

Fábio Tavares da Silva

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS



Fábio Tavares da Silva



Marca de Fantasia
Paraíba, 2021 - 3ª edição

História em Quadrinhos no ensino de Artes Visuais

Fábio Tavares da Silva

Série Quiosque, 31 - 3ª edição - 2021



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB, Brasil. 58045-180
marcafantasia@gmail.com
www.marcafantasia.com

Editor/Design

Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV/UFG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB;
Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto, Portugal;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;
Wellington Pereira, UFPB

Capa

Ilustração de Fábio Tavares.

Esta obra tem por base a monografia de conclusão do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Regional do Cariri – URCA, Juazeiro do Norte, Ceará, apresentada pelo autor em 2012, sob orientação do Prof. Dr. Fábio José Rodrigues da Costa.

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-27-0

Sumário

Introdução	5
Capítulo I: A linguagem dos Quadrinhos	
1. História em Quadrinhos	14
1.1. Origens e desenvolvimento de uma linguagem	14
1.2. Definições para Histórias em Quadrinhos	21
1.3. Denominações, temáticas e estilos	26
1.4. Elementos da linguagem dos Quadrinhos	32
Capítulo II: Quadrinhos, linguagem das Artes Visuais	
2. Estudos e pesquisas sobre Quadrinhos	38
2.1. Quadrinhos e Cultura de Massa	39
2.2. Uma linguagem das Artes Visuais	42
2.3. Quadrinhos de Arte	46
Capítulo III: Quadrinhos no ensino de Artes Visuais	
3. Quadrinhos e Educação	51
3.1. Quadrinhos na escola: da rejeição à recomendação	52
3.2. Quadrinhos no ensino de Artes	56
Conclusão	69
Referências	73

Introdução

Começo lembrando que nasci em 1987 e fiquei órfão de pai em 1991, então com três anos de idade. Morei parte de minha infância com meus avós no sítio Taquari, na zona rural do município de Barbalha, no interior do Ceará. Foi no ano de 2000, aos doze anos, que passei a morar com a minha mãe e a minha irmã na cidade vizinha, Juazeiro do Norte, onde residi por pouco mais de um ano, retornando no final de 2001 para a cidade de Barbalha, onde moro até hoje.

Foi quando morava em Juazeiro do Norte, no ano de 2001, que conheci os mangás (palavra usada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês). Descobri que os desenhos animados aos que mais gostava de assistir na televisão eram animês (nome dado à animação japonesa) e estes animês em sua grande maioria eram mangás, que haviam feito muito sucesso no Japão e por isso ganharam animações para a televisão. Fiz essas descobertas ao ingressar em março de 2001 em um clube de fãs de animês, mangás e games chamado Sol Nascente Anime Clube – SNAC. Esse fã-clube era organizado por adolescentes e funcionava na Escola de Ensino Fundamental e Médio Presidente Geisel mais conhecido como Colégio Polivalente, localizado em Juazeiro do Norte. No fã-clube, havia encontros aos sábados e domingos durante todo o dia, lá assistíamos aos animês, líamos revistas e mangás e tínhamos aulas de como desenhar personagens de mangás. Além de conhecer o que é mangá e quais as suas origens, passei a praticar o desenho com regularidade. Certamente, participar deste fã-clube foi um marco em minha trajetória, pois, desde então, o gosto pelos mangás esteve comigo.

Hoje entendo que no contexto do final da década de 1990 e início dos anos 2000 algumas emissoras de TV brasileiras começaram a investir em animações japonesas, colocando várias séries em suas programações. Isso começou a despertar e criar um público brasileiro para esse tipo de entre-

tenimento; eu e o fã-clubes estávamos inseridos nesse contexto, em que o sucesso das animações fez com que editoras brasileiras investissem na publicação de mangás originais no país. O sucesso dos mangás, no Brasil, aconteceu por volta de dezembro de 2000, com o lançamento dos títulos *Samurai X*, *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* pelas editoras JBC e Conrad. Porém, esses não foram os primeiros mangás a chegar ao território brasileiro. Alguns clássicos foram publicados nos anos 80 e começo dos anos 90 sem tanto destaque, como *Lobo Solitário* pela Editora Cedibra, *Akira* pela Editora Globo, *Crying Freeman*, pela Editora Sampa, *A Lenda de Kamui* e *Mai - Garota Sensitiva* pela Editora Abril, *Cobra*, *Baoh* e *Escola de Ninjas* pela Dealer. Esses títulos não fizeram muito sucesso e a publicação de vários deles foi interrompida, deixando o público brasileiro sem os mangás traduzidos por vários anos.

O sucesso das animações japonesas, no final dos anos 90, aumentou a procura pelas revistas de histórias em quadrinhos com os personagens dessas animações, que a partir de 2001 começaram a ser publicadas em grandes quantidades e com uma variedade de títulos cada vez maior. Foi dentro desse contexto que eu assisti aos meus primeiros animês em 1998 na extinta TV Manchete, quando ainda morava com os meus avós no sítio. Já naquela época, adorava ficar desenhando os meus personagens preferidos, mas foi quando descobri a originalidade dos desenhos de que tanto gostava em 2001 no fã-clubes, que comecei a desenhar cada vez mais. Passei a adquirir mangás e revistas informativas como *Anime>Do*, *Ultra Jovem*, *Henshin*, *AnimeEX* entre outras, o que me colocou cada vez mais em contato com HQs e com a cultura pop japonesa.

Adorava desenhar e ficava copiando os desenhos das revistas, praticando quase todos os dias, o que me fez melhorar, gradativamente, na representação dos personagens de que gostava. A partir de 2004, comecei a criar meus próprios personagens, ainda muito influenciado pelos animês a que assistia. Criei algumas histórias, mas não cheguei a terminar nenhuma. Comecei também a praticar a pintura em tecido por influência de minha mãe, que me dava dinheiro para pintar “panos de prato”, dinheiro que

eu usava para comprar mangás e revistas. Nesse ano, também comecei a diversificar meus gostos no desenho, procurando fazer também desenhos de observação.

Quando estava cursando o primeiro ano do Ensino Médio, no ano de 2005, aconteceu algo que considero muito importante em minha trajetória. Como gostava de ler revistas que falavam de animês e mangás, decidi escrever para uma delas, a *Anime>Do*, e em julho de 2005 foi publicada uma carta minha junto com o meu endereço postal na seção de cartas da revista, isso fez com que vários fãs de animês e mangás de diversos estados do país escrevessem-me, dando início a uma fase importante na minha história; a de correspondente otaku¹. Fiz vários amigos por carta, troquei diversos materiais como: desenhos, revistas, pôsteres, cards, fotos etc. Ainda hoje tenho contatos de outros estados, alguns com mais de cinco anos de amizade via cartas, amigos que nunca encontrei pessoalmente. Na seção do leitor da revista *Anime>Do*, tive cartas, e-mails e desenhos publicados em várias edições diferentes durante os anos de 2005 a 2008. Essas publicações permitiram essa relação estabelecida com outros fãs do Brasil via correspondências, relações que atualmente são estabelecidas pelos otakus por meio dos sites de relacionamento.

No ano de 2006, fui procurado pelo grêmio estudantil da escola de ensino médio onde estudava, para dar aulas de desenho mangá. No início, os alunos estranharam, mas depois de explicar o que era mangá, houve uma boa aceitação. As aulas aconteciam nos sábados pela manhã. Foi uma experiência muito boa,



Figura 1 - Capa da edição nº 62 da Revista *Anime>Do*, na qual foi publicado meu endereço

1. Segundo MACHADO (2009, p. 14) “No Brasil, Otaku é a forma mais comum de denominações de fãs de mangá, animê ou de cultura pop japonesa”.

aprendi muito tendo que estudar para ensinar e essa foi minha primeira experiência com o ensino de histórias em quadrinhos. Ainda em 2006 comecei adquirir mais do que revistas e mangás, passando a colecionar episódios de animês que conseguia com amigos para assistir em casa, aos poucos fui montando minha coleção particular de episódios de animês em japonês legendado e dublado. Nesse ano, também decidi que queria aprender outros estilos de desenho, portanto fiz um curso de desenho artístico e publicitário, à distância, pelo instituto Padre Reus de duração de oito meses, o qual considerei muito importante em minha formação.

Em 2007, preparei-me para prestar vestibular. Por causa de minha ligação com os mangás e de adorar desenhar, optei por fazer vestibular para um curso novo que estava sendo implantado em minha própria cidade natal, o curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais da Universidade Regional do Cariri/ URCA, obtive êxito e ingressei na universidade em 2008.

Certamente a paixão pelas HQs influenciou na minha escolha por essa formação. Durante o curso de Artes Visuais, logo no início, percebi que a graduação é muito abrangente e nos leva a conhecer e experimentar várias linguagens artísticas o que foi me tomando muito tempo fazendo com que eu parasse de praticar o desenho com a frequência anterior, mas agora eu lia bem mais e continuava comprando revistas e mangás.

Na graduação tive a oportunidade de participar do Grupo de Pesquisa Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos – GPEACC/CNPq. Nesse grupo fui bolsista de Iniciação Científica – IC com bolsa fomentada pela Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico - FUNCAP nos projetos: *A Contemporaneidade do Professor de Artes na Região do Cariri Cearense* (2008, 2009) e *Vozes do Ensino de Artes na Região do Cariri Cearense* (2010, 2011), pesquisas que objetivavam saber quem era o professor de artes das escolas estaduais dos municípios de Crato, Juazeiro do Norte e Barbalha no interior do Ceará e dar lugar à voz desses professores para que falassem como era seu cotidiano no exercício da docência em artes.

Durante os primeiros semestres da graduação, não consegui dar lugar às histórias em quadrinhos, nem, nas disciplinas de desenho consegui desenhar com o mesmo prazer que desenhava antes de entrar no curso. Eu ficava me perguntando, qual o lugar das histórias em quadrinhos nas artes visuais, pois “apesar de ser caracterizada pela utilização de diversos elementos comuns a outras obras de artes visuais, as HQs vêm recebendo pouca atenção dessa área” (MENDONÇA, 2008, p. 9).

Ao mesmo tempo havia professores que entendiam HQ como arte, e um desses era o meu orientador, professor Fábio Rodrigues, que constantemente me provocava a recuperar minha paixão pelas HQs em suas disciplinas, e foi em uma delas, no terceiro semestre que realizamos um trabalho na disciplina Pesquisa e Prática Pedagógica em Artes III, utilizando a linguagem das HQs. Juntamente com os colegas Jaildo Oliveira, Orismídio Duarte e Kathylene Furtado, produzi duas HQs de quatro páginas, problematizando o ensino de artes nas escolas públicas da Região do Cariri, (Figura 2).

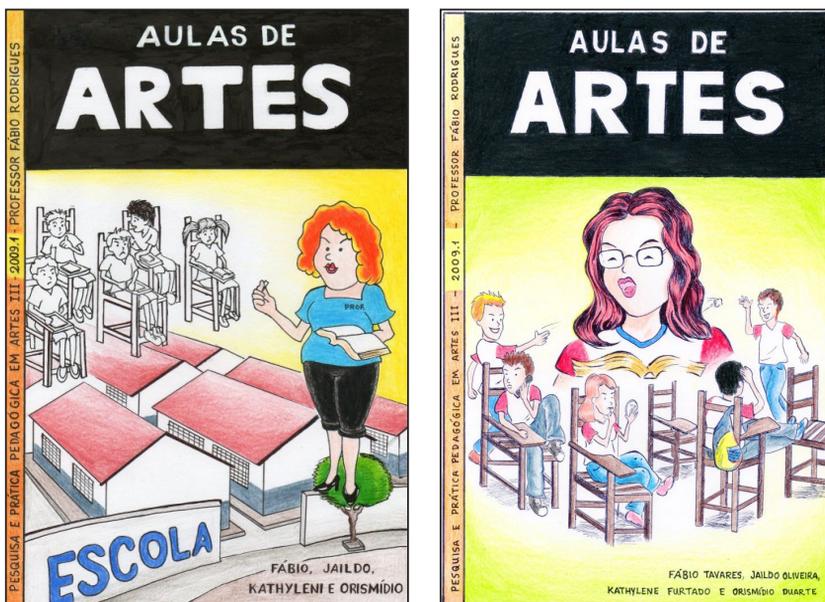


Figura 2 - Capas das HQs realizadas no primeiro semestre de 2009

Porém, foi somente no quinto semestre que me encontrei e encontrei o lugar das HQs no curso. Fui procurado pelo mesmo professor, que era meu orientador na iniciação científica, para fazer um mangá para uma ONG de Juazeiro do Norte, aceitei o desafio, mas como tínhamos pouco tempo para fazer, resolvi montar uma equipe e convidei cinco amigos, Jefferson de Lima, Tony Paixão, Israel de Oliveira, João Eudes e Anderson Cruz, que também desenhavam no estilo mangá. Dois desses haviam sido meus alunos em 2006 e que por coincidência, ou não, são todos estudantes do curso de artes visuais. Juntos, trabalhamos na concepção, criação e finalização do mangá intitulado *Laila*, (Figura 3). HQ/mangá que deveria mostrar um dia na vida de uma travesti, obra publicada em maio de 2010 dentro da campanha “Sou travesti. Tenho direito de ser quem sou” organizada pelo Grupo de Apoio à Livre Orientação Sexual do Cariri - GALOSC.

Participar desse trabalho foi importante, nessa experiência pude viver todo o processo de produção, coordenando o trabalho na busca de aproveitar o melhor de cada um da equipe para que o trabalho atingisse a qualidade desejada.

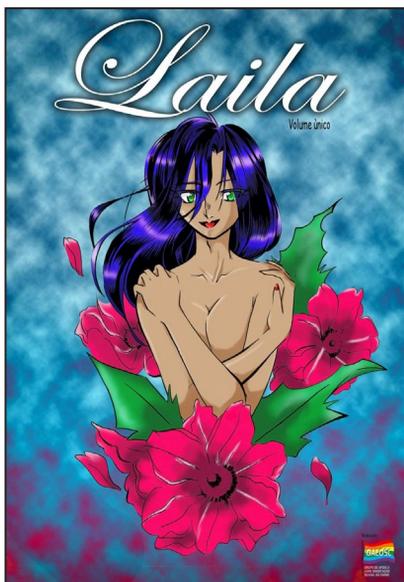


Figura 3 - Capa do mangá *Laila*, GALOSC, 2010

Foi também, durante o quinto semestre, que participei de um evento chamado Cariri Mostrando a 9ª Arte de Quadrinhos e Animação realizado em agosto de 2010, na Fundação Casa Grande em Nova Olinda, interior do Ceará. Nesse evento, tive a oportunidade de conhecer a Professora Sonia Luyten que é uma das principais pesquisadoras sobre HQs, em especial Mangás – HQs Japonesas, do Brasil. Participei de um curso de roteiro ministrado pela Profª. Sonia e pude assistir às suas palestras, fiquei encantado com tudo o que presenciei naquele evento e percebi que muitos dos participantes não eram

autores de quadrinhos, mas eram pesquisadores e eu também era um pesquisador, pois pesquisava a formação de professores de Artes na Região do Cariri Cearense, pensei que eu também poderia ser um pesquisador sobre HQs e comecei a partir daquele evento a estudar sobre Mangás/HQs.

Ainda durante este quinto semestre na disciplina de Estágio Supervisionado em Ensino das Artes Visuais I, fui provocado a desenvolver uma ação educativa com histórias em quadrinhos por meu professor e supervisor do Estágio Supervisionado no momento em que estávamos organizando nossos projetos de intervenção para Organizações não Governamentais – ONGs. O estágio foi realizado nos meses de agosto e setembro de 2010 no Projeto Nova Vida, uma entidade não governamental e sem fins lucrativos, criada em 1992 e situada na cidade de Crato no interior do Ceará.

Essas experiências somadas com as leituras que estava fazendo, fizeram-me entender que história em quadrinhos é uma linguagem artística autônoma com características próprias e, como tal, deve ser estudada e ensinada dentro do ensino de artes. Fui convidado pelo meu orientador a escrever sobre a experiência vivida no curso ministrado na ONG, o texto tornou-se um dos capítulos do livro *Cultura, Arte e Arte/Educação na pós-modernidade/mundo*, organizado por ele. Tentar escrever sobre a experiência me fez buscar ler sobre quadrinhos, sobre quadrinhos na educação e quadrinhos no ensino de artes isso me encantou, quanto mais lia mais gostava de ler e muitas questões vinham à minha cabeça, questões do tipo: Quadrinhos é uma linguagem das Artes Visuais? Qual o lugar das HQs nas aulas de Artes? E se HQ é arte, por que não temos uma disciplina de Quadrinhos no curso de Artes Visuais? As leituras provocaram essas questões ao passo que apontaram algumas possíveis respostas.

Na busca de aprender mais sobre as HQs, participei no primeiro semestre de 2011 de um curso de extensão pela Universidade de Fortaleza - UNIFOR, o Curso Prático de Histórias em Quadrinhos realizado na modalidade EAD.

No sexto semestre, novamente na disciplina de Estágio Supervisionado, foi-me dada a oportunidade de ministrar um curso de extensão em

histórias em quadrinhos. Eu já estava melhor preparado do que quando ministrei a oficina na ONG no semestre anterior por tudo o que vinha estudando. Pensamos a metodologia do curso buscando uma aproximação com a Abordagem Triangular, proposta pedagógica para o ensino de artes visuais sistematizada por Ana Mae Barbosa no livro *A Imagem no Ensino da Arte*, que tem sua fundamentação por meio de suas três dimensões cognitivas: leitura/interpretação, contextualização e fazer artístico (BARBOSA, 2009).

Essa orientação norteou o curso de HQ. Que foi muito importante e apresentou resultados excelentes, muito embora tenha tido poucos participantes, foram nove no total. Escrevi sobre a experiência nesse curso e apresentei no I Encontro Nacional de Estudos sobre Quadrinhos e Cultura Pop realizado no Centro de Convenções da UFPE em Recife, no mês de julho de 2011. Posteriormente voltei a apresentar a experiência nas 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos realizadas na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP no mês de agosto de 2011.

Participar desses eventos foi uma ótima oportunidade para ouvir e dialogar com os principais pesquisadores sobre HQs do Brasil e até de outros países como Argentina. Montei uma base teórica de referência e venho estudando HQs com muito entusiasmo. Também participei dos últimos quatro Congressos Nacionais da Federação dos Arte-educadores do Brasil – CONFAEB, sempre apresentando resultados das pesquisas que realizamos sobre o Professor de Artes da Região do Cariri Cearense.

A partir dessa trajetória com os mangás e animês, do aprendizado na graduação em artes visuais, das experiências vividas com o ensino de HQs e das participações nas pesquisas sobre o professor de artes da região do Cariri cearense chego ao tema do trabalho que pretendo desenvolver, ou seja, as HQs no ensino de artes visuais, buscando as possíveis respostas para as perguntas apresentadas acima.

Para atingir esse objetivo, trabalho com a pesquisa qualitativa e a análise bibliográfica partindo do pensamento de Ana Mae Barbosa, Waldomiro

Vergueiro e João Marcos Parreira Mendonça entre outros autores que se dedicam ao ensino de artes, quadrinhos na educação e quadrinhos no ensino de artes.

No primeiro capítulo, apresento o que são histórias em quadrinhos, suas definições, origens e evolução histórica bem como os diferentes estilos, gêneros e denominações que essa linguagem recebe em diferentes países. Também apresento quais os principais elementos que compõem a linguagem das HQs.

No segundo capítulo, abordo as histórias em quadrinhos como uma linguagem artística das artes visuais que embora seja uma linguagem secular, já foi motivo de muitos preconceitos por parte de vários setores da sociedade e da academia. Apresento quais as transformações que ocorreram e proporcionaram a inserção das HQs no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas.

No terceiro capítulo, abordo a relação entre quadrinhos e educação, a superação de preconceitos que essa linguagem vem conquistando a ponto de aos poucos ir ganhando espaço nas escolas, sendo recomendadas pelo Ministério da Educação – MEC por meios dos PCNs e dos programas de incentivo à leitura como o Programa Nacional Biblioteca na Escola. Trato das relações entre quadrinhos e ensino de artes, apontando algumas possibilidades para o uso de HQs na sala de aula.

Por fim, concluo apresentando a necessidade da formação específica para o ensino de artes visuais e formação para o ensino de quadrinhos nas aulas de artes, levando em consideração as exigências que hoje se vêm fazendo com relação ao ensino de artes na contemporaneidade.

Capítulo I

A linguagem dos Quadrinhos

I. História em Quadrinhos

O que é História em Quadrinhos? Essa é a primeira pergunta a ser respondida antes de qualquer outra nesta pesquisa uma vez que qualquer pessoa é capaz de identificar uma HQ quando observa uma, seja ela chamada de gibi, mangá, comic, fumetti ou apenas quadrinhos. No entanto, ao estudar e pesquisar sobre quadrinhos, observamos que responder a essa pergunta não é tão simples.

Isso porque para exercitarmos tal perspectiva de resposta devemos considerar o que são quadrinhos para poder, segundo Scott McCloud (1995), superar os estereótipos e demonstrar o potencial dos quadrinhos. Para compreendermos as definições existentes na atualidade sobre o que são HQs outra pergunta deve ser levantada: Quando surgiram as HQs?

1.1. Origens e desenvolvimento de uma linguagem

Para teóricos dos quadrinhos como Álvaro de Moya (1977), Sonia Luyten (1985), Scott McCloud (1995) entre outros, as origens das histórias em quadrinhos estão nos primórdios da civilização, devendo levar-se em consideração que as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já narravam possíveis acontecimentos através de imagens, como mostra Eisner na figura 4. Luyten (1985, p. 16), diz que “durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas utilizadas para registrar a história por meio de uma sequência de imagens”.

Porém, foi com o desenvolvimento e aprimoramento das técnicas de reprodução gráfica que vários artistas começaram a elaborar o que podemos considerar como obras precursoras das atuais HQs. Moya (1977, p. 34) diz que “foi com a descoberta da impressão, por Gutemberg, que tudo se precipitou, o grande salto foi dado”. Neste contexto, vários artistas começaram a tentar misturar textos e imagens, ações que ganharam força com a publicação de muitos livros ilustrados. Várias experiências com histórias ilustradas em imagens sequenciadas foram feitas, mas com um detalhe importante: o texto ainda predominava fora das imagens.

Dentre os artistas que se destacaram e muito contribuíram para o que se tornaria a linguagem das HQs estão: o suíço Rudolph Topffer, o alemão Wilhelm Busch, o italo-brasileiro Angelo Agostini e o francês Christophe (Georges Colombe), todos considerados precursores deste imbricamento entre texto e imagem.



Figura 4 - Inscrições nas cavernas, ilustração de Will Eisner (2005, p.11)

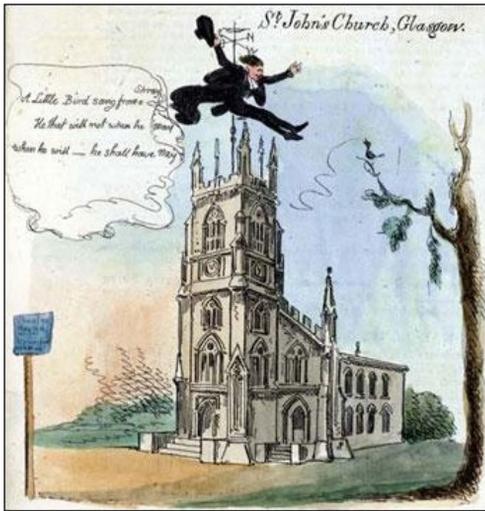


Figura 5 - Acima e abaixo, duas produções de Rudolph Topffer

Segundo McCloud (2005), a contribuição de Rudolph Topffer foi tão significativa que ele até poderia ser considerado o pai das histórias em quadrinhos modernas, por já na primeira metade do século XIX fazer uso de “caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa” (McCLOUD, 2005, p. 17). Topffer supera o uso da imagem apenas como ilustração do texto, como podemos ver nas imagens a seguir.

O Alemão Wilhelm Busch criou em 1865 uma obra chamada *Max und Moritz*, história humorística de dois garotos que aprontavam altas travessuras, a história considerada precursora das HQs chegou a ser traduzida e publicada no Brasil pelo poeta Olavo Bilac com o título de *Juca e Chico*.



Extrato da obra de Rudolph Topffer

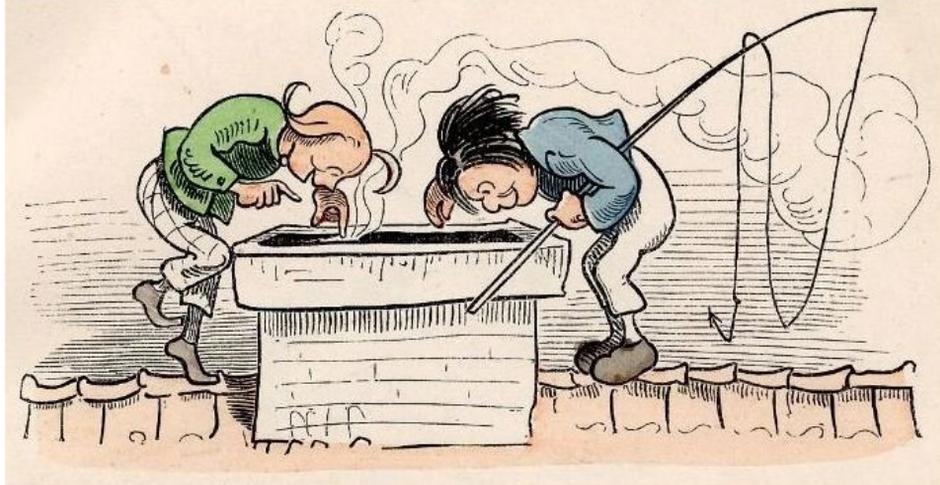


Figura 6 - *Cena de Max und Moritz, ou Juca e Chico*, por Wilhelm Busch

O italiano naturalizado brasileiro, Angelo Agostini, foi um importante ilustrador e caricaturista, publicou várias revistas ilustradas tornando-se um dos precursores das HQs com a obra *As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte*, lançada em 30 de janeiro de 1869.

O francês Cristophe (pseudônimo de Georges Colomb) criou *A família Fenouillard* em 1889, considerada uma das mais importantes obras precursora das HQs.



Figura 7 - *Nhô Quim*, de Angelo Agostini

Fonte: <http://blogdogutemberg.blogspot.com/2009/01/0-numero-1-dos-quadrinhos-1.html>

Figura 8 - *A Família Fenouillard*, obra de Cristophe (Georges Colomb)
Fonte: http://www-genesis.blogspot.com/2008_04_01_archive.html



Sergent! réitère Camember,... ousque j'vas la mettre celle-ci? — S'pèce de double mulet cornu! m'ferez quatre jours pour n'avoir pas creusé le deuxième trou assez grand pour pouvoir y mettre sa terre avec celle du premier trou. *

O trabalho desses artistas foi, sem dúvida, extremamente importante no desenvolvimento da linguagem das HQs. No entanto, a sistematização das HQs como uma linguagem própria e autônoma, com as características que conhecemos atualmente é bem mais recente, tendo como marco inicial o final do século XIX, ou seja, um pouco mais de cento e dez anos.

Para muitos pesquisadores ficou marcado o ano de 1896 como o início da passagem das chamadas histórias ilustradas para o que seria conhecido como histórias em quadrinhos, com a síntese de vários elementos experimentados isoladamente pelos precursores, como: Inclusão de texto dentro da imagem; uso do balão de falas e pensamentos, no lugar de textos de rodapé; narração em sequência de imagens com a ação fragmentada em quadros; continuidade dos personagens. Essa síntese foi iniciada pelo norte-americano Richard Fenton Outcault, através do personagem *The Yellow Kid*, criado em 1895 no jornal *New York World*, mas foi somente em 1896 que Outcault passou a usar todos os elementos citados como podemos observar na figura 9.

A obra de Outcault foi o marco inicial, não significava que a linguagem estava totalmente acabada, na verdade “foi nos jornais americanos que os quadrinhos foram consolidando suas características iniciais e atingindo gradativamente importantes evoluções e se tornando parte do cotidiano dos vários leitores de jornais” (MENDONÇA, 2008, p. 17). Inicialmente eram páginas dominicais, depois passaram a ser tiras diárias e aos poucos os quadrinhos foram se transformando em um fenômeno, abrindo espaço para vários outros artistas que foram aperfeiçoando a linguagem.



Figura 9 - História do *The Yellow Kid*, de Outcault, originalmente publicado no *New York Journal* em 1896

No início do século XX os EUA se tornaram uma indústria de tiras, chamadas de *comic strips* (tiras cômicas) e começaram a exportar para outros países, fazendo com que as inovações que aconteceram lá, começassem a acontecer em outras partes do mundo. Nessa época os temas estavam concentrados em histórias humorísticas, com ênfase nas travessuras de crianças. Posteriormente, as HQs passaram a retratar situações familiares. Desta fase destacam-se os trabalhos de artistas como: Winsor McCay com a história *Little Nemo in Slumberland*; O brasileiro Luís Sá com os personagens *Reco Reco*, *Bolão e Azeitona*; Bud Fischer com seus personagens *Mutt and Jeff*; Rudolph Dirks com a história *Katzenjammer Kids* publicado no Brasil com o título *Os Sobrinhos do Capitão*.

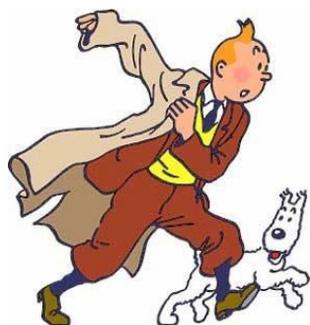
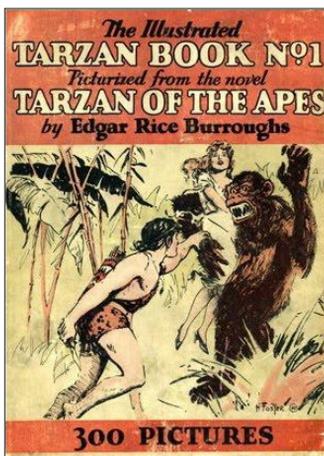


Figura 10 - Tintim, Tarzan e Flash Gordon



A forma das HQs foi evoluindo e, ainda nos EUA, na década de 1930 surgem histórias do gênero aventura e os desenhos passam a ser mais realistas, diferente dos traços caricatos das primeiras HQs. Nesta época surgem histórias como: *Tarzan* de Edgar Rice Burroughs ilustrado pelo desenhista Hal Foster que viria a criar o *Príncipe Valente*, *Flash Gordon* de Alex Raymond, e na Europa surge *Tintim* do belga Hergé (Georges Remi), e em vários outros lugares do mundo passaram a surgir histórias que acabaram por refletir o momento histórico em que foram criadas, sendo um reflexo social e cultural do seu tempo.

No final da década de 1930 foram criadas nos EUA as primeiras revistas inteiramente de quadrinhos e independentes dos jornais, chamadas de *comic book*, um formato que se consolida dando origem a grandes editoras dedicadas a quadrinhos. É neste contexto que surgem as primeiras histórias do gênero super-herói tendo como ícone o personagem *Superman* publicado pela primeira vez em 1938 (Figura 11).

Esse gênero dos quadrinhos se consolida na década de 1940, considerada a *Era de Ouro* das HQs norte-americanas que se popularizam em vários lugares do mundo. Na verdade, segundo Chinen (2011), os quadrinhos se disseminaram como meio de comunicação de massa graças à indústria norte-americana, que inventou as agências distribuidoras (*syndicates*) e o esquema de produção e distribuição das revistas em quadrinhos.



Figura 11 - Primeira história do Superman, de Joe Shuster e Jerry Spiegel, publicada em 1938 e a revista da personagem, lançada em seguida

Depois dessas experiências, as HQs se consolidaram como uma linguagem gráfico-visual formada pela junção de vários elementos (CHINEN, 2011), que as tornam uma linguagem complexa que vem sendo desenvolvida e aprimorada há mais de cem anos com a contribuição de grandes artistas.

1.2. Definições para História em Quadrinhos

Conhecendo as origens das histórias em quadrinhos, é possível compreender as definições que existem, na atualidade, para o que são quadrinhos; buscamos elencar algumas das principais definições, para isso realizamos uma revisão bibliográfica. A partir dessa revisão nos aproximamos de algumas definições como, por exemplo, a de Will Eisner que criou o termo *Arte Sequencial*. Essa definição foi largamente difundida quando do lançamento do seu livro intitulado *Quadrinhos e Arte Sequencial* em 1985. O livro de Eisner bem como a definição elaborada por ele é muito importante por vários motivos, entre eles, define os quadrinhos como forma de arte ao descrever as HQs como “arte sequencial”. Para Eisner (2010, p. IX) quadrinhos ou arte sequencial é “uma forma artística e literária que lida com

a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”.

Porém para outros teóricos a definição de Eisner é abrangente demais, levando em consideração que o Cinema e as Animações, ou desenhos animados, também são formas de *arte sequencial*. Na busca de uma definição mais precisa Scott McCloud define as HQs como: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 9). Esta definição é mais objetiva que a de Eisner por especificar que as HQs são formadas pela justaposição de imagens pictóricas, diferenciando do cinema e dos desenhos animados que são sequenciais em tempo, enquanto os quadrinhos são sequenciais espacialmente.

É importante destacar que as definições de Eisner e McCloud tomam como referência a característica das HQs de se constituírem pela justaposição de imagens, que é identificada nas tiras, páginas ou painéis, revistas de histórias em quadrinhos e álbuns. As tiras são as mais simples e comumente publicadas em jornais, são formadas por uma sequência de poucos quadros ou vinhetas e geralmente são humorísticas. Como podemos observar na tira da personagem *Mafalda* (Figura 12).

As páginas ou painéis são HQs que se resolvem em uma ou até meia página, é um formato intermediário entre as tiras e as revistas de histórias em quadrinhos que por sua vez necessitam de várias páginas para poder



Figura 12 - Tira da *Mafalda*, personagem do cartunistas argentino Quino

contar uma história ou dramatizar uma ideia. Neste caso é necessário ler toda a revista para entender a história narrada (Figura 13).

No entanto, as definições dos dois autores deixam de fora os Cartuns e as Charges que são muito próximas e até considerados por alguns pesquisadores como gêneros dos quadrinhos, mesmo não se constituindo pela justaposição de imagens. Vale aqui diferenciar Cartum de Charge que embora se pareçam, não são iguais e possuem conceituações distintas. Cartum vem da palavra inglesa *cartoon* que significa literalmente cartão, suporte onde eram feitos desenhos de humor para serem inseridos em jornais. Nobu Chinen (2011) diz que o cartum é de caráter atemporal, em geral é carregado de humor, mas seu humor não tem prazo de validade. A graça é produzida por elementos universalmente compreensíveis, independente de país e época de sua produção.



Figura 13 - Páginas 22 e 23 das HQ/mangá *Akira*, de Katsuhiro Otomo



Figura 14 - Cartum de Ronaldo vencedora do 5o Salão de humor de Caratinga em 2003. Disponível em <http://salaodehumordecatinga.blogspot.com>

Quanto à charge, segundo Chinen, a própria denominação ajuda a definir, pois charge vem do francês e significa “ataque” ou “carregar” que é uma das características da charge que tem a função de exercer uma crítica a



Figura 15 - Charge de Cléber. Fonte: <http://www.portaldotransito.com.br/charges>

uma determinada personalidade, acontecimento ou situação política, econômica e/ou social. Só pode ser compreendida dentro de um determinado contexto e por isso tende a se tornar datada como a charge na figura 15, que faz referência ao Dunga, quando era técnico da seleção brasileira de futebol nas eliminatórias da copa do mundo de 2010.

Para Edgard Guimarães (2010) a sequência de imagens é uma das principais características das HQs, mas não é essencial para definir um trabalho como história em quadrinhos. Para o autor, “uma HQ pode

ser realizada com uma única imagem desde que esta consiga representar um movimento, narrar um fato, contar uma história.” (GUIMARÃES, 2010, p. 31).

O pensamento de Guimarães pode nos levar a concluir que tanto o *cartum* quanto a *charge* podem ser rotuladas como *quadrinhos*. Para Ramos (2009), as HQs se constituem em um grande rótulo, um hipergênero, que abriga vários outros gêneros com suas peculiaridades. Sendo assim, “podem ser abrigados dentro deste grande guarda-chuva chamado *quadrinhos* os *cartuns*, as *charges*, as *tiras cômicas*, as *tiras seriadas* e os vários modos de produção das histórias em *quadrinhos*.” (RAMOS, 2009, p. 21).

Para Chinen (2011), estas diferentes definições para HQs são possíveis devido ao fato de que os elementos que constituem as HQs não serem obrigatórios, ou seja, podem existir HQs sem balões, sem textos e até mesmo sem os próprios *quadrinhos*. Para ele, as HQs podem ter muitos *quadrinhos* ou apenas um, o que não pode faltar é uma narrativa.

O artista/professor/pesquisador Edgar Franco depois de fazer uma análise de várias definições para HQs de teóricos como Will Eisner (1989), Scott McCloud (1995), Edgard Guimarães (1999), Roman Gurben (1979) e Antônio Cagnin (1975), diz que HQs são “a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas” (FRANCO, 2008, p. 25).

Neste trabalho levamos em consideração as definições de todos eles, pois todas são importantes e estão situadas historicamente, não é nossa intenção elaborar uma nova definição ou apontar qual seria de fato a melhor definição para HQ, no entanto tomamos como referência a de Edgar Franco por acreditar que ela não nega as anteriores, mas a partir delas faz uma síntese e deixa claro que HQ é uma linguagem formada pela junção entre texto, imagem e narrativa visual.

1.3. Denominações, temáticas e estilos

É no século XX que as histórias em quadrinhos se consolidam como linguagem e são produzidas em diversos lugares do mundo. Em alguns países as HQs recebem denominações diferentes. Em alguns casos não é só o modo como as chamam que é diferente, existem características peculiares em suas estéticas que as diferenciam chegando a dar origem a estilos distintos. Também existem diferenças nas temáticas abordadas, pois qualquer tipo de história pode ser narrado na linguagem das HQs, diante disso apresentamos algumas das principais denominações para essa linguagem.

Inicialmente, devem-se observar os termos mais genéricos, até aqui estamos usando o termo História em Quadrinhos, por vezes, abrevia-se e utiliza a sigla HQ, ou nos referimos apenas por Quadrinhos. Esses termos são brasileiros e podem ser considerados genéricos por englobarem todos os gêneros ou estilos.

Também se convencionou chamar revistas de HQ pelo nome Gibi, denominação atribuída devido ao título de uma publicação de quadrinhos de grande sucesso no Brasil lançada em 1939, que era editada por Roberto Marinho. Segundo Vergueiro e Santos (2011), a revista *Gibi* tornou-se tão



Imagem 16 - Capas da revista Gibi.

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/gibi_capas_25_36.cfm

popular no Brasil que terminou sendo utilizada para designar qualquer revista de HQ, uma prática comum até os dias atuais. Roberto Marinho escolheu o nome dessa publicação de quadrinhos rivalizando com uma outra publicação da época chamada *Mirim*, que era editada pelo seu concorrente, Adolfo Aizen. A escolha do nome aumentou a rivalidade editorial entre os dois e a briga pela maior fatia do crescente mercado de quadrinhos importados para o Brasil. *Mirim*, em tupi, é o mesmo que pequeno. *Gibi* é usado como sinônimo de moleque, garoto, negrinho. Por isso quando falamos de *gibi*, estamos falando de histórias em quadrinhos, mas até pelo nome em homenagem à criança, quando se fala em *gibi* tem-se a impressão de que se está falando de histórias infantis.

Nos Estados Unidos encontramos algumas designações, uma das mais usadas é *comics*, segundo Luyten (1985) essa denominação está vinculada com o conteúdo, pois as primeiras HQs estadunidenses tinham um caráter predominantemente humorístico e caricato, havia muita produção de *comic strips* (tiras cômicas) que eram publicadas em jornais. Outro termo é o *comic book* que se refere às revistas de histórias em quadrinhos, termo que ficou internacionalmente conhecido principalmente com a difusão do gênero de super-heróis, tendo como destaque as produções das editoras DC Comics e Marvel Comics.



Imagem 17 - Personagens das editoras DC Comics e Marvel Comics dos EUA

Outro termo norte-americano é *graphic novel* (romance gráfico), este bastante difundido pelo quadrinista² Will Eisner na década de 1970, para denominar as publicações de histórias em quadrinhos fechadas como os romances. Eisner foi o precursor deste tipo de publicação mais autoral que se diferencia do formato das revistas seriadas. Atualmente é muito comum encontrar várias *graphic novels* em livrarias.

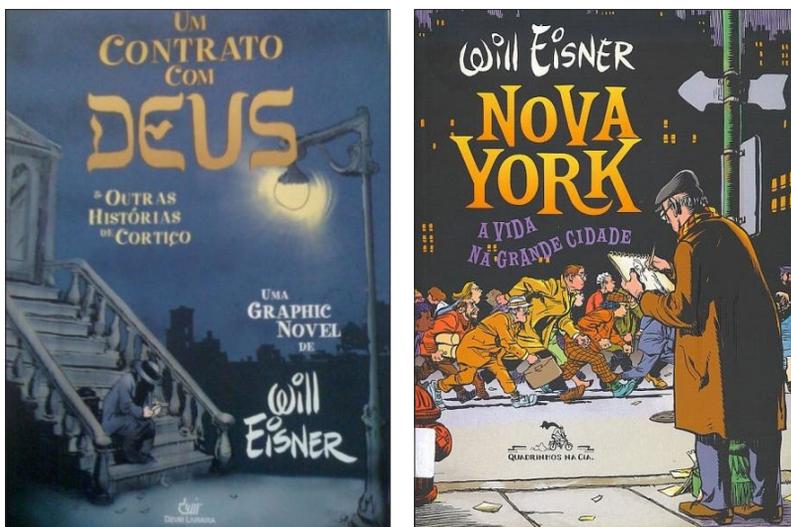


Imagem 18 - Capas de duas Graphic Novels de Will Eisner

No Japão, os quadrinhos são chamados de *mangás*, palavra que serve para designar qualquer tipo de história em quadrinhos, tiras, cartum, caricatura e até desenho animado. Fora do Japão usa-se o termo mangá para designar as HQs japonesas ou que são produzidas no estilo japonês. Nas últimas décadas os mangás tornaram-se um fenômeno cultural de massa e são traduzidos e publicados em diversos países do mundo, inclusive no Brasil que é um grande consumidor de mangás. É interessante destacar

2. Quadrinista ou Quadrinhista são denominações para o artista que produz quadrinhos, assim como o que produz Cartum é chamado de Cartunista, e o que produz Charge de Chargista.

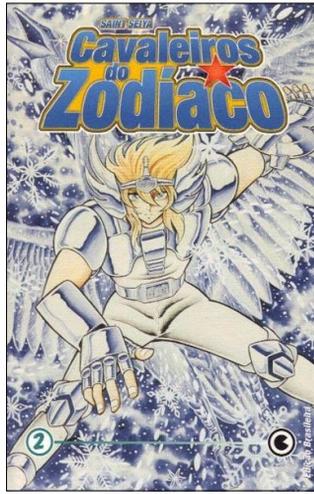
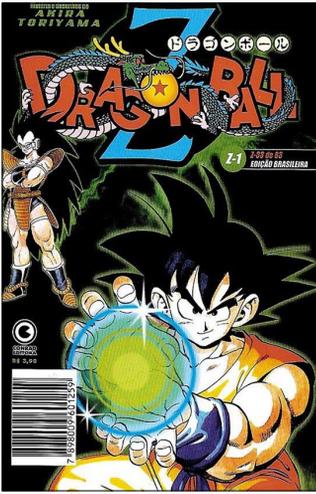


Imagem 19 - Capas das edições brasileiras dos mangás de Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco. Exemplos de Shonen mangá

que no Japão são produzidos mangás para todas as faixas etárias da população. Tem mangá para crianças (*kodomo mangá*), para jovens adolescentes do sexo masculino (*shonen mangá*), do sexo feminino (*shoujo mangá*), e histórias para os adultos (*gekigá, seinen*). Os mangás trazem temas que interessem a cada público específico. Tanto sucesso tornou o Japão nas duas últimas décadas como o maior produtor de quadrinhos do mundo.

Na Itália, o nome pelo qual os quadrinhos são conhecidos é *fumetti*, esta denominação faz uma alusão aos balões de fala das personagens, devido os balões de pensamentos lembrarem fumacinhas saindo da boca dos perso-

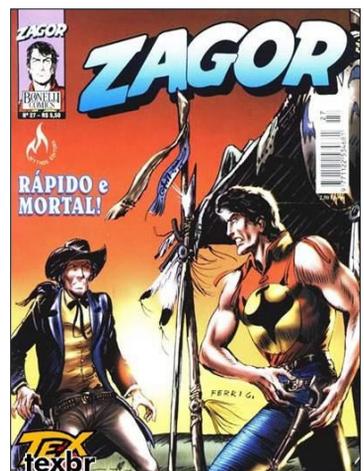
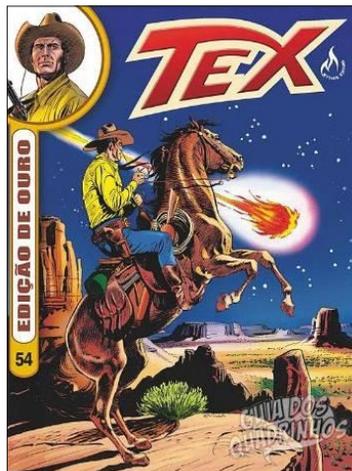


Imagem 20 - Capas das edições brasileiras de Tex e Zagor

nagens. Muitos títulos italianos são publicados no Brasil, principalmente os produzidos pela editora Bonelli Comics, como *Tex*, *Zagor*, *Mágico Vento* entre outros.

Na Espanha ocorreu algo semelhante ao Brasil, Segundo Luyten (1985), uma revista infantil chamada *T.B.O.*, (Imagem 21), ficou tão popular que seu nome passou a abranger todas as publicações de quadrinhos. Assim, a palavra *tebeo* é equivalente a palavra *gibi*. Na Espanha ainda é comum designarem HQs por *comic*, enquanto que nos países da América espanhola usa-se a palavra *historieta*.

Em Portugal esta linguagem foi inicialmente denominada de *história aos quadrinhos*, mas seus artistas na busca de mostrar que quadrinhos não são apenas para crianças e para fugir

deste nome no diminutivo desenvolveram uma nova nomenclatura e passaram a chamar HQs de *bandas desenhadas* ou *BD*. Esta nova nomenclatura portuguesa está próxima da francesa, pois na França HQ é chamada de *bande dessinée*, o que significa literalmente banda desenhada.

Em vários outros lugares do mundo elas podem receber diferentes nomes, deve-se levar em consideração que existem algumas diferenças estéticas em algumas destas produções, no entanto os três estilos mais conhecidos são os *comics*, *mangás* e *fumetti*, os outros quase sempre se assemelham ou são influenciados por algum destes.

Quanto ao estilo dos desenhos das HQs podemos separar três principais, que são: o realista, o estilizado e o caricato. Para entender como esta separação ocorre na prática podemos observar no desenho de McCloud (Imagem 22), onde ele vai abstraindo o rosto de um personagem do estilo realista até o caricato.

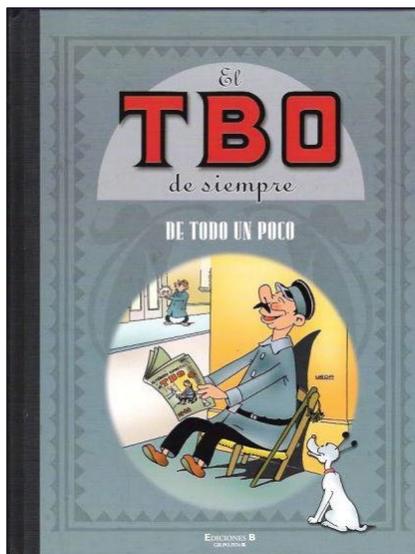


Imagem 21 - Capa de um dos volumes de coletâneas da revista “TBO”. Fonte: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2010-07-01_2010-07-31.html

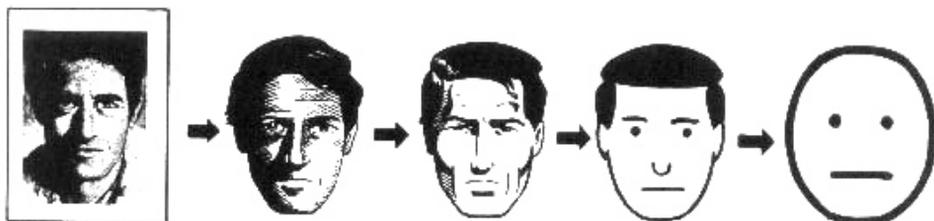


Imagem 22 - Desenhos de Scott McCloud (2005, p. 29)

No estilo realista o desenhista busca representar os personagens e objetos o mais próximo de uma ideia de real, respeitando questões de anatomia, proporções e usos de luz e sombra. Embora não seja uma regra, este estilo é muito utilizado em histórias do gênero aventura, como as histórias de super-heróis e os fumettis.

O estilo que chamamos de estilizado é aquele em que não há uma preocupação com uma representação realista das personagens, os desenhistas exploram mais o desenho linear usando pouco jogo de luzes; este estilo é facilmente identificado nos mangás principalmente os destinados ao público infanto-juvenil, os *shonen* e *shoujo mangá*.

O estilo caricato é o mais usado no gênero cômico, o desenho é carregado com exageros e simplificações na forma de representar os personagens. É o estilo mais usado nas tiras cômicas, cartuns e charges. Sobre a representação gráfica dos personagens, embora não seja uma regra, Vergueiro (2009, p. 52), diz que “histórias cômicas tendem a ter personagens caricatos, histórias de aventuras costumam utilizar-se de uma representação mais realista dos personagens”. Portanto, o estilo de desenho vai depender da temática abordada pelo autor.

1.4. Elementos da linguagem dos quadrinhos

Entendemos as histórias em quadrinhos como uma linguagem e como tal possui um conjunto dinâmico de símbolos usados para comunicar, pois “a Linguagem é a capacidade humana para compreender e usar um sistema complexo e dinâmico de símbolos convencionados, usado em modalidades diversas para comunicar e pensar” (ASHA, 2011). Sobre linguagem, Urbano (2009) diz que,

língua é, originária e primordialmente a “fala” que se manifesta ou pode se manifestar pelos canais sonoro da fala, e gráfico da escrita e visual dos gestos, imagem, cor etc. Têm-se, então, as linguagens verbal e não verbal, que se complementam – e se explicam – via linguagem dos quadrinhos, entre outros meios e modos (URBANO In RAMOS, 2009, p. 8).

A partir do que diz Urbano, entende-se que a linguagem dos quadrinhos é formada pela junção entre a linguagem verbal e não verbal. A linguagem verbal é quando se utiliza de palavras para se expressar seja pela fala ou escrita, enquanto a linguagem não verbal utiliza outros meios para se expressar e comunicar como: imagens, gestos, sons e uma variedade de signos visuais. Sobre os quadrinhos como linguagem, Eisner diz que,

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial (EISNER, 1995, p. 8).

Para Paulo Ramos (2009, p. 30), “ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la. Mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. Portanto, é importante

para nosso estudo, apresentar alguns dos principais elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.

O primeiro elemento básico é o quadrinho também chamado de vinheta ou painel. É a área limitada onde é situado cada momento da história. Este elemento é tão importante que no Brasil a linguagem é chamada de “história em quadrinhos” ou simplesmente “quadrinhos”. Este elemento pode assumir muitas formas, vai depender da criatividade do autor, mas em geral há preferência pelas formas retangulares ou quadradas. O formato e o tamanho do quadrinho influenciam na leitura e conseqüentemente na interpretação do leitor, como vemos na imagem 23, de McCloud.

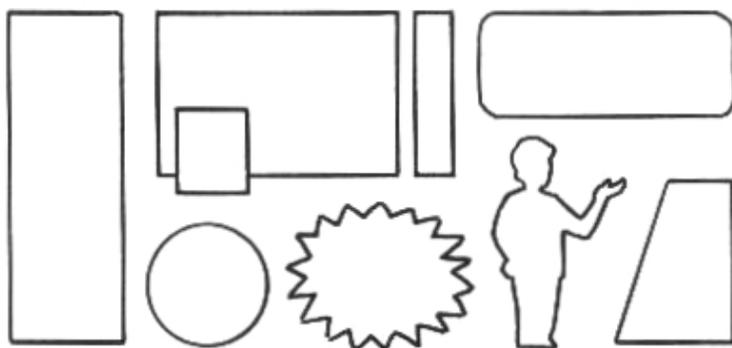


Imagem 23 - (McCLOUD, 2005, p. 99)

O quadrinho possui uma borda também chamada de linha demarcatória, requadro, contorno do quadrinho ou moldura do quadrinho. O requadro também exerce uma função na narrativa, quando feito com linhas retas ou similares indicam o presente vivido pelos personagens. Para representar tempos passados ou o que se passa na mente dos personagens como sonhos ou algo imaginado, se usa o requadro com linhas onduladas ou tracejadas.

Um dos elementos mais característico da linguagem dos quadrinhos é o balão. É um recurso usado para dar voz a um meio que não é sonoro, permitindo a inserção de falas e pensamentos dos personagens na histó-

ria. Para Ramos (2009, p. 34), “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem”.

O balão pode assumir vários formatos, cada um com uma carga de sentido diferente, que é definido pela sua linha de contorno. A linha contínua, seja reta ou curvilínea, é tida como o modelo mais neutro, que serve para situar as falas ditas em tom de voz normal. Em geral, todos os balões que fogem do modelo neutro adquirem um sentido diferente e particular. Segundo Ramos (2009), este efeito obtido por meio das variações do contorno formam um código de sentido próprio da linguagem dos quadrinhos.

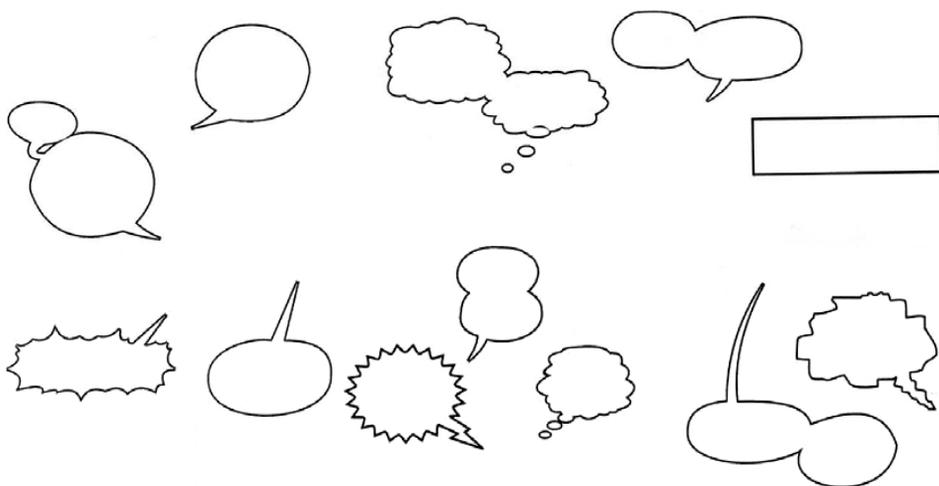


Imagem 24 - Diferentes formatos de balões, desenhos de Alberto Pessoa, 2006, p. 101

Além dos balões, a linguagem verbal também é inserida nas HQs por meio de outro elemento chamado de recordatório ou legenda. Os recordatórios são caixas de texto geralmente em formato retangular encontradas na vinheta/quadrinho, utilizadas pelo narrador autor ou narrador personagem para determinar o tempo da situação ou para informar de algum fato importante não mostrado na cena.

Outro elemento característico das HQs são as onomatopeias. Para Vergueiro (2009, p. 62), “as onomatopéias são signos convencionais que

representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”. As onomatopeias podem ser utilizadas tanto dentro quanto fora dos balões, fora dos balões servem para representar sons ambientais que não são produzidos por cordas vocais, ou seja, toda espécie de ruído natural. Além do efeito sonoro, este recurso cria um efeito estético equivalente, elas são uma das características mais marcantes dos mangás.

Nos quadrinhos também encontramos as metáforas visuais, elas funcionam como as figuras de linguagem, são símbolos gráficos que substituem palavras para tornar um conceito mais claro ou exagerá-lo. São possíveis, pois utilizam ícones ou imagens estereotipadas para o leitor decifrar com facilidade. Como exemplo, podemos citar os corações em volta do personagem e uma lâmpada dentro do balão que significam que o personagem está apaixonado ou teve uma ideia, respectivamente.

Uma das características mais marcantes dos quadrinhos é que são formados por imagens estáticas, nas quais os autores tentam representar o movimento em uma única imagem. Para isto exploram a representação de gestos e posição corporal dos personagens. Porém, para reforçar as ações, se utilizam de um recurso chamado de linhas cinéticas, desenhando linhas que indicam a trajetória desenvolvida pelo personagem, (Imagem 26). Sobre as linhas cinéticas, Franco (2008, p. 50) diz que elas “são na verdade uma convenção gráfica usada nas histórias em quadrinhos para representar a ilusão de movimento e/ou a trajetória dos objetos”.



Imagem 25 - Metáfora visual na HQ da turma da Monica, de Maurício de Sousa

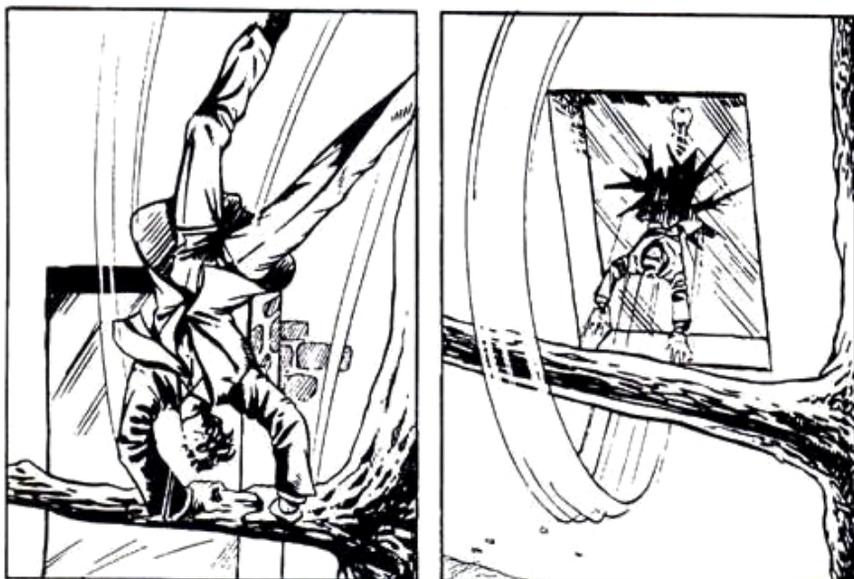


Imagem 26 - Exemplo de linhas cinéticas na HQ Spirit de Will Eisner

Na sequência desta identificação dos elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, chegamos ao enquadramento. Os enquadramentos referem-se à visão que o observador tem da cena. Para isto elas são representadas igualmente aos planos usados no cinema. Portanto o quadrinho pode ser representado por um plano geral, onde o enquadramento é amplo o bastante para incluir os personagens e o cenário. Pelo plano de figura inteira, mostra todo o corpo do personagem, mas desconsidera o cenário que aparece minimamente. Plano americano, que consiste na representação do personagem mostrando dos joelhos para cima. Plano médio, enfocando da cintura para cima reforçando os traços do rosto. Primeiro plano, que representa os personagens dos ombros para cima enfocando o rosto e as expressões faciais. Plano de detalhe ou close-up, onde a atenção é voltada para detalhes do rosto ou de objetos.

Depois de identificar todos os elementos acima, destacamos uma das principais características das HQs responsável pelas principais definições para a linguagem. Esta que é a justaposição de imagens, a sequência que faz com que o leitor deseje seguir adiante, ficar apreensivo e curioso pelo

que irá acontecer. As histórias são organizadas com a sequência de cenas em vinhetas que se complementam para dar sentido à história como vemos na sequência de quadros de personagem Spirit desenhada por Will Eisner na imagem 27.

Nesta justaposição de imagens/cenas surge outro elemento típico dos quadrinhos que é chamado de elipse, sarjeta ou hiato, trata-se do espaço gerado entre duas vinhetas. É este elemento que exige do leitor uma capacidade de imaginação e conclusão para entender o que aconteceu de um quadrinho para outro. Scott McCloud (2005, p. 66) diz que “a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos”. Podemos observar isto na imagem 27, onde em um quadro o personagem Spirit está lutando e no outro está caindo, o leitor é provocado a imaginar o que aconteceu para que ele caísse.

Vale a pena ressaltar que são muitos os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos, aqui apresentamos os mais básicos que podem ser facilmente identificados em qualquer história em quadrinhos. Também é importante observar que para um trabalho ser definido como HQ ele não precisa necessariamente ter todos estes elementos.



Imagem 27 - Sequência de quadros da HQ Spirit, desenhada por Will Eisner

Capítulo II

Quadrinhos, linguagem das Artes Visuais

2. Estudos e pesquisas sobre os quadrinhos

A consolidação e o amadurecimento da linguagem dos quadrinhos no Brasil e em todo o mundo provocaram a realização de estudos e pesquisas dedicadas à análise dos múltiplos aspectos que a compõem. No Brasil, começou a haver um crescimento de pesquisas sobre quadrinhos a partir da década de 1970, com destaque para estudiosos pioneiros como Álvaro de Moya, Moacy Cirne e Antônio Luiz Cagnin. Segundo Franco (2009), essas pesquisas, inicialmente estavam ligadas à área da comunicação, depois foram gradativamente migrando para outros campos como o das artes, linguística, psicologia, história, design, arquitetura entre outros.

Porém, segundo Mendonça (2006), a maioria das pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos estão relacionadas à área de comunicação, linguística e semiologia. Estudos sobre suas possibilidades artísticas e estéticas ainda são pouco explorados.

Para entender o porquê dos estudos sobre as possibilidades artísticas das HQs terem tardado tanto e ainda serem pouco exploradas é necessário compreender o contexto em que esta linguagem se consolidou. A compreensão deste se faz necessária no sentido de entender porque as HQs não foram aceitas inicialmente como uma linguagem artística. Entender, também, as transformações que ocorreram e proporcionaram às HQs a inserção no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas, pois embora a história em quadrinhos seja uma linguagem secular, já foi motivo de muitos preconceitos por parte de vários setores da sociedade e da academia. Para Vergueiro (2009), as HQs tiveram sua aceitação pelas

elites pensantes dificultadas por diversos fatores, o principal deles é sua característica de linguagem direcionada para as massas.

2.1. Quadrinhos e cultura de massa

Como apresentado no capítulo anterior, as HQs consolidaram-se como linguagem ao longo da primeira metade do século XX. Inicialmente as histórias eram mais humorísticas, por isso foram chamadas de *Comics* nos Estados Unidos, mas o seu potencial expressivo não demorou a ser explorado e já nas primeiras décadas do século XX, outros gêneros de HQs foram surgindo.

Na década de 1930, ocorreu a consolidação de gêneros como a aventura, a ficção científica, o policial, as histórias de guerra, de cavalaria e de faroeste. Nessa época, surgem os quadrinhos de inspiração neoclássica com cenários muito bem elaborados como é possível ver em *Tarzan* de Hal Foster, uma das primeiras HQs produzidas no estilo realista, depois *Flash Gordon* de Alex Raymond, entre outros.

Na década de 1940 consolidam-se as histórias de super-heróis, e com isto as HQs passam a ser exploradas em todo o seu potencial narrativo, além de abarcarem toda uma variedade possível de gêneros. Aos poucos elas foram atraindo públicos das mais variadas faixas etárias e se tornando um fenômeno cultural.

No entanto, na maior parte do século XX era inaceitável associar HQ a Arte. Segundo Mendonça (2006), o aspecto comercial no qual os personagens e histórias atendiam a interesses comerciais em detrimento dos interesses artísticos, aliados à baixa qualidade de impressão contribuiu para que esta linguagem não fosse considerada como uma manifestação artística. Para o autor, “o próprio conceito de arte vigente na primeira metade do século XX ajudou a criar uma rejeição às HQ.” (MENDONÇA, 2006, p.8).

Nessa época existiam discussões sobre a separação entre a alta cultura (das elites) que era considerada crítica e reflexiva, e baixa cultura (das classes populares) ligada a tradições e costumes. Para Feijó (1997), as eli-

tes condenaram os quadrinhos devido ao fato destes estarem associados à ideia de comunicação com um público tido como inculto.

Foi na indústria jornalística estadunidense, no início do século XX, que os quadrinhos foram consolidando suas características e se popularizando. Porém, para Mendonça (2006), esta relação das HQs com os jornais contribuiu, também, para formar uma imagem negativa dos quadrinhos, principalmente, no campo das artes visuais, no qual essa ideia da produção artística alcançando milhares de pessoas era nova e contrária à posição de como a arte era compreendida até então. Era um momento em que os críticos reagem contra as mudanças sociais e tecnológicas e suas influências nos novos caminhos apontados para a arte.

Com interesses comerciais óbvios, e produzidos em grande escala os quadrinhos se tornaram um representante típico da cultura de massa, entendendo esta como “uma forma de produção cultural organizada sobre bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores” (FELJÓ, 1997, p. 10). Esta relação intrínseca entre quadrinhos e cultura de massa contribuiu para que essa forma de expressão não ganhasse, a princípio, o *status* de arte, sendo vista apenas como um produto da indústria cultural³.

O crítico Clement Greenberg publicou um texto em 1939 onde defendia a separação entre a chamada *alta cultura* e a *cultura de massa*, texto intitulado *Vanguarda e Kitsch*, ele refletia sobre o papel do artista e da arte na sociedade moderna. O crítico culpa, em seu artigo, “a burguesia e a aristocracia de abandonarem a alta cultura, deixando à deriva na sociedade de massas.” (BUENO apud MENDONÇA, 2006, p. 18), o que para ele era uma subversão dos valores seculares da cultura e da arte.

Para Mendonça (2006), Greenberg coloca a cultura de massa como principal adversário da produção artística, reforçando a ideia de uma arte altamente elitizada, afastada do mundo da experiência, desvinculada de sua

3. Segundo Feijó (1997) este termo é usado para designar o conjunto das indústrias que produzem entretenimento para as massas.

realidade. Para Greenberg, o interesse pelos lucros e o comprometimento com o mercado privavam o artista do exercício de uma produção autêntica.

Concomitantemente à opinião do crítico, os teóricos da Escola de Frankfurt liderados por Max Horkheimer e Theodor W. Adorno defendiam que a arte era realmente uma esfera privilegiada e separada dos cidadãos comuns, tecendo muitas críticas para com a indústria cultural, vendo os produtos dessa indústria como um meio de estimular a passividade social, sendo a negação da verdadeira cultura.

O preconceito acerca da importância social e cultural das HQs e de seu reconhecimento como arte, segundo Gazy Andraus (2009), pode ter outro motivo, e mais específico, embora não perceptível facilmente, pode estar vinculado a todo o envolvimento que o ser humano teve com o despertar do racionalismo cartesiano e a diminuição do valor dado às imagens desenhadas. Além disso, uma elitização da vida burguesa, que buscou distanciar-se da plebe, pode ter motivado tal preconceito, num processo iniciado no Renascimento e que se estendeu até a Modernidade.

Contrário às opiniões de Greenberg e Horkheimer, destacam-se as posições defendidas pelo filósofo John Dewey, que em 1934, publicou *Arte como experiência*, a qual “ajudou na tarefa de desenquistar a arte da esfera de Beaux-Arts e da alta cultura, onde estava confinada, para religá-la ao contexto social onde era produzida” (BUENO, 2001 apud MEDONÇA, 2006, p. 20). Dewey defendia uma postura artística integrada com o cotidiano, sendo um opositor às opiniões que viam a cultura de massa como uma vilã vinda para romper com a ideia que separava as Belas-Artes do mundo real. Para ele, “as teorias que isolavam a arte e sua apreciação, situando-as em um domínio à parte, isoladas de um outro modo de experiência, não são inerentes ao seu objeto, mas surgem de condições externas específicas” (idem, 2006, p. 20).

Portanto, “nada impede que um trabalho criado para ser um produto de entretenimento de milhões de pessoas possa ser também uma obra de arte – única e especial na forma e no conteúdo” (FEIJÓ, 1997, p. 20). Refletindo sobre essa temática, destaca-se também Walter Benjamin, que

foi “um dos primeiros pensadores a se dar conta de que as transformações introduzidas pelo advento das massas e das novas tecnologias poderiam resultar em modificações profundas nos modos de sentir e perceber, assim como na própria noção de arte” (BUENO, 2001, p. 20).

2.2. Uma linguagem das Artes Visuais

Superando preconceitos e questionamentos as histórias em quadrinhos buscam seu espaço como uma linguagem artística autônoma. Uma linguagem com características próprias que é tão importante quanto qualquer outra forma de expressão. Sobre isto, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009), dizem que quadrinhos é uma manifestação artística autônoma,

assim como o são a literatura, o cinema, a dança, a pintura, o teatro e tantas outras formas de expressão. Esse entendimento é corroborado por diferentes autores, como Moacy Cirne (1977, 2000), Will Eisner (1989) e Daniele Barbieri (1998), para quem os quadrinhos já teriam se “emancipado” e construído recursos próprios de linguagem. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 37).

A valorização das HQs como linguagem artística ganha força se analisada dentro das culturas contemporâneas que é cada vez mais visual, o que fortalece todas as formas de comunicação que têm por base o uso da imagem. Para Feijó (1997), o cinema, a televisão, a fotografia e a multimídia são cada vez mais valorizados, tanto como formas de entretenimento quanto como meios de expressão artística.

A partir da década de 1960 começaram a surgir várias manifestações artísticas que divergiam com a concepção de “belas artes” instituída pela modernidade; como diz Martins, “uma grande variedade de movimentos – arte pop, arte conceitual, performance, instalações, arte ambiental, etc. – intensificaram abertamente a resistência às polaridades do sistema das belas artes buscando manter e até mesmo aprofundar a relação entre arte e vida” (MARTINS apud VERGUEIRO, 2009, p. 17).

O afastamento das HQs com a arte começa a mudar, a partir desta década, também com a contribuição de grandes artistas das mais diversas áreas, como: cinema, teatro, TV e artes plásticas, que testemunharam em favor dos quadrinhos declarando que estes tiveram influência em seus trabalhos.

Para Vergueiro (2009), movimentos artísticos como a Pop Arte estiveram no centro da inserção das histórias em quadrinhos no mundo das artes, pois, na realidade, elas adentraram o ambiente museológico por meio da arte pop, especialmente na obra de artistas como Andy Warhol e Roy Lichtenstein. O primeiro começou a explorar a pintura no início dos anos 1960 e usava os quadrinhos de Popeye e Superman como referências, na imagem 28 vemos uma serigrafia do Superman produzida por Warhol.

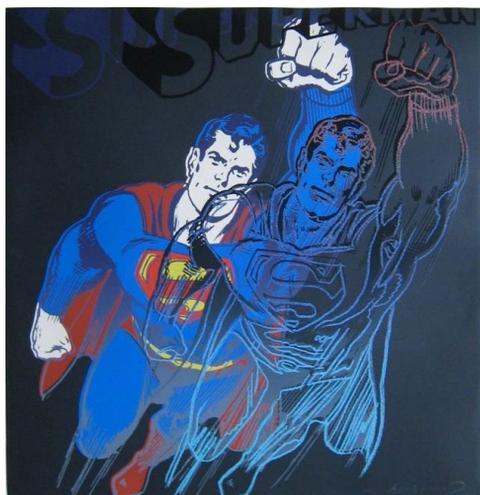


Imagem 28 - Serigrafia do Superman de Warhol



Imagem 29 - Roy Lichtenstein, Estados Unidos, 1963. Drowning Girl. Pertencente ao acervo do Museu de Arte Moderna, de New York

Lichtenstein começou a pintar personagens de quadrinhos no início dos anos 1960, ele apreendeu elementos da linguagem gráfica sequencial e os resignificou em seus trabalhos artísticos, produzindo e explorando todo seu impacto visual como podemos observar na imagem 29.

Estes artistas muito contribuíram para a superação dos preconceitos referentes às HQs dentro das artes, no entanto eles não foram os primeiros, é importante destacar que vários in-

telectuais europeus reconheceram o forte impacto social dos quadrinhos e realizaram publicações, estudos e exposições.

Também deve se destacar o pioneirismo do Brasil, que por iniciativa de alguns quadrinistas e admiradores brasileiros das HQs liderados por Álvaro de Moya, Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira e Miguel Penteado, foi realizada em 1951 na cidade de São Paulo a I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, considerada a primeira exposição internacional de HQs que contou com originais de artistas como Alex Raymond (*Flash Gordon*), George Herrimann (*Krazy Kat*), Hal Foster (*Príncipe Valente*), Will Eisner (*The Spirit*), Burne Hogart (*Tarzan*) e Al Capp (*Li'l Abner*) e Milton Caniff. (MOYA, 1970)

Estas iniciativas foram muito importantes, mas Vergueiro (2009) chama a atenção para o fato de que é preciso reconhecer que a apropriação de elementos ou páginas de histórias em quadrinhos como objetos museológicos é muito pouco em termos de descrição ou categorização das possibilidades artísticas dos quadrinhos.

Os movimentos artísticos da segunda metade do século XX buscavam uma aproximação entre arte e vida, e para isto exploravam novas possibilidades de se expressar, questionar, indagar, provocar por meio da arte, com isto foi se entendendo a arte para além das reconhecidas belas artes.

Estas transformações encontram força no surgimento dos estudos sobre a Pós-Modernidade. Ao falarem sobre as características da modernidade e pós-modernidade, Efland, Freedman e Kerry dizem que,

El arte es una forma de producción y reproducción Cultural que sólo se puede entender teniendo en cuenta el contexto e intereses de sus culturas de origen y recepción. Los posmodernos intentan cancelar la dicotomía entre arte superior e inferior y repudian el elitismo (EFLAND; FREEDMAN; KERRY, 2003, p. 77).

Portanto, é na pós-modernidade com a superação da dicotomia entre arte superior e inferior que os quadrinhos vão ganhar espaço nos estudos sobre arte na academia. Segundo Gralik (2007, p. 56), “com a entrada das

sociedades na era pós-industrial e as culturas na idade pós-moderna, ocorrem modificações profundas causadas pelo impacto das transformações tecnológicas na própria ciência, na sociedade e na arte”.

É neste contexto quando começaram a aparecer questões que nem a História da Arte, tampouco a Estética poderiam resolver que surge no campo das artes a cultura visual como um campo de estudos. Estes estudos culturais surgiram e ganharam espaço, sendo ensinados como disciplina em universidades (SILVA; RECH, 2010).

A Cultura visual é composta por todas as categorias de elementos visuais significativos e significantes de uma sociedade. Portanto, os estudos sobre Cultura Visual contribuem para que as HQs obtenham atenção e interesse, pois segundo Gralik (2007, p. 62), “Esta noção de cultura está relacionada a visualidade que torna possível modelar comportamentos e identidades: vídeo games, filmes, desenhos animados, revistas, propagandas e outras formas possíveis”.

Outra transformação ocorrida no campo da arte está ligada à própria denominação da área em que o espectador é estimulado predominantemente por informações visuais, ou seja, as artes plásticas passam a ser entendidas como artes visuais. Para Kátia Pereira,

no contexto educativo, o termo artes visuais substituiu a designação artes plásticas para nomear a grande área da visualidade. Isso porque a concepção ampliou-se de artes plásticas – que abrangia as belas-artes – para artes visuais, por incorporar várias manifestações visuais como: desenho, pintura, escultura, gravura e artes gráficas, vídeo, cinema, televisão, grafite, animação (PEREIRA, 2008, p. 9).

Poderíamos inserir dentro das múltiplas linguagens das artes visuais as histórias em quadrinhos, pois estas são uma forma de expressão em que há o predomínio do estímulo visual. Portanto como diz Guimarães (2010), “está inserida dentro de uma categoria mais geral que pode ser denominada Arte Visual” (GUIMARÃES, 2010, p. 27).

Refletindo sobre estes pensamentos compreendemos que as HQs são além de um importante meio de comunicação, uma manifestação artística das artes visuais que devem ser estudadas no âmbito acadêmico, devendo-se ampliar os espaços nas universidades para os estudos em/sobre arte que tenham como objeto de investigação as histórias em quadrinhos.

2.3. Quadrinhos e Arte

A atenção dada aos quadrinhos por intelectuais ocorreu apenas a partir dos anos 1960 simultaneamente com a emergência de movimentos de produção de quadrinhos que buscavam sua independência das obras disponibilizadas pela indústria massificada, os genericamente denominados por quadrinhos *mainstream*, colocando-se como independentes e, conseqüentemente, superiores ao que era então disponibilizado pelas grandes editoras de quadrinhos, onde os artistas não possuíam liberdade artística por terem que obedecer a normas editoriais. Nesse sentido, eles se aliavam, embora muitas vezes não explicitamente, à crítica à indústria cultural feita pelos ideólogos da Escola de Frankfurt, pois buscavam uma alternativa para a produção e circulação das HQs independente das grandes indústrias (VERGUEIRO, 2009).

Neste contexto, vários quadrinistas se esforçaram para alcançar uma melhor qualidade estética e um conteúdo mais literário em suas produções. Segundo Gralik (2007, p. 85), “Essa tendência começou com o movimento *underground* e sua continuidade deu início a uma grande variedade, ampliando o espectro de leitores.” Nesse caminho, os artistas buscavam temas que até então eram usualmente abordados apenas em livros, teatro e cinema. Sobre o movimento *underground* nos quadrinhos, Waldomiro Vergueiro (2009) afirma que,

os artistas do movimento *underground* propunham uma criação quadrinística totalmente desvinculada de editoras ou normas editoriais, com obras voltadas para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações

imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas (VERGUEIRO, 2009, p. 20).

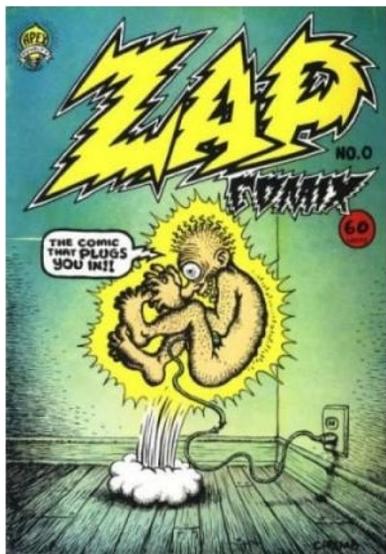


Imagem 30 - Capa da HQ Zap Comix criada por Robert Crumb

À frente desse movimento estiveram nomes posteriormente consagrados no que se refere à produção de quadrinhos, verdadeiros ícones quando se fala de HQ como forma de manifestação artística capaz de superar as limitações da produção industrializada que muitas vezes é voltada para o lucro em detrimento da expressão pessoal. Dentre estes nomes podemos citar Robert Crumb, que é considerado o influenciador dos artistas que se preocupam em fazer quadrinhos fora das convenções do *mainstream*, e Gilbert Shelton, Rick Griffin, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, entre outros (VERGUEIRO, 2009).

Para Edgar Franco, “são nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística” (FRANCO, 2008, p. 33). É possível apontar inúmeros artistas talentosos que resolveram abraçar as HQs como forma de expressão, quadrinistas que justificam mediante a qualidade de seus trabalhos a inclusão das HQs na categoria de arte (FRANCO, 2008).

É neste contexto de produção autoral e independente que desde o final da década de 1980 um grupo de artistas no Brasil vem elaborando uma produção no campo dos quadrinhos chamada de “quadrinhos poético-filosóficos” (NETO, 2009). São vários os artistas que produzem HQs poético-filosóficas, dentre eles podemos citar Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Antonio Amaral entre outros.

As histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos, usando, para tanto, criativos recursos

seja no traço do artista, seja em novas propostas de utilização dos elementos de sua linguagem. Sobre estas produções, Santos Neto (2009), destaca que,

Eles são uma criação cultural que dialoga com as questões existenciais do homem contemporâneo com um grande repertório de temas – existenciais, espirituais e filosóficos – como: o sofrimento humano, a morte, a esperança, o destino, o ego encapsulado em si mesmo, a mente humana, o feminino materno, a consciência planetária, a consciência cósmica, o imediatismo e o consumismo, a ciência, a religião, as instituições sociais, o autoconhecimento, a tensão entre as polaridades masculina e feminina do ser, a sexualidade, o poder, as lutas e contradições internas do ser humano, a fraternidade, a fratricidade, a evolução dos homens e dos animais, a espiritualidade, o inacabamento humano e a construção da liberdade (SANTOS NETO, 2009, p. 92).

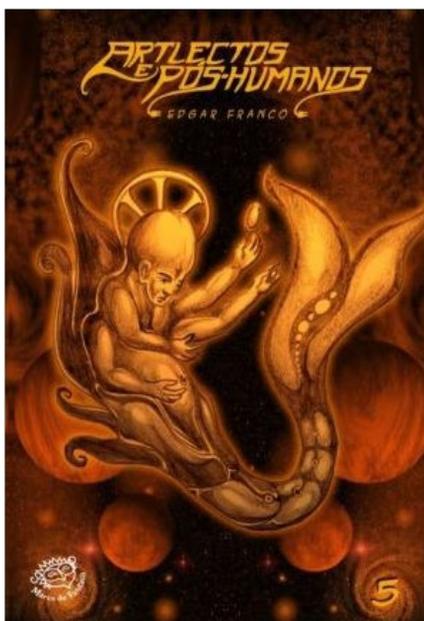


Imagem 31 - Capa da HQ *Artlectos e Pós-Humanos* nº 5 de Edgar Franco. Marca de Fantasia, março de 2011

Vale resaltar que, a quantidade de leitores desse tipo de trabalho ainda é reduzida se comparado ao número de leitores cativos dos chamados quadrinhos comerciais, mas isso não diminui o valor de sua abordagem de natureza poética, fantástica e filosófica. (SANTOS; SANTOS NETO, 2010).

Para Vergueiro (2009), as obras que fazem avançar a linguagem quadrinística não se situam somente no âmbito do quadrinho alternativo. Na segunda metade do século XX também surgiram obras no mercado *mainstream* buscando a excelência artística e atingir um público mais adulto, muitas delas sendo extremamente bem sucedidas em ambos objetivos.

Cada vez mais, é possível encontrar no contexto de quadrinhos *mainstream* obras que, embora tratando de temáticas aparentemente padronizadas, re-elaboram a linguagem e influem significativamente em seu aprimoramento. E isso ocorre com frequência cada vez maior (VERGUEIRO, 2009, p. 37-38).

A afirmação de Vergueiro é corroborada por Santos e Santos Neto (2010) quando dizem que mesmo como uma manifestação cultural industrializada, uma mercadoria, um produto criado como uma forma de entretenimento para ser consumido por uma grande quantidade de leitores, as HQs são uma arte – fruto da criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, entre outros) – cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas.

Ao fazer uma análise de uma HQ, seja ela comercial ou autoral, em seus diferentes gêneros e formatos, é possível identificar em sua estética diversos elementos da linguagem visual que para serem utilizados exigem todo um domínio da linguagem. A exigência para se produzir quadrinhos é a mesma que um pintor ou escritor enfrenta no processo de criação artística, como recordam Santos e Santos Neto (2010):

A estética da história em quadrinhos perpassa uma série de escolhas artísticas quanto ao desenho (que pode ser realista, esquemático ou caricato), ao estilo gráfico (claro, expressionista, hachurado), à linha (fina ou grossa), à existência ou não de sombreado, às formas, à anatomia, ao volume, às cores, ao cenário, à anatomia, aos enquadramentos e às angulações, ao ritmo em que se sucedem imagens e textos, aos diálogos, pensamentos e a outras formas verbais da narrativa. Da mesma maneira que um pintor ou um escritor, o artista que produz quadrinhos pauta-se por preocupações estéticas que podem interferir na comunicação estabelecida com o público leitor de narrativas gráficas (SANTOS; SANTOS NETO, 2010, p. 52).

Além disso, é importante também destacar o crescimento durante a década de 1980 da produção e publicação de graphic novels permitindo a exploração e utilização da linguagem dos quadrinhos com diversos gêneros. Foram muitas as obras com qualidades artísticas que jogaram por terra as ideias pré-concebidas sobre as limitações da linguagem quadrinística.

Capítulo III

Quadrinhos no ensino de Artes Visuais

3. Quadrinhos e Educação

A relação entre Educação e História em Quadrinhos é antiga, pela própria natureza das HQs que são constituídas pela linguagem verbal e não verbal, como para ler textos é necessário ser alfabetizado. O grande sucesso das HQs com o surgimento de um grande público de leitores foi possível, em parte, graças à implantação da educação pública. Segundo Feijó (1997, p. 14), “antes do surgimento da educação pública para atender às grandes populações urbanas, em fins do século XIX na Europa e nos Estados Unidos, ler era privilégio de poucos”.

Embora, deva se resaltar que esta linguagem transcende os limites da palavra escrita, pois ela pode ser explorada mesmo que o emissor e receptor não seja capaz de ler e escrever no sentido tradicional. Para ler textos, é preciso decodificar e interpretar palavras e frases, mas para ler uma HQ é preciso interpretar, além de textos, imagens. Em todos os casos é preciso ser alfabetizado para exercitar a leitura, entendendo leitura como o ato de perceber e decodificar símbolos, integrando diversas informações para apreender uma mensagem. Partindo deste entendimento, a leitura é aplicável tanto a textos e imagens como diversas outras formas de linguagem.

Portanto, é evidente que existem muitas relações entre quadrinhos e educação, mas por diversos fatores as HQs estiveram afastadas da educação e, em especial, da educação escolar. Esta linguagem foi perseguida durante boa parte do século XX, e somente durante as duas últimas décadas esta relação entre quadrinhos e educação escolar começaria a mudar

efetivamente, chegando a serem até recomendadas para uso no ensino por órgãos oficiais de educação.

Neste estudo acreditamos ser importante entender o porquê da resistência para com os quadrinhos no ambiente escolar, compreender como vem se dando a superação dos preconceitos e porque é importante dar lugar aos quadrinhos em ações educativas na sala de aula. Conseqüentemente, entender, como deve se trabalhar com os quadrinhos na educação, nas aulas de artes e, em nosso caso, no ensino de artes visuais.

3.1. Quadrinhos na escola: da rejeição à recomendação

A produção, divulgação e comercialização das histórias em quadrinhos organizadas em uma escala industrial tornaram as HQs uma linguagem de grande penetração popular. Nos diversos lugares do mundo foram sendo publicadas histórias em diferentes formatos, estilos e abordando diferentes temáticas.

A grande popularidade dos quadrinhos, principalmente entre crianças e adolescentes, com os diversos tipos de histórias abordadas logo gerou uma espécie de desconfiança sobre os efeitos que elas podiam causar em seus leitores. Não demorou e até por desconhecimento as HQs foram se tornando objeto de restrição por muitos pais e educadores. Como diz Vergueiro (2009a, p. 8), “de uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores”.

Havia uma desconfiança de que o contato com as histórias de aventuras fantasiosas das HQs pudessem afastar os jovens de leituras mais “sérias” e prejudicar o seu amadurecimento intelectual. Esta compreensão acabou por afastar durante muito tempo os quadrinhos da sala de aula e do ambiente escolar, até porque a organização do sistema escolar é determinada pelas orientações da sociedade em que está inserida.

Foi, portanto, no contexto histórico posterior à Segunda Guerra Mundial na década de 1950 que as HQs sofreram mais fortemente com essas desconfianças chegando até a serem perseguidas por vários setores da sociedade. Foi durante essa década que um psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos chamado Fredric Wertham começou uma campanha contra as HQs, alertando de diversas maneiras os malefícios que estas poderiam causar na juventude norte-americana. Wertham reuniu suas observações e publicou em 1954 o livro denominado *A Sedução dos Inocentes*, (Imagem 32), que foi um grande sucesso influenciando as opiniões sobre as HQs em vários lugares do mundo e inclusive no Brasil.

Dentre as várias acusações, este livro atribuía às HQs o papel de culpadas por casos de delinquência juvenil, abandono dos estudos e homossexualidade entre crianças e adolescentes. Embora com exemplos escolhidos a dedo e com rigor científico questionável (VERGUEIRO, 2009a), o livro teve grande impacto contribuindo juntamente com associações e diferentes grupos religiosos “para que todos os produtos da indústria dos quadrinhos passassem a ser vistos como deletérios, exigindo uma ‘vigilância’ rigorosa por parte da sociedade” (VERGUEIRO, 2009a, p. 12).

Além desses fatores, o clima político durante a década de 1950, agravado com o auge da Guerra Fria, iniciou um período de repressão, censura e perseguição política e profissional, principalmente no campo artístico, incluindo as HQs. Foi instituída uma perseguição aos comunistas, que começou dentro do próprio governo e alcançou em seguida a classe artística: cineastas, escritores, atores etc. Segundo Mendonça (2006, p. 27), “muitos preconceitos em relação a essa forma de expressão tiveram origem nesse momento da sua história, influenciado pelo clima do pós-guerra e início da Guerra-Fria”.

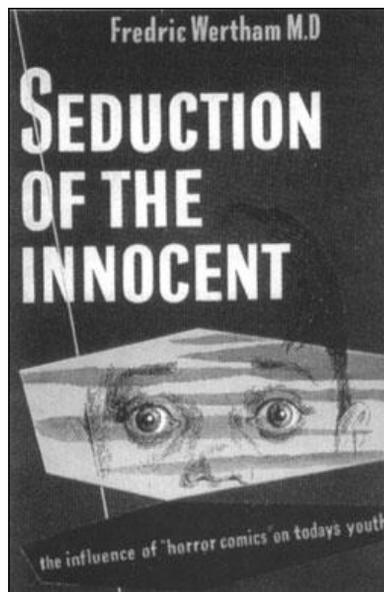


Imagem 32 - Capa do livro *A sedução dos inocentes*, de Fredric Wertham

Diante de todas as críticas e restrições para com as HQs, as vendas começaram a cair, várias editoras decretaram falência e para amenizar as perseguições foi criado o Comics Code, um selo editorial que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das HQs não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual das crianças e adolescentes. Em vários países do mundo, incluindo o Brasil, códigos de restrições de conteúdo e forma foram sendo criados. Posições fortes e contrárias às HQs eram comuns no mundo cultural, educativo e científico.

Durante os anos que se seguiram, a campanha negativa contra as HQs quase as tornou responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado. No entanto, segundo Feijó (1997), o porquê de tantas críticas para com esta linguagem está no “preconceito”, pois como na literatura ou no cinema, nos quadrinhos há trabalhos bons e ruins, autores criativos e medíocres. Portanto não se pode generalizar a partir de um caso isolado para condenar o todo.

Essa situação começa a mudar somente nas últimas décadas do século XX a partir do desenvolvimento das Ciências da Comunicação e dos Estudos Culturais. Este redespertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, depois em outros continentes.

Os estudos realizados sobre a linguagem dos quadrinhos serviram para mostrar que as críticas e perseguições realizadas anteriormente não tinham fundamento científico e ficaram no campo do “preconceito”. Os estudos sobre HQs nos levam a entender na verdade o porquê de tanto interesse pelas HQs tornando-as uma linguagem altamente consumida pelas massas. Para Vergueiro (2009a, p.8), “pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica”.

Atualmente quanto a sua relação com a escola, entende-se que as HQs “são narrativas imagético-textuais que podem contribuir, na educação básica e superior, para a constituição de outro paradigma educacional no

qual tanto a nossa razão simbólica como a nossa razão sensível sejam valorizadas” (SANTOS NETO; SILVA, 2011, p. 29).

Os quadrinhos, também são importantes na escola, pois incentivam a leitura que, para Silva (2011, p. 58), “a leitura como fruição e, principalmente, como forma de leitura de mundo, como propõe Freire (1994), ainda se constitui em um dos desafios das escolas brasileiras, sejam elas públicas ou privadas”.

No Brasil, a entrada dos quadrinhos no ambiente escolar teve seu marco a partir da década de 1990, através da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB – 9394/96 onde diz que dentre os princípios e fins da educação nacional o ensino deve respeitar “a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber”.

No entanto, os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade da sala de aula com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs lançados um ano depois da promulgação da LDB, os quais faziam referências claras à importância de se trabalhar com HQs no ensino.

Outra iniciativa do Governo reconhecendo esta linguagem como um importante recurso pedagógico diz respeito à constituição de acervo de quadrinhos nas bibliotecas escolares. O Ministério da Educação – MEC desde o ano de 2006 inclui HQs na lista do Programa Nacional Biblioteca na Escola – PNBE, onde adquire e envia quadrinhos para as bibliotecas das escolas públicas.

Superando as resistências, hoje se pode dizer que os quadrinhos em seus diferentes gêneros e formatos, oferecem diversas possibilidades de aplicação no contexto escolar, em todos os níveis e em todas as disciplinas, o limite é a criatividade do professor. Se olharem os quadrinhos como uma linguagem e suas obras como um recurso pedagógico serão muitas as contribuições que as HQs podem oferecer para a realidade escolar.

3.2. Quadrinhos no ensino de Artes

Nas últimas décadas do século XX houve um grande esforço de teóricos e arte/educadores para que a arte fosse reconhecida e estabelecida no currículo escolar como uma área do conhecimento. Entendendo que o aprendizado em arte pode responder as exigências da sociedade contemporânea que cada vez mais valoriza na formação profissional e pessoal dos estudantes características como flexibilidade, imaginação, inventividade e criatividade.

Este esforço assegurou que na LDB 9394/96 houvesse a obrigatoriedade do ensino de artes em todos os níveis da educação básica. Sobre a importância da arte na educação Mendonça diz que dentre vários aspectos,

a arte na educação contribui de forma substancial e significativa para incitar o pensamento, sendo agente transformador e formador do cidadão que reconheça a si mesmo, reforce a relação com a cultura em que está inserido, sendo esse um dos principais apontamentos do ensino de Arte na contemporaneidade (MENDONÇA, 2006, p. 37).

Uma das funções da arte na educação é fazer a mediação entre arte e público, proporcionando o entendimento e a reflexão sobre o que foi produzido em outros tempos e culturas e o que é produzido atualmente.

Discutir a inserção e ensino da linguagem dos quadrinhos nas aulas de artes é possível levando em consideração as exigências que hoje se vem fazendo em relação à formação inicial do professor de artes e sua atuação no contexto da contemporaneidade do ensino de artes brasileiro. Um ensino de artes centrado na leitura de imagens, na alfabetização visual, na cultura visual e multiculturalidade, rompendo com o modelo de ensino orientado pela livre expressão e pela polivalência.

Para Barbosa (2008, p. 98) “hoje, a aspiração dos arte/educadores é influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte que inclui a potencialização da recepção crítica e a produção”. Quando se fala em educar criticamente para o consumo e

produção de imagens está-se falando de todas as possibilidades culturais de visualidade, inclusive as histórias em quadrinhos.

Diante disso, “trabalhar na educação com histórias em quadrinhos pode ser um bom caminho para fazer um tipo de trabalho formativo em cultura visual” (SILVA; SANTOS NETO, 2010, p. 206).

Ferraz e Fusari (1999) sugerem as HQs como uma linguagem da comunicação social a ser estudada no ensino de artes pelo interesse que estas despertam em crianças e jovens e por suas possibilidades interativas e imaginativas. Para elas, “as histórias em quadrinhos podem ser observadas e analisadas de inúmeras maneiras” (FERRAZ; FUSARI, 1999, p. 45). Isto é corroborado por Alexandre Barbosa ao dizer que “todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos” (BARBOSA, 2009, p. 131).

Neste sentido, as Orientações Curriculares para o Ensino Médio lançado em 2006, reafirma a compreensão da importância das HQs no ensino e, especificamente, no ensino de artes,

quando o aluno identifica os “truques” que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na arte, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante (BRASIL, 2006. p. 185).

As HQs nas aulas de artes podem ser úteis em exercícios de leitura e análises de imagens, pois para Mendonça (2006, p. 44), “as HQ apresentam elementos de composição comuns a várias obras de artes visuais, podendo proporcionar através de sua análise a identificação de como os elementos visuais atuam em sua estrutura espacial e a maneira como se organizam no espaço”. Diante disto, para o arte/educador,

as HQs podem ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos de forma divertida e prazerosa, a apli-

cação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição (BARBOSA, 2009, p. 131).

Outro uso importante é a própria leitura das HQs se detendo à história narrada, o exercício de leitura pode fazer os alunos se familiarizarem com a linguagem das HQs e se divertirem com diversas histórias apresentadas. Porém, é importante destacar que a leitura de HQs nas aulas de artes deve acontecer de forma crítica e contextualizada, pois “as HQs por vezes trazem conteúdos contraditórios e dentro dessa linha de pensamento não podem ser vistas apenas como desenhos, pois envolvem ideias, conceitos, valores, ideologias e crenças” (GRALIK, 2007, p. 18).

Sobre a prática de leitura de HQs na sala de aula é importante levar em consideração os diferentes formatos e gêneros de HQs. Muitos alunos desde o Ensino Fundamental já são familiarizados com algum tipo específico de quadrinhos, pois nas bancas de revistas e lojas especializadas são muitos os títulos de quadrinhos americanos (comics) e japoneses (mangás), assim, vários alunos já são leitores de comics, mangás ou das histórias da Turma da Mônica do quadrinista brasileiro Maurício de Sousa. Essas HQs não devem ser excluídas da sala de aula, mas ser analisadas criticamente. Porém, a leitura de HQ nas aulas de artes não pode se resumir a esses quadrinhos mais conhecidos e massificados, é preciso praticar a leitura também dos quadrinhos autorais, de fanzines, álbuns e graphic novel, de modo que toda a variedade de produções possa ser lida e contextualizada em sala de aula.

Nesta pesquisa entendo as HQs como uma linguagem das artes visuais e como tal deve ser ensinada/aprendida nas aulas de artes. Seu ensino deve levar em consideração as orientações pedagógicas para o ensino de artes visuais, neste sentido defendemos seu ensino a partir da Abordagem Triangular para o ensino da arte que se fundamenta por meio de suas três dimensões cognitivas: leitura/interpretação, contextualização e fazer artístico (BARBOSA, 2009).

Sobre o ensino de quadrinhos a partir da Abordagem Triangular, Ana Mae Barbosa (2009) faz referência ao estudo *O Humor dos Quadrinhos como Instrumento Educacional*⁴ realizado por Eduardo Carvalho (2007), no qual ele entrevista a professora Betania Libanio Dantas de Araújo que ao se referir à importância de se trabalhar a partir da proposta sistematizada por Ana Mae diz que,

se atuamos apenas no fazer sem reflexão ou só na leitura alheia ao fazer, quebra-se aí o princípio da aprendizagem significativa. Esse é um problema em muitas escolas que ensinam quadrinhos apenas como repetição de uma técnica determinada impedindo os seus estudantes de criar os seus próprios personagens com traços próprios e perdem quando não lêem sobre a história em quadrinho, não debatem.

A Abordagem Triangular defende que nos lugares de ensino/aprendizagem a Arte seja o conteúdo do processo de ensino e, conseqüentemente, de aprendizagem. Neste sentido, trabalhar com o ensino de quadrinhos deve ter as HQs como ponto de partida, seu contexto e sua experimentação tendo como resultado do processo de aprendizagem as interpretações visuais elaboradas pelos alunos.

Portanto as HQs nas aulas de Artes não devem ser apenas um meio para estimular a leitura dos alunos, ou trabalhar apenas com a análise dos elementos formais que às compõem. A partir dessa proposta pedagógica, os alunos devem apreender a linguagem das HQs a partir da leitura, da compreensão da história dos quadrinhos e da experimentação do seu processo de produção.

Neste sentido, os PCN até têm as histórias em quadrinhos inseridas nos programas de Artes e Português. Porém, para Alberto Pessoa (2006), estas orientações, principalmente no PCN de Artes,

4. Entrevista disponível em: <<https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Midia/O-humor-dos-quadrinhos-como-instrumento-educacional/12/12754>>. Acesso em 01/01/2021.

deveriam tratar os quadrinhos com mais profundidade e especificidade, pois em nenhum momento é pedido ao professor ensinar as estruturas das histórias em quadrinhos como narrativa, enquadramento, criação de personagens ou confecção de fanzines, por exemplo (PESSOA, 2006, p. 167).

A produção de HQs nas aulas de Artes pode e deve “ser um meio para que os alunos expressem e comuniquem entre si e com outras pessoas, contribuindo para o desenvolvimento de competências e habilidades, utilizando vários conteúdos de arte em uma só modalidade” (MENDONÇA, 2008, p. 48). Sobre a produção de HQs, Santos Neto e Silva (2010, p. 95), dizem que, “como arte possibilita a expressão do ser que a produz e, portanto, sua comunicação no mundo”. Se comunicar com o mundo é uma das exigências do ensino da Arte na contemporaneidade, não se pode mais trabalhar o ensino de arte se distanciando da realidade cotidiana.

A partir do pensamento de Alexandre Barbosa (2009), João Marcos Mendonça (2006, 2008) e Alberto Pessoa (2006) e de um ensino de Artes a partir da cultura visual e da Abordagem Triangular, defendo o ensino da produção de histórias em quadrinhos nas aulas de artes, pois ao aprender a fazer uma HQ o aluno estará usando diversos conteúdos das Artes Visuais, desde os fundamentos básicos do desenho até elementos de outras formas de linguagem como a pintura, a fotografia, o cinema entre outras.

Para ensinar quadrinhos é preciso ter em mente que os alunos estejam familiarizados com a linguagem das HQs. Sobre isto Vergueiro (2009a, p. 31), chega a falar sobre uma alfabetização dizendo que “a ‘alfabetização’ na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização”.

Para a produção, além de ser alfabetizado na linguagem dos quadrinhos é necessário dominar os principais elementos exigidos para sua produção, desde aprender a fazer argumento e roteiro até elaborar personagens, cenários, cenas, páginas, lápis final, arte-final, colorização, letreiramento entre outros.

Por uma opção didática, abordo um pouco sobre alguns dos principais elementos citados acima. Antes, esclareço que as compreensões destes elementos que apresento surgem a partir de minha experiência com a leitura de HQs, das experimentações e produções realizadas, dos cursos que participei, em especial, do Curso Prático de História em Quadrinhos realizado pela Universidade de Fortaleza em 2011, das experiências com o ensino de quadrinhos realizados durante os estágios supervisionados em ensino das Artes Visuais e das leituras complementares realizadas durante os últimos anos.

Diante disto o primeiro elemento básico para se produzir quadrinhos é o argumento, que consiste na organização da ideia a ser trabalhada, é uma descrição do que é a história, como ela acontece, suas causas, consequências e impressões com início, meio e fim. O argumento ou ideia é o principal elemento de uma HQ, é a história que se pretende contar/narrar por meio da linguagem dos quadrinhos. É nessa etapa que o aluno decidirá o que deseja comunicar e expressar, se será uma história ficcional, uma experiência cotidiana, um trabalho autobiográfico ou um quadrinho poético-filosófico.

O segundo elemento é o roteiro, este é a descrição técnica detalhada do argumento. Uma de suas principais características é seu caráter detalhista, onde cada passagem da história é minuciosamente descrita, desde a descrição dos personagens, dos cenários, até todas as cenas incluindo os diálogos, legendas e a onomatopeias.



Imagem 33 - HQ de Alberto Pessoa, 2006, p. 8



Imagem 34 - Desenhos em estilos diferentes, Alberto Pessoa, 2006

O terceiro elemento são os personagens, assim como a história é a coisa mais importante em uma HQ, um dos elementos mais importantes da história é o personagem. É com ele que o leitor deverá se identificar e despertar emoções. Por isto é importante que ele tenha dimensão, emoção e sentimentos. É necessário fazer um levantamento geográfico, político, social, cultural e linguístico do personagem.

Depois de ter definido argumento, roteiro e personagens, entra a parte de construção visual, geralmente através do desenho, é neste momento que tudo o que foi descrito no roteiro tem que ganhar forma e para isto são usados os conhecimentos de desenho. A história pode ser desenhada nos estilos realista, estilizado ou caricaturado, (Imagem 34), vai depender do tipo de história, da habilidade e do interesse do autor. Para isto todas as possibilidades devem ser ensinadas para que os estudantes possam ter liberdade de escolha.

Minha experiência diz que, às vezes, os alunos gostam de algum estilo de desenho, mas quando não conseguem reproduzi-lo ou fazer com que seus desenhos sejam parecidos, cometem o equívoco se precipitando em concluir que não sabem desenhar. Sobre isto, Mendonça (2006) diz que é extremamente importante para o aluno conhecer as várias possibilidades de expressão através dos desenhos, ampliando seu referencial artístico e possibilitando que ele deixe sua marca pessoal na sua produção artística através de um ou mais estilos possíveis.

Para que o aluno conheça os diversos estilos, é importante fazer leituras e análises dos elementos formais de HQs que em outros momentos eles não se interessariam simplesmente pelo fato de não conhecerem, precisam conhecer também os trabalhos de artistas nacionais e trabalhos que apresentem a marca do autor, pois como linguagem artística as HQs devem trazer a marca do autor e este pode explorar a linguagem a sua maneira como fazem os autores dos quadrinhos poético-filosóficos.

Portanto, a análise dos quadrinhos poético-filosóficos em sala de aula é uma possibilidade para mostrar aos alunos que eles podem explorar a linguagem de muitas maneiras, não precisam desenhar igual às histórias massificadas, podem desenvolver e explorar seu estilo pessoal, marca característica das HQs poéticas. Como podemos ver na HQ poético-filosofica de Edgar Franco, (Imagem 35), onde ele produz com uma diagramação e composição

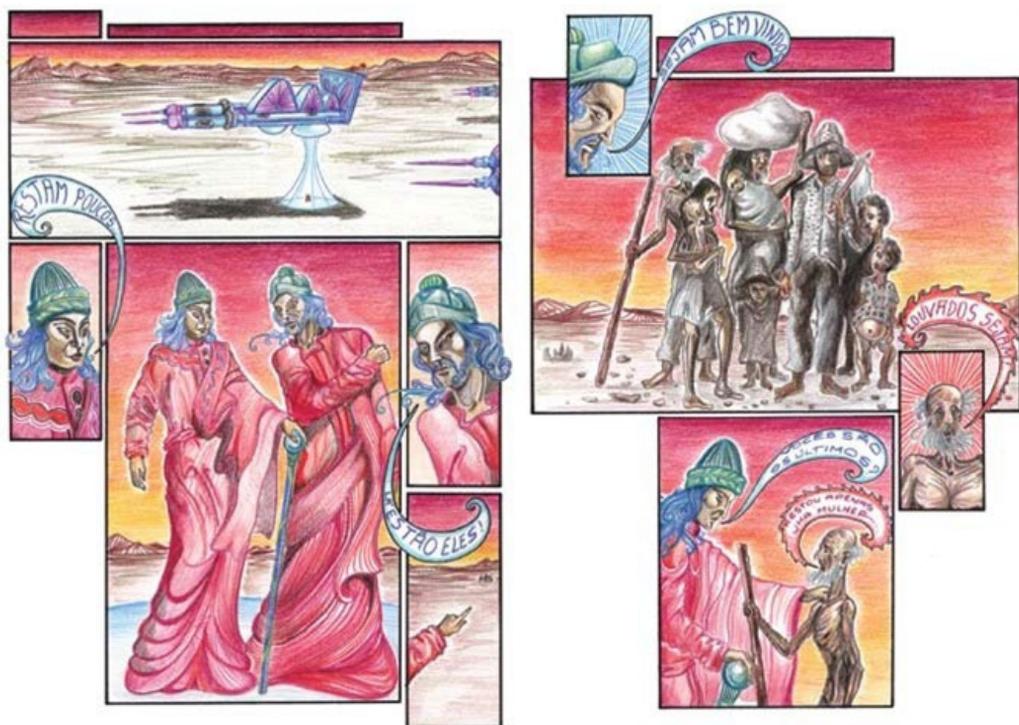
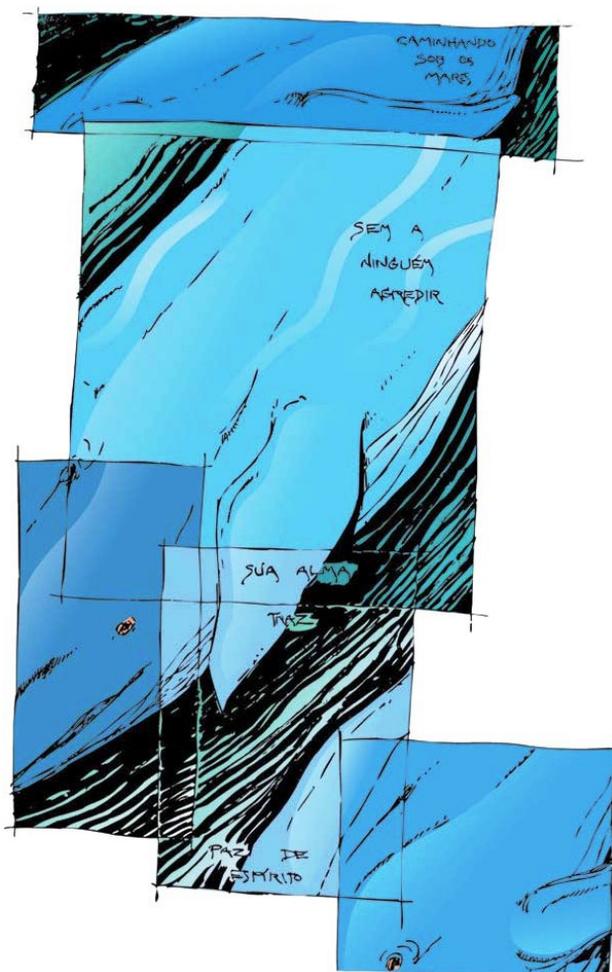


Imagem 35 - Página 2 e 3 da HQ Redescobrimiento, de Edgar Franco, publicada na revista Quadreca nº 14. Editora ComArte – ECA/USP, 2005

de página diferente dos quadrinhos convencionais, também inova no uso do balão ao apresentar um novo formato com letras também diferenciadas. A pintura feita a lápis de cor pode aproximar o processo de produção do autor da realidade do aluno, pois são materiais de fácil acesso e manipulação.

Outro exemplo de quadrinho-poético que explora novas possibilidades de composição dos quadros e uso do texto e imagem é a HQ *Retorno Evolutivo* de Gazy Andraus, (Imagem 36), onde a narração está ora sobreposta na imagem, ora entre os requadros e não confinada dentro de um balão ou recordatório.



Segue

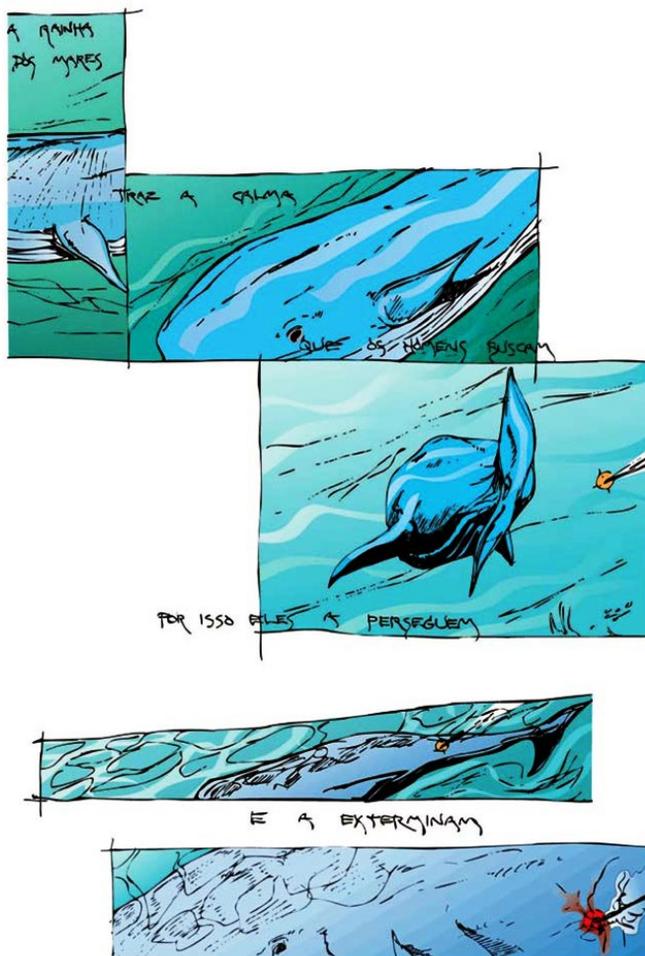


Imagem 36 - Páginas 2 e 3 da HQ Retorno evolutivo, de Gazy Andraus, colorida por Jorge del Branco.
 Fonte: Unidade 3 do Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais

Estas produções apresentam novas propostas de utilização dos elementos da linguagem dos quadrinhos, usando um processo criativo mais ousado e menos padronizado, que seja mais criativo e apresente uma estética contemporânea para as HQs.

Os alunos devem experimentar também uma variedade de suportes utilizando, além dos materiais básicos para a produção artesanal, o computador que desde a década 1990 se tornou uma das principais ferramentas

para a produção de HQs. Explorar também a internet como uma possibilidade de produção e divulgação das HQs na contemporaneidade.

Portanto, é importante que cada aluno conheça e experimente todos os diferentes processos de produção de uma HQ, criando seu próprio roteiro, personagens, desenhos e arte-final. Também se recomenda que sejam feitos trabalhos em grupos, mas nos trabalhos coletivos devem-se explorar as habilidades de cada um respeitando as diferenças e valorizando o processo de aprendizagem de cada aluno para que seja desenvolvida de forma efetiva uma relação de aprendizagem na experimentação artística.

Acreditamos que o acesso à leitura e produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte podem contemplar questões, conteúdos e habilidades pretendidas em discussões, propostas curriculares e aspectos relacionados ao ensino de Arte na contemporaneidade (MENDONÇA, 2006).

No entanto, é importante destacar que quando falamos sobre ensinar a fazer quadrinhos nas aulas de Artes na escola não estamos tendo como objetivo formar quadrinistas, pois a própria Arte na escola não tem como objetivo formar artistas, mas formar leitores de imagens e de HQs críticos, que possam ter mais uma opção de expressão e produção cultural.

Também é uma oportunidade para dar espaço nas aulas de Artes para formas de linguagem contemporâneas que estão no cotidiano dos estudantes, não se restringindo ao ensino apenas das artes tradicionais.

Pesquisar e refletir sobre quadrinhos no ensino de Artes me levou ao pensamento de Santos Neto e Silva (2011), que para um professor poder trabalhar com quadrinhos no ensino não só de Artes, mas de qualquer outra disciplina escolar exige que este professor tenha uma experiência cultural com as HQs, tenha familiaridade com a sua linguagem, e perceba suas infinitas possibilidades comunicativas e expressivas. Sobre isto, Marta Silva diz que,

além da constituição de acervo para as bibliotecas escolares, faz-se necessário também investir na formação de educadores/as no que diz respeito à linguagem dos quadrinhos, a fim de que estes/as possam fruir em suas leituras, conhecer suas especificidades, selecionar

bons materiais para uso na sala de aula e assim poder explorar todo o seu potencial (SILVA, 2011, p. 65).

Diante disso apontamos a necessidade de se ter uma disciplina de história em quadrinhos na formação do arte-educador. Em minhas pesquisas descobri que pensar em uma disciplina de quadrinhos para um curso de Artes Visuais não é uma novidade, na Universidade Federal de Uberlândia existe uma disciplina optativa de histórias em quadrinhos para os cursos de Artes Visuais (bacharelado e licenciatura).

No curso de Artes Visuais na modalidade EAD da Universidade Federal de Goiás também tem uma disciplina de histórias em quadrinhos, com material pedagógico organizado pelo artista/professor/pesquisador/ Edgar Franco.

Para o também artista/professor/pesquisador Gazy Andraus (2011, p. 53), “os quadrinhos trazem possibilidades infinitas, que podem e devem ser exploradas, principalmente em cursos de artes.” Este autor vem alguns anos ministrando uma disciplina de histórias em quadrinhos no curso de Educação Artística na UNIMESP – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo. Para este autor há duas maneiras para se utilizar HQs em cursos universitários e, em especial, na Licenciatura em Artes.

A primeira, com jovens universitários em uma disciplina específica de HQ. Deve-se explicar que ela não serve apenas para se realizar trabalhos de quadrinhos, mas sim, para alcançar a própria modalidade dos quadrinhos em seu *status* de arte atingindo uma modalidade maior de percepção.

A segunda, seria mostrar que os quadrinhos servem para ilustrar mensagens e fatos mais complexos, mas não só: também reforçam o aprendizado pela imagem, característica do momento cultural em que vivemos.

Sobre quadrinhos na formação do arte/educador, Betania Libanio Araújo em entrevista cedida a Eduardo Carvalho em 2007, diz que, “Os arte-educadores não conhecem o universo dos quadrinhos (salvo um ou outro curioso) e a culpa não é deles, a culpa está na faculdade que não incorporou essa linguagem como disciplina permanecendo ou nos cânones ou na arte contemporânea”.

Diante de tudo isso, acredito ser importante compreender os quadrinhos como uma linguagem das Artes Visuais e que os alunos da graduação em Artes precisam ter uma experiência cultural com as histórias em quadrinhos, que estes possam ser estimulados a se familiarizarem com a linguagem dos quadrinhos, e aprendam a se expressarem também por ela. O curso de Artes Visuais deve possibilitar e oferecer subsídios teóricos e práticos para que seus concludentes possam ter subsídios para trabalhar com a linguagem dos quadrinhos na sala de aula.

Conclusão

Realizar este estudo, mais que um requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Artes Visuais, foi uma oportunidade para entender minha própria trajetória com uma das principais linguagens das artes visuais consolidada no século XX. Linguagem pela qual me apaixonei na pré-adolescência e que certamente me influenciou na escolha por cursar Artes Visuais na universidade.

Depois de refletir sobre minha trajetória na graduação, das inúmeras experiências vividas, chego a uma conclusão de que poderia ter desenvolvido mais trabalhos práticos com a linguagem dos quadrinhos, se gostava tanto como acredito gostar, por que não a tornei minha linguagem, a minha maneira de me expressar e comunicar com o mundo? Por que não produzi várias HQs? Por que não realizei os trabalhos de conclusão das disciplinas explorando a linguagem dos quadrinhos?

No início, achava que a culpa fosse dos professores, que o estudo sobre quadrinhos estivesse mais para a Comunicação do que para as Artes, mas não poderia ser dos professores, eles nunca impuseram restrições, o problema estava em mim, não neles. Exemplo disso era as atitudes do meu professor e orientador na iniciação científica, que sabendo de minha relação com as HQs em especial com os mangás, chegou a me emprestar mangás originais escrito em japonês para eu ler, me presenteou com mangás, e sempre que possível me provocava a produzir como foi o caso das HQs realizadas como parte de um trabalho de conclusão de uma disciplina por ele ministrada.

Foi este mesmo professor que me fez viver a experiência de trabalhar na produção do mangá Laila, mas com certeza ele esperava que eu produzisse o trabalho, porém usando como desculpa o pouco tempo me dado para fazer o trabalho resolvi montar uma equipe com vários amigos do curso, que assim como eu eram leitores e aficionados por mangás e bons desenhistas;

como resultado a equipe realizou um excelente trabalho, mas eu mais coordenei do que produzi de fato.

Hoje acredito que, talvez o problema estivesse no fato de que eu não tinha autoconfiança, de ainda ter dificuldades com o desenho, de ter limitações técnicas ainda não superadas e que as disciplinas de desenho I e II pouco me ajudaram neste sentido. Portanto, tinha medo de produzir, e de não fazer igual aos que eu lia. Este era um problema, eu não deveria fazer igual aos que eu lia, mas fazer o meu, descobrir minha maneira de explorar a linguagem dos quadrinhos, algo que só hoje começo a entender.

Mas, ainda bem que este professor não desistiu de mim e quando chegou aos estágios supervisionados ele não perdeu a oportunidade de novamente me provocar a trabalhar com a linguagem das HQs. No momento do estágio em ONGs ele me estimulou a trabalhar com o ensino de quadrinhos, eu aceitei a sugestão, pois não seria a primeira vez que eu iria ensinar a fazer quadrinhos, já tinha tido experiência quando ainda era estudante do ensino médio.

Porém, confesso que a experiência não foi fácil, tive que ensinar a dez crianças na ONG a produzirem quadrinhos, crianças que não eram apaixonadas por quadrinhos como eu, que não tinham a prática do desenho, e alguns até nem sabiam ler textos ainda; tive muitas dificuldades, pois se eu exigia muito de mim, imagina o que exigia dos outros, mas com persistência e com as orientações do professor supervisor do estágio, pude superar as dificuldades e viver uma grande experiência com o ensino de quadrinhos, entender que ensinar quadrinhos é proporcionar o prazer de ler e experimentar a produção de quadrinhos, entender o tempo que cada um deve ter para amadurecer seu traço, para dominar uma linguagem.

A partir desta experiência e de outras, como conhecer a professora Sonia Luyten, uma das pioneiras nos estudos sobre quadrinhos no Brasil, e tentar escrever um artigo sobre minha experiência no estágio na ONG, descobri que existem muitas possibilidades de se trabalhar com os quadrinhos. Que existem grandes pesquisadores se dedicando ao estudo teórico

desta linguagem. Que embora poucos, também existem pesquisadores dedicados aos estudos sobre quadrinhos no ensino de Artes.

Foi neste momento que me vieram as perguntas: qual o lugar das histórias em quadrinhos nas Artes Visuais? Quadrinhos é uma linguagem das Artes Visuais? Qual o lugar das HQs nas aulas de Artes? Se HQ é arte, porque não temos uma disciplina de quadrinhos no Curso de Artes Visuais? Estas perguntas surgiram a partir do momento em que começo a estudar sobre quadrinhos, a adquirir livros, teses, dissertações, monografias, artigos e resenhas sobre quadrinhos. Começo uma pesquisa particular, digo particular porque paralelo a isto eu era bolsista de iniciação científica pesquisando sobre a formação do professor de Artes na Região do Cariri Cearense, devo agradecimentos ao meu orientador, pois nunca impôs restrições e foi compreensivo quando, por conta desta minha nova dedicação, atrapalhar o desenvolvimento da pesquisa de IC.

Durante o meu segundo estágio supervisionado, novamente ministrei um curso de HQ, mas desta vez muito mais preparado, trabalhei com o ensino de HQ buscando valorizar as individualidades dos participantes, não exigindo um desenho que satisfizesse os meus gostos pessoais, mas que eles pudessem descobrir prazer em ler, contextualizar e produzir quadrinhos. Devo confessar que tive uma turma privilegiada, onde os participantes estavam ali porque gostavam de HQs, gostavam de desenhar, isto facilitou muito e tivemos excelentes resultados.

Foi a partir destas experiências e das leituras que comecei a me aproximar das possíveis respostas para as perguntas que me inquietavam. A primeira delas é respondida pela segunda, ou seja, o lugar das HQs nas Artes Visuais deve ser o lugar de uma linguagem das Artes Visuais. Isto é possível graças à compreensão do que seja arte na pós-modernidade, superando um elitismo imposto as artes pela modernidade, que afastou as HQs das artes por serem uma linguagem de massa. Felizmente os estudos culturais realizados a partir da segunda metade do século XX vão mudar isto, aproximando a arte da vida, ou seja, do cotidiano das pessoas.

Entendendo que quadrinhos é uma linguagem das Artes Visuais, obviamente seu lugar no ensino de Artes deve ser o de uma linguagem a ser ensinada e aprendida, não meramente uma ferramenta pedagógica para ensinar outros conteúdos das Artes Visuais. Os alunos não devem ser enganados, usar os quadrinhos para chamar a atenção para falar sobre outros assuntos é uma possibilidade, mas não deve ser a única, pois isto seria enganar os alunos, que ao invés de aproximá-los de uma importante linguagem artística poderá afastá-los.

Chegamos à última pergunta e talvez a que possa ajudar a me compreender e compreender minha trajetória no curso de Artes Visuais. A pergunta: se quadrinhos é arte, porque não temos uma disciplina de quadrinhos no curso de Artes Visuais?

No curso de Artes Visuais da Universidade Regional do Cariri têm duas disciplinas que se aproximam da linguagem das HQs, que são as disciplinas de Cinema e de Animação e Tecnologias Contemporâneas, disciplinas que poderiam trabalhar também a partir das HQs. Mas não tem uma disciplina de quadrinhos, acredito que não é porque os professores que pensaram a grade do curso não entendam quadrinhos como arte, existe outras explicações para isto, a principal delas é um problema que o curso enfrenta desde seu início, a falta de professores com formação específica para ministrarem as diversas disciplinas da grade, inclusive um professor para as disciplinas de Cinema e de Animação.

Todas estas são questões que não se esgotam aqui, mas que me fazem querer estudar e entender mais sobre esta linguagem fascinante que me conquistou na pré-adolescência e que me conquista a cada nova leitura. Continuarei me dedicando neste estudo para poder dominar esta linguagem e poder além de produzir, quem sabe como um professor possa possibilitar aos meus alunos a oportunidade de entender e experimentar os quadrinhos como arte desde a educação básica.

Referências

ANDRAUS, Gazy. A autoria artística das histórias em quadrinhos (HQs) e seu potencial imagético informacional. In: *Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG*. – V. 7, n.1– Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

_____. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

ARAÚJO, Gustavo Cunha; COSTA, Maurício Alves; COSTA, Evânio Bezerra. As histórias em quadrinhos na educação: Possibilidades de um recurso didático-pedagógico. In *A MARGem - Estudos*, Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes. Uberlândia, MG, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008

ASHA. Associação Speech-Language-Hearing-americano. (1982). *Língua* [Papel Relevante]. Disponível em: <http://www.asha.org/docs/html/RP1982-00125.html>, Acesso em 04 de Janeiro de 2012.

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de artes. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. 7. ed. rev. São Paulo: Perspectiva, 2009.

_____. In: CARVALHO, Livia Marques. *O ensino de artes em ONGs*. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: _____ (Org.). *Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Orientações curriculares para o ensino médio: Linguagem, códigos e suas tecnologias*. Brasília, Secretária de Educação Básica, 2006.

BUENO, Maria Lúcia. *Artes Plásticas no século XX: modernidade e globalização*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1999.

CHINEN, Nobu. *Aprenda & faça Arte Sequencial: linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.

EFLAND, A. D.; FREEDMAN, K.; STUHR, P. *La educacion en el arte pos-moderno*. Barcelona: Paidós, 2003.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. *Narrativas Gráficas*. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. 2. ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

_____. Apresentação: História em quadrinhos – Uma arte consolidada. In: *Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG*. – V. 7, n.1– Goiânia: UFG, FAV, 2009.

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Rezende. *Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições*. 2. ed. ampliada. São Paulo: Cortez, 2009.

GRALIK, Thaís Paulina. *As Histórias em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais na Perspectiva dos Estudos da Cultura Visual*. Dissertação de Mestrado defendida na UDESC em 2007.

GUIMARÃES, Edgard (org.). *O Que é História em Quadrinhos Brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

- GUIMARÃES, Edgar. *Estudos sobre História em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- GUTENBERG. *O número 1 dos Quadrinhos*. Disponível em: <http://blog-dogutenberg.blogspot.com/2009/01/o-numero-1-dos-quadrinhos-1.html>
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____ (org.). *Histórias em Quadrinhos: Leitura crítica*. 2. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.
- MACHADO, Carlos Alberto. *Processos sócio educativos dos animencontos: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa*. Tese defendida na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v.30, n.2, p. 289-300, maio/ago. 2004. Disponível em: www.scielo.br/pdf/ep/v30n2/v30n2a07.pdf, acesso em 24 de out. de 2011.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.
- _____. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.
- MENDONÇA, João Marcos. *O ensino da arte e a produção de histórias em Quadrinhos no ensino fundamental*. Dissertação de Mestrado defendida na UFMG em 2006.
- _____. *Traça Traço Quadro a Quadro: A produção de histórias em quadrinhos no ensino de Artes*. Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.
- MINAYO, Maria Cecília de Sousa. O Desafio da Pesquisa Social. In: DESLANDES, Suely Ferreira; MINAYO, Maria Cecília de Sousa (org.) *Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade*. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- MOYA, Álvaro (Org.). *Shazam*. 3. ed. Perspectiva: São Paulo, 1977.
- PEREIRA, Kátia Helena. *Como usar artes visuais na sala de aula*. São Paulo: Ed.Contexto, 2008.

PESSOA, Alberto Ricardo. *Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica*. Dissertação de Mestrado defendida na UNESP em 2006.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

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

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: *Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG*. – V. 7, n.1– Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

_____; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SANTOS, Roberto Elísio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. Narrativas Gráficas como Expressões do ser Humano. *Trama Interdisciplinar*, Ano 1 - Volume 2 – 2010.

SANTOS, Wildson Luiz Pereira et al. Formação de professores: uma proposta de pesquisa a partir da reflexão sobre a prática docente. *Ensaio – Pesquisa em Educação e Ciências*, v. 08, n. 01, Jul. 2006. Disponível em: www.portal.fae.ufmg.br/seer/index.php/ensaio/article/viewFile/.../157, acesso em 24 de out. de 2011.

SILVA, Marta Regina Paulo; SANTOS NETO, Elydio dos. Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafios às práticas educativas na perspectiva da cultura visual. *Educação & Linguagem*, v. 13, n. 22, p. 192-213, jul.-dez. 2010.

_____. Histórias em quadrinhos e leitura de mundo: a linguagem quadrinhística na formação de professores e professoras. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SILVA, Rosielli de Sá; RECH, Sandra Regina. A cultura visual e o desenvolvimento de produtos: Observações para a criação de produtos originais.

Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, Goiânia: UFG, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.) *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed São Paulo: Contexto, 2009a.

_____. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. In: *Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG. – V. 7, n.1– Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009b.*

_____. RAMOS, Paulo (Org.) *Quadrinhos na educação: da rejeição a prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. SANTOS, Roberto Elísios dos. *A História em Quadrinhos no Brasil: Análise, Evolução e Mercado*. São Paulo: Editora Laços, 2011.



Fábio Tavares da Silva

é Mestre em Artes pelo Mestrado Profissional em Ensino de Artes - PROFARTES/Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN/Natal em 2018. Graduado em Licenciatura em Artes Visuais pelo Centro de Artes Reitora Violeta Arraes de Alencar

Gervaiseau da Universidade Regional do Cariri - URCA em 2012. Foi Bolsista de Iniciação Científica de 2008 a 2012 com bolsa fomentada pela Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico - FUNCAP/PIBIC/URCA. Membro do Grupo de Pesquisa Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos - GPEACC/CNPq/URCA. Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial - ASPAS. Representante da Federação dos Arte/Educadores do Brasil no Ceará de 2014 a 2016. Atualmente é professor de Arte da Escola de Ensino Médio Adauto Bezerra em Barbalha, CE. Professor Preceptor do Programa Residência Pedagógica/CAPES/URCA de 2018 a 2019. Foi professor do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri - URCA de 2013 a 2016. Estuda e desenvolve trabalhos na área de Ensino de Artes Visuais e de Histórias em Quadrinhos.

O livro expõe a necessidade da formação específica para o ensino de Artes Visuais e formação para o ensino de quadrinhos nas aulas de Artes, levando em consideração as exigências que se vêm fazendo com relação ao ensino de artes na contemporaneidade.

