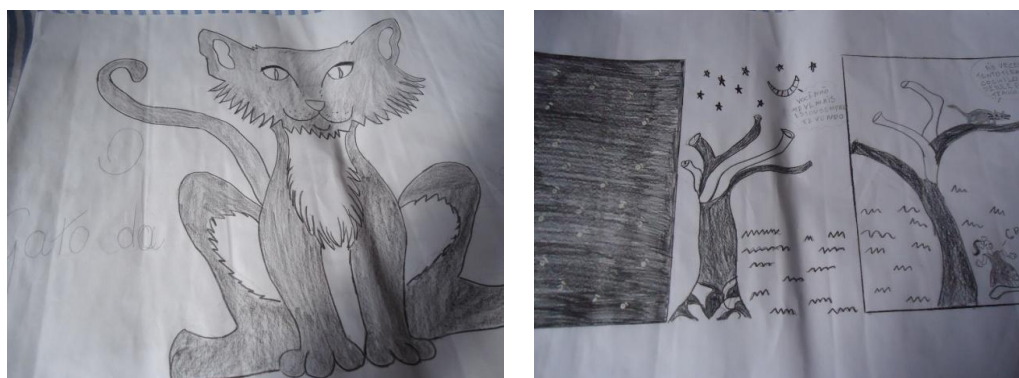




Figura 34: Trabalho final “O gato da escuridão”

Todos os trabalhos conseguiram utilizar os conceitos discutidos nas aulas anteriores inclusive perspectiva, cenários, luz e sombra e cores. Surpreendi-me com os trabalhos apresentados e em como os grupos conseguiram interagir, a todo momento procuravam saber a opinião e mostrar como estavam desenvolvendo o roteiro. As produções ficaram além da minha expectativa inicial, principalmente por eu estar esperando trabalhos mais simples, porém, a forma como eles me apresentaram suas obras e mostraram como compreenderam os conceitos básicos foi satisfatório.

Realmente o tema abordado dá margem para planejamentos mais longos e complexos, em cada uma das etapas de produção. Porém desenvolvendo ao longo desse projeto a importância das HQs como Arte Sequencial e a compreensão dos alunos desse tipo de arte, percebo que o interesse deles cresceu e que a aprendizagem será contínua.

O sexto plano conta com o lançamento dos trabalhos realizados em formato de revista para distribuição com uma festa de lançamento e apreciação mútua dos alunos dos trabalhos realizados pelos colegas. Cada grupo participante ganhou um pequeno prêmio pelo desempenho e boa vontade ao participar do projeto.

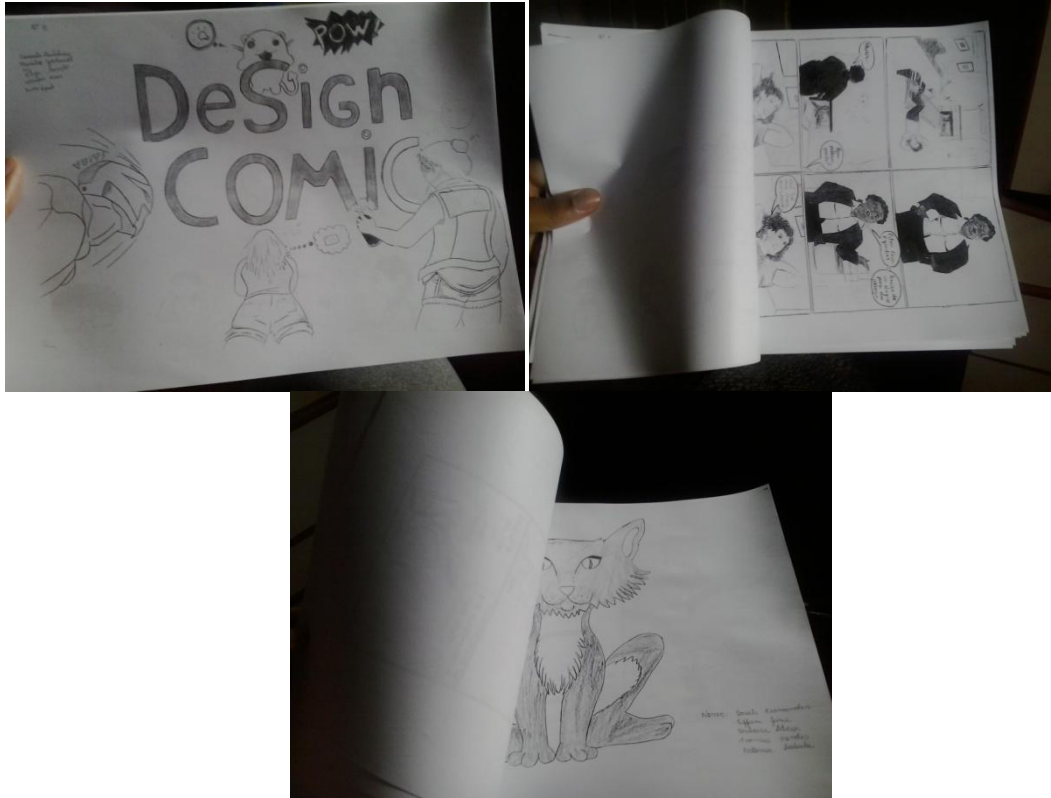


Figura 35: Publicação dos trabalhos

## CONCLUSÃO

O projeto realizado tinha como principal objetivo trabalhar os elementos de uma HQ e sua criação por parte dos alunos, além de buscar despertar o interesse e a compreensão dos diversos aspectos da arte, com enfoque na formação ou alfabetização visual, para que o aluno possa sempre desenvolver seu processo de aprendizagem e apreciação artística. Considero este trabalho realizado em parte, visto que os alunos que se empenharam, compreenderam, apreciaram outras obras e produziram sua própria forma de expressão, saíram do processo mais capazes de compreender e se envolver com a Arte Sequencial e as Histórias em Quadrinhos. E aqueles que não tiveram interesse saíram menos capazes de interagir com todos os elementos propostos e desenvolvidos.

Como discutido nos capítulos anteriores o consumo das HQs vem se tornando cada vez mais expressivo, seja pelas antigas gerações que cresceram apreciando tal arte, seja por esta nova leva de consumidores que descobriram nesta expressão um ótimo meio de entretenimento. Assim, trazer o uso da HQ para a disciplina de arte, além de ser uma ótima forma de integrar vários elementos artísticos, traz uma forma de arte presente no cotidiano dos alunos para um papel integrante em sua aprendizagem.

O papel das Histórias em Quadrinhos em outras disciplinas é tão importante como é ao ser trabalhado no ensino da arte. O foco aqui não foi realizar uma crítica negativa ou positiva de como as HQs são utilizadas pelas outras disciplinas, mas entender que por muitas vezes ela é utilizada somente nestas disciplinas sem ter uma presença constante no ensino de arte. Presença esta que pode e deve ser trabalhada no sentido de que estuda-la, aprecia-la e cria-la mexe com tantos aspectos da atividade artística que ajuda o aluno a formar uma consciência artística maior e compreender demais expressões do campo da arte. Esta pequena deficiência da utilização das HQs no campo da disciplina de artes visuais nas escolas se dá na maior parte das vezes da falta de formação do professor designado para tal disciplina que não pensa em desenvolver este tipo de projeto em suas aulas, permanecendo preso nos velhos hábitos e conceitos de ensino de Artes. No meu caso de estudo, por exemplo, nunca havia sido trabalhado no campo da disciplina de Artes este enfoque na análise e criação de HQs, conteúdo este utilizado apenas em outras disciplinas. Nos últimos anos, porém, podemos ver um avanço tímido em

relação à utilização das HQs nas aulas de arte, inclusive envolvendo várias atividades e cursos de reciclagem para professores dispostos a adentrar com este conteúdo em suas aulas. Este avanço que aos poucos se faz presente trás uma nova perspectiva de interação aluno/contéudo/professor, já que o docente deve ser o mediador do conhecimento ao trabalhar com uma expressão artística que está inserida no cotidiano do aluno, mas que nunca foi utilizado como meio de se fazer com que ele o compreendesse como uma expressão de arte aumenta o interesse e a aplicabilidade daquele conhecimento em sua vida.

Combinando o trabalho teórico e prático, as aulas fazem com que o aluno entenda melhor o que é HQ e o porquê de se estudá-la. Quando o princípio se torna claro, a prática vem a complementar grande parte da aprendizagem, pois é com o “fazer” que a mente e a consciência do aluno se força a pensar, a trabalhar, a solucionar problemas e enfim criar sua própria forma de expressão.

As aulas e as atividades propostas neste trabalho buscaram fazer com que os alunos pudessem apreciar diversos formatos diferentes de HQ, para que então ele possa a partir da sua compreensão inicial atingir um patamar de criação e expressão própria. Objetivo este que foi alcançado por grande parte dos alunos, uma vez que o trabalho final foi realizado com um tema livre, desde que eles utilizassem os elementos característicos de uma HQ.

Como uma das principais finalidades era além de utilizar a HQ como uma forma de arte, utiliza-la de encontro ao ensino de vários outros aspectos artísticos, as aulas passaram por vários quesitos que após serem incorporados pelos alunos poderão ser trabalhados e percebidos por estes em qualquer outra criação ou apreciação. Quesitos estes que foram realizados nos itens a seguir: como a identificação da história que a imagem passa ao expectador, que trabalha bem a questão do poder da interpretação visual, da busca pelos detalhes imagéticos da obra; a criação de um roteiro escrito para posterior criação artística; os elementos característicos das HQs e suas funções, que por si só já passam ao leitor o que tais personagens vivenciam; a criação do desenho, as proporções, a forma, a perspectiva, os variados estilos, que compõe tão bem as formas de expressão, os ambientes, o contexto da história desenvolvida; a luz e a sombra, como também as cores, que trabalham nos detalhes da obra, ora passando significados sublimes e imperceptíveis, ora não significando nada além de um simples componente; e enfim

a criação da obra em si. O modo como o pensar e o fazer se unem para a realização de uma obra que leva todos os elementos estudados, demonstra um rico acréscimo na compreensão geral do fazer artístico por cada um dos envolvidos.

Nesse sentido os discentes puderam vivenciar além de novos conhecimentos, novas formas de interpretação e de apreciação da arte como um todo. Mesmo que com um conteúdo tão básico e fazendo alusão aos nomes mais conhecidos do meio dos quadrinhos, sem um estudo aprofundado de artistas fora do consumo de massa, o ensino fundamental busca exatamente o aprender e o fazer inicial, para que o interesse possa crescer e ser desenvolvido junto com o amadurecimento das próprias ideias e concepções.

A satisfação dos alunos após um intenso processo de criação, a animação com a mútua apreciação dos trabalhos dos colegas, todos encadernados como uma revista ou fanzine, e a alegria de receber elogios pelos detalhes que cada obra conseguiu desenvolver, consegue elevar tanto o interesse pessoal de cada um em continuar a se aprimorar como em querer apreciar e consumir várias outras obras artísticas.

História em Quadrinhos utilizada como uma intervenção metodológica no ensino de arte mostra uma composição rica em detalhes e fórmulas de trabalho. Pode ser um projeto simples como este apresentado aqui ou complexo que envolveria todo um ano letivo, ou mais de um semestre. Sua função é válida em vários aspectos da aprendizagem e da criação artística, no crescimento e aperfeiçoamento dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Sandra H. *A Tira no livro didático: texto ou pretexto?*.2009 <<http://rei.biblioteca.ufpb.br/jspui/handle/123456789/310>> Acessado em 23 de agosto de 2013

BROERING, Felipe. *Desenho Básico Design e Criação de Personagens* <<http://professorfelipebroering.blogspot.com.br/>> Acessado em 18 de novembro de 2013

DANSA, Salmo. *A Arte Sequencial* <[http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao\\_artistica/0045.html](http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html)> Acessado em 23 de agosto de 2013

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas - Princípios e Práticas da Lenda Dos Quadrinhos*. DEVIR, 2013

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial - Princípios e Práticas do Lendário Cartunista*. Martins Fontes, 2010

FORASTIERI, André. Brasil vive era de ouro do quadrinho autoral. <<http://noticias.r7.com/blogs/andre-forastieri/2012/10/26/brasil-vive-era-de-ouro-do-quadrinho-autoral/>> Acessado em 06 de outubro de 2013

GOMES, Ivan L. *Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil*<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/6o-encontro-2008-1/Uma%20breve%20introducao%20a%20historia%20das%20historias%20em%20quadrinhos%20no%20Brasil.pdf>> Acessado em 23 de agosto de 2013

GRALIK, Thais Paulina. *As historias em quadrinhos no ensino de artes visuais. Na perspectiva do estudo da cultura visual*. <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select\\_action=&co\\_autor=32899](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select_action=&co_autor=32899)> Acessado em 16 de maio de 2013

GORENDER, Miriam Elza. "Do que são feitos os quadrinhos?" In *Revista Rua*. <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=1327>> Acessado em 16 de maio de 2013

JARCEM, René G.R. *A História das Histórias em quadrinhos*. <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> Acessado em 23 de agosto de 2013

JUNIOR, Nelson. *Brincadeira Levada a Sério*. <<http://cdn.umsabadoqualquer.com/umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2013/04/di%C3%A1rio-do-sudeste-09-2012.jpg>> Acessado em 08 de outubro de 2013

LACY, Steven. *Webcomics are profane, explicit, humorous — and influencing trends. Weekly Geekly: Not Your Parents' Funny Pages*  
<<http://www.charlestoncitypaper.com/charleston/webcomics-are-profane-explicit-humorous-mdash-and-influencing-trends/Content?oid=1112206>> Acessado em 08 de outubro de 2013

MARGARIDA, Priscila. *A História em Quadrinhos como instrumento didático-pedagógico*, Disponível em:  
<[http://www.culturainfancia.com.br/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1362:a-historia-em-quadrinhos-como-instrumento-didatico-pedagogico&catid=52:arte-educacao&Itemid=110](http://www.culturainfancia.com.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=1362:a-historia-em-quadrinhos-como-instrumento-didatico-pedagogico&catid=52:arte-educacao&Itemid=110)> Acessado em: 21 out 2012

MARSHALL, Garry. *The Internet and Memetics*  
<<http://pespmc1.vub.ac.be/Conf/MemePap/Marshall.html>> Acessado em 08 de outubro de 2013

OLIVEIRA, Mauro César Bandeira de. *A importância das Histórias em Quadrinhos para a Educação*. Disponível em:  
<<http://maurobandeiras.blogspot.com.br/2008/05/reestruturao-do-projeto.html>>  
Acessado em: 20 outubro 2012

RAMOS, Paulo. *O negócio dos quadrinhos*. Revista Carta na Escola nº 79 Setembro de 2013, Editora Confiança LTDA.

REGINA, Tânia. *História em Quadrões - As Pinturas de Maurício de Sousa*. Disponível em:< <http://arteimitaavida.blogspot.com.br/2009/01/histria-em-quadres-as-pinturas-de.html>> Acessado em: 17 novembro de 2013

SILVA, Karen Senna. *As Histórias em Quadrinhos como fator didático pedagógico: Alguns aspectos da sua produção acadêmica entre 1990 e 2002*. Disponível em:  
<[http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/6504\\_3967.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/6504_3967.pdf)> Acessado em 20 outubro 2012

SOARES, Evelyn. *Contestador, 'Armandinho' ganha fama no Facebook*  
<<http://oglobo.globo.com/cultura/megazine/contestador-armandinho-ganha-fama-no-facebook-8027174>> Acessado em 8 de outubro de 2013

SCHUTT, Diego. *Como caracterizar os personagens de uma história de ficção?* Disponível em: <<http://ficcao.emtopicos.com/criar-personagem/caracterizacao/>>  
Acessado em: 20/11/2013