

**O ensino de arte e as histórias
em quadrinhos (HQ):
A arte sequencial e o
desenvolvimento gráfico**

**The art education and the comics (HQ):
The sequential art and the graphic development**

Luciano Soares Lima¹

José Antonio Vieira Flores²

Cláudio Tarouco de Azevedo³

Resumo

As histórias em quadrinhos – HQ são muito mais do que uma mídia relacionada ao entretenimento; tornaram-se, ao longo dos anos, uma importante ferramenta pedagógica. Este artigo apresenta um breve contexto histórico da origem das histórias em quadrinhos e estabelece relações dessa arte sequencial com o ensino de Artes Visuais. Defende a ideia de que a análise gráfica de diferentes gêneros de histórias em quadrinhos pode contribuir para a compreensão do processo, a produção de HQ em sala de aula e para o estímulo do desenvolvimento gráfico infantil, na fase do pensamento simbólico. A pesquisa foi desenvolvida com estudantes de uma escola pública municipal de ensino básico da cidade do Rio Grande / RS e apresenta resultados que apontam para a importância da utilização das HQ nos processos criativos associados ao desenho e à escrita; na promoção do interesse dos estudantes pela disciplina de artes; e no desenvolvimento gráfico.

Palavras-chave: Arte sequencial, desenvolvimento gráfico, desenho, Ensino de Artes Visuais.

Abstract

The comics-HQ are much more than an entertainment-related media; they have become, over the years, an important educational tool. This article presents a brief historical background of the origin of comic books and relates sequential art with the teaching of Visual Arts. Besides, this study supports the idea that the graphical analysis of different genres of comics can contribute to the understanding of the process, the production of HQ in the classroom and for the stimulation of graphic development in children, during the stage of symbolic thought. The research was developed with students at a public municipal primary school in the city of Rio Grande/RS and presents results that point to the importance of the use of the HQ in creative processes, associated with drawing and writing; in promoting students' interest by arts discipline; and graphic development.

Keywords: sequential art, graphic, design development, teaching of Visual Arts.

ISSN: 2175-2346

¹ Mestrando em educação na Universidade Federal do Rio Grande – FURG
Rio Grande - Brasil
luciano.lima.rs@gmail.com

² Professor de Artes Visuais, nos campos da gravura e do desenho gráfico, na Universidade Federal do Rio Grande – FURG
Rio Grande - Brasil
joseflores@terra.com.br

³ Professor de Artes Visuais, nos campos da gravura e do desenho gráfico, na Universidade Federal do Rio Grande – FURG
Rio Grande - Brasil
joseflores@terra.com.br

INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado de uma pesquisa realizada no ano de 2014, com o objetivo principal de analisar o desenvolvimento gráfico a partir do contato com diferentes gêneros de histórias em quadrinhos, estimulando o pensamento simbólico por meio dos exercícios produzidos nas aulas de arte. O trabalho foi desenvolvido com uma turma de oitavo ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Prof. Manoel Martins Mano, localizada no bairro Parque São Pedro, na cidade do Rio Grande - RS.

O problema de pesquisa foi definido a partir do seguinte questionamento: Como a produção de HQs em sala de aula pode contribuir para o estudo de conteúdo de artes e ampliar o repertório simbólico dos estudantes? A justificativa para a pesquisa foi tentar compreender como as HQs podem promover o item V do artigo 4º das Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Artes Visuais, ou seja, "estimular criações visuais e sua divulgação como manifestação do potencial artístico, objetivando o aprimoramento da sensibilidade estética dos diversos atores sociais" (2009, p. 2).

As histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQ, também são conhecidas como arte sequencial, termo cunhado por Will Eisner¹, reconhecido mundialmente como um dos grandes mestres da arte dos quadrinhos. As HQs são uma das mídias mais conhecidas no mundo, e, desde a sua criação, já foram produzidos milhões de exemplares, de diferentes gêneros, que ajudaram a popularizá-las. Embora durante muito tempo tenham sido repudiadas no meio educacional, hoje é possível encontrá-las em bibliotecas de escolas e universidades. Além disso, são temas de trabalhos científicos, apesar de que, nessa área, ainda há pouca produção, devido ao histórico preconceito com relação a essa mídia.

Se hoje em dia é possível utilizar HQ em sala de aula, isso se deve ao fato de existir reconhecimento da sua importância como um elemento potente no processo pedagógico. Essa mídia tem sido utilizada em aulas de diferentes áreas, como Geografia, História, Matemática e Artes, dentre outras. A este respeito, Paulo Ramos² (2012, p. 13) afirma que:

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

Para desenvolver um trabalho com HQ, tanto o desenho quanto a escrita são importantes. Sobre isso, Eisner (2010, p. 160) alega que:

1 Will Eisner (1917-2005) – mais do que o criador de um personagem mítico, o *Spirit*, ele é o precursor da HQ moderna. Pela riqueza de suas tramas narrativas e pelas inovações gráficas de suas histórias, este autor está entre os que mais contribuíram para a renovação das histórias em quadrinhos. O nome do prêmio mais importante da indústria de HQ, "The Eisner Awards", foi dado em sua homenagem.

2 Paulo Ramos – Jornalista e professor. Doutorando em Filologia e Língua Portuguesa na USP. Integra o Núcleo de Histórias em Quadrinhos da USP.

Um domínio básico do desenho e da escrita é pré-requisito para criação da arte sequencial. Trata-se de uma arte relacionada ao realismo porque se propõe contar histórias. A arte sequencial lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e linguagem.

Segundo Edith Derdyk³ (2010a, p. 100) “a escolarização e a introdução de técnicas de alfabetização pode inibir o processo de desenvolvimento gráfico infantil.”. A partir dessa probabilidade apontada pela autora, verifica-se a importância integradora entre desenho e escrita indicada por Eisner com a arte sequencial. Com a utilização de HQ na sala de aula é possível incentivar a produção textual associada à produção gráfica, de forma a amenizar ou até mesmo a evitar que ocorra a inibição mencionada por Derdyk. Isso se deve ao fato que as HQs são um excelente veículo para estimular a criatividade, tanto na criação de textos, quanto na elaboração de desenhos. Num primeiro momento, esses dois elementos, texto e desenho, parecem algo distinto e sem relações aparentes, mas, na estrutura que compõe as HQ, eles funcionam em uníssono, sendo que, historicamente, as primeiras grafias se originaram do desenho. Sobre isso Derdyk (2010b, p. 23) afirma:

Da intersecção entre a representação gráfica que fixa e a fala fugaz que escapa, a escrita foi sendo elaborada ao longo das primeiras tentativas humanas por meio de registros visuais em direção à formalização do conhecimento. O desenho do signo, aos poucos, foi se desencarnando da imagem-figura para adquirir um valor fonético, abstrato, universal. Mas em seus primórdios, o desenho da palavra – os pictogramas, os hieróglifos, os ideogramas, escritas analógicas e visuais – explicita sensivelmente a natureza mental e inteligível do desenho como ato e extensão do pensamento.

Logo, pode-se afirmar que o desenho é algo que está presente de forma marcante desde o início do que conhecemos por história da humanidade e é muito mais do que o resultado de um processo técnico, embora, se for realizada uma pesquisa em livros ou na internet, que busque encontrar o significado da palavra desenho, o resultado será algo como a representação de formas sobre uma superfície, ou ainda um traçado, um projeto, entre outras. Essas definições não estão erradas, muito pelo contrário, elas descrevem o processo técnico que envolve o desenho e, consequentemente, o desenhar, mas desenhar vai além. “Desenhar é conhecer, é apropriar-se” (DERDYK, 2010a, p. 29). E essa apropriação passa pela relação de quem desenha com o seu repertório imagético.

Apesar da importância da escrita, o trabalho realizado em sala de aula se concentrou em contribuir para o domínio básico do desenho, o que não deixou de fora a expressão escrita. A apresentação de diferentes gêneros de HQ foi essencial nesse processo por contribuir para que os estudantes adquirissem conhecimento sobre elementos, técnicas e materiais de desenho. Posteriormente, eles colocaram em prática esse conhecimento através da produção de suas próprias HQs em pequenos grupos, o que promoveu a apropriação de que Derdyk nos relembra.

3 Derdyk, nascida em São Paulo, em 1955, é artista plástica, ilustradora e educadora.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM BREVE CONTEXTO HISTÓRICO

A prática que os povos antigos tinham de pintar e entalhar a rocha, quando ainda habitavam o interior de cavernas, pode ser considerado um dos primeiros indícios do que Goida⁴ (2011) chama de “narrativa figurada”. Com a evolução humana – suas migrações e ocupação de novos territórios, além da criação e desenvolvimento de novas tecnologias – novos suportes foram sendo utilizados para a representação gráfica de narrativas, como, por exemplo, os pergaminhos de papiro no Egito, a Coluna de Trajano em Roma, ou ainda os quadros de uma via sacra nas igrejas.

Seja através dos distintos suportes bidimensionais ou tridimensionais, a arte apresenta diversas cenas narrativas. Através da pintura, arquitetura, escultura e entalhes em diferentes materiais como madeira e pedra, as histórias se contam, como nas narrativas egípcias. Ernst Hans Gombrich⁵ (2011) chamou a arte egípcia de “arte para a eternidade” por sua função de garantir a vida dos faraós após sua morte. A narrativa pretendia extrapolar a capacidade gráfica de expressar histórias em frontões e pinturas. Mas, mesmo antes dos egípcios, já existiam vestígios de narrativas visuais nas cavernas de Altamira na Espanha e de Lascaux na França, datadas de 15000 – 10000 a.C. Estes exemplos se tratariam de primitivas manifestações do interesse humano em contar histórias para elaborar a vida e a morte.

Para que as HQs chegassem ao formato que conhecemos, isto é, a sucessão de imagens dispostas em quadros, acompanhadas (ou não) de “balões”, utilizados para expressar a voz, o pensamento ou, ainda, o sentimento do personagem, foi preciso tempo e artistas interessados nesse tipo de expressão. Somente a partir disso foi possível que essa narrativa visual fosse se aperfeiçoando cada vez mais. Aos poucos, as imagens começaram a ser cercadas, formando os quadrinhos, e o texto, que antes era colocado separado da imagem, começou a ser expresso no interior de “balões”. Com relação a isso, Goida (2011, p. 9) nos lembra que:

Na Europa, no século XX, artistas como o suíço Rodolphe Topffer, o alemão Wilhelm Busch (criador de Max und Moritz/Juca e Chico) e os franceses Caran D’Ache e Christophe (pseudônimo de Georges Colomb) popularizaram a narrativa em imagens, prenunciando uma nova forma de comunicação visual. Embora muitas vezes estas imagens fossem cercadas, formando “quadrinhos”, o texto ficava sempre fora da ação desenhada.

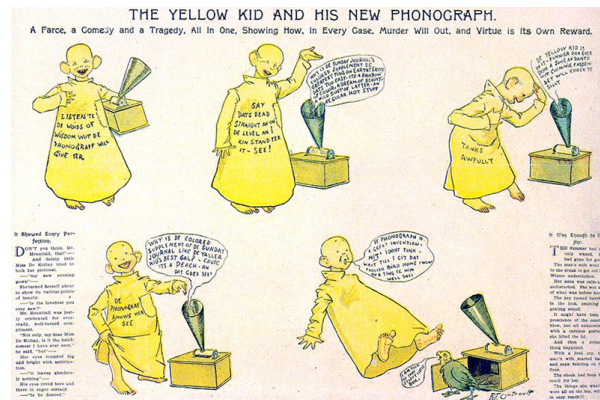
Essa estrutura começou a mudar quando, em 1895, nos Estados Unidos, Richard Outcault criou o personagem *The Yellow Kid* (O Garoto Amarelo) para um suplemen-

4 Goida (pseudônimo jornalístico de Hiron Cardoso Goidanich) nasceu em 1934. Ingressou na imprensa em 1959 e dedicou-se, principalmente, à crítica de cinema. Trabalhou nas redações dos principais veículos de comunicação do Rio Grande do Sul e atuou também como redator publicitário. Desde 1960, é membro do Clube de Cinema de Porto Alegre.

5 Ernst Hans Josef Gombrich (1909 – 2001) – Foi um dos mais célebres historiadores da arte do século XX, especialmente por seus estudos sobre o Renascimento. É o autor de um dos livros mais populares dentre os adotados pelas instituições de ensino de História da Arte, em vários países: *The Story of Art* (A História da Arte), publicado pela primeira vez em 1950 em Londres e, desde então, com numerosas reedições e traduções.

to dominical publicado nos jornais. O texto, que até então ficava sempre fora da ação desenhada, começou a ser expresso no interior de balões (fig. 1) que apontavam na direção do personagem como uma representação da fala do mesmo. O processo criado por Outcault logo se popularizou, substituindo a utilização dos textos ao pé das imagens.

Figura 1: *The Yellow Kid* criado por Richard Outcault, 1895. Fonte: <http://asleiturasdopedro.blogspot.com.br/2013/01/richard-f-outcault-nasceu-ha-150-anos.html>



É importante destacar que Ângelo Agostini (1843 – 1910), um artista italiano, radicado no Brasil desde 1861, é considerado o precursor das HQ brasileiras (fig. 2).

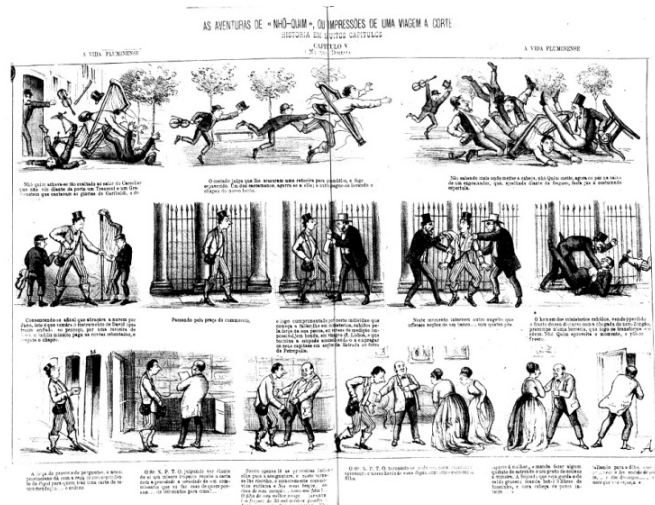


Figura 2: *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*, criado por Angelo Agostini, 1869. Fonte: <http://nacao.net/page/23/>

Suas histórias apresentavam semelhanças com o estilo europeu de quadrinhos, isto é, nas narrativas criadas por Agostini, as imagens eram dispostas no interior dos quadros, mas ainda expressavam o texto externamente, na parte inferior de cada quadrinho. As HQ, seguindo o modelo criado por Richard Outcault, surgiram no Brasil em 1905.

As narrativas em quadrinhos nesse período (virada do século XIX para o século XX) eram publicadas essencialmente em jornais e, como possuíam uma temática caracterizada por situações alegres, cômicas, isso acabou originando o termo *comics*, forma como as HQ são chamadas nos Estados Unidos até hoje. Com o passar do tempo e a popularização dessa mídia, surgiram novos gêneros de histórias em quadrinhos.

Infelizmente, aproveitando-se de um clima de desconfiança, por parte dos adultos com as HQs, o psiquiatra alemão, radicado nos Estados Unidos, Fredric Wertham, atraiu a atenção da sociedade com seus comentários a respeito desta linguagem. Segundo ele, as HQs transformavam as crianças e os adolescentes em cidadãos desajustados. Wertham passou a dar entrevistas para a televisão e para o rádio, participar de palestras em escolas, além de escrever artigos para jornais e revistas onde enfatizava isso. Ele publicou em 1954 o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente) que apresenta análises questionáveis de Wertham a respeito da influência negativa das histórias em quadrinhos sobre os jovens. Sobre isso, Callari⁶ (2011) afirma:

O exemplo mais famoso de sua perseguição foi sem sombra de dúvida a insinuação de uma relação homossexual ocorrida entre Batman e Robin, porém dentre outras coisas, ele afirmou que o Super-Homem era fascista e anti-americano e que a independência e força da Mulher-Maravilha faziam dela uma lésbica, além de defender categoricamente que os quadrinhos traziam mensagens subliminares.

O livro se tornou um sucesso impulsionando a regulamentação do conteúdo das HQs. Editores e empresários da época criaram a *Comics Magazine Association of America* (Associação Americana de Revistas em Quadrinhos), cuja principal ação foi formular diretrizes reguladoras que resultaram no *Comics Code Authority* (Código de Ética dos Quadrinhos), também chamado de CCA, um selo que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual dos jovens. A partir de 1954, todas as revistas norte-americanas de histórias em quadrinhos tinham que apresentar em suas capas o selo desse código, como forma de atestar a concordância com as normas exigidas para a sua publicação.

Esse controle fez com que a qualidade das histórias fosse se degradando cada vez mais. O controle não se estendia somente ao texto, mas também aos desenhos. Muitas revistas foram canceladas devido à difícil adaptação às normas impostas e as poucas que restaram apresentavam roteiros que beiravam o medíocre. Felizmente, com o passar do tempo, as HQ começaram a superar a censura imposta pelo CCA que, apesar de existir até hoje, não tem mais a força de outrora. Sobre isso Callari disse:

O golpe de misericórdia contra o CCA foi dado em 1971, quando o governo norte-americano, por meio do departamento de Saúde, solicitou que Stan Lee escrevesse uma história do Homem-Aranha, na qual a problemática do uso de drogas fosse abordada. As revistas da Marvel, até então, saíam com o selo de aprovação do código, contudo o responsável na época John Goldwater recusou-se a aprovar a história por causa de seu conteúdo. Lee, cansado de submeter-se a um código que considerava ultrapassado e sem sentido e, confiante na credibilidade que tinha ao ser contatado pelo próprio governo, seguiu em frente com a publicação sem o selo do CCA.

Com o passar dos anos, foram surgindo muitas publicações consistentes de quadrinhos, tanto nos roteiros quanto nos desenhos, ou seja, um material que pode-

⁶ Alexandre Callari - Graduou-se em Letras. É escritor, tradutor, palestrante, aficionado por cinema e quadrinhos e, atualmente, é editor da DC Comics no Brasil.

ria sim vir a ser trabalhado não apenas no ambiente acadêmico e universitário, mas também nos demais segmentos da educação.

3. O PLANEJAMENTO DAS OFICINAS: DESAFIOS E SUPERAÇÕES

O trabalho que criamos para a turma do oitavo ano foi planejado para ser realizado em dez oficinas, sendo uma por semana com aproximadamente 90 minutos cada. Apenas uma das oficinas foi desenvolvida fora da escola Manoel Martins Mano. Mas antes de iniciar o trabalho, era necessário verificar como estava o grafismo da turma. Para buscar compreender melhor o processo de desenvolvimento gráfico, foi utilizado na pesquisa o livro *"Pela linha do tempo do desenho infantil: um caminho trans estético para o currículo integrado"*, de autoria da professora Cleusa Peralta Castell⁷.

No livro, Cleusa nos apresenta três fases do desenvolvimento gráfico infantil, denominadas de pensamento cinestésico, pensamento imaginativo e pensamento simbólico; elaborados a partir de vários autores, como, por exemplo, Viktor Lowenfeld e William Lambert Brittain, dentre outros. Na primeira fase, a do pensamento cinestésico, Castell (2012, p. 46) destaca:

Uma característica marcante do pensamento cinestésico é a não representação, ou seja: o desenho é a grafia do movimento sem uma tentativa de representação figurativa, entendendo como representação figurativa o desenho deliberado de formas do mundo da criança. O desenho expressa-se no tempo presente sem copiar ou se referenciar em outros objetos.

Esse pensamento muda a partir do momento que a criança passa a tentar representar elementos de seu mundo e a dar significados a seus desenhos. É definido de pensamento imaginativo, como Castell (2012, p. 46) afirma:

A transição do pensamento cinestésico para essa nova etapa dá-se quando a criança inicia a rabiscar os primeiros círculos fechados e a atribuir significados às formas, ainda que de maneira bastante aleatória, mudando a cada momento de intenção. Essas formas vão adquirindo significados fixos, cada vez mais pessoais, dando início à longa caminhada que irá buscar figuras para povoar o mundo infantil.

A terceira fase do desenvolvimento gráfico infantil, a do pensamento simbólico, foi a mais importante nesta pesquisa. Ela comporta três etapas: a do esquematismo (7 a 9 anos de idade), a do realismo (9 a 12 anos de idade) e a do pseudonaturalismo (12 aos 14 anos). Compreender as duas últimas etapas citadas foi importante para essa pesquisa pelo motivo de que a faixa etária da turma a qual foram ministradas as oficinas condizia com a faixa etária das etapas do realismo e do pseudonaturalismo. Antes de prosseguir, é importante salientar que a margem de idade entre as etapas não é fixa e depende de cada criança, seu contexto ambiental, cultural, social entre outros.

⁷ Prof^a Dr^a Cleusa Peralta Castell foi professora do curso de Artes Visuais da FURG e publicou, em 2012, o livro intitulado *"Pela linha do tempo do desenho infantil: um caminho trans estético para o currículo integrado"*.

A partir da etapa do realismo percebe-se que as crianças apresentam uma maior interação com seus colegas. É comum formarem grupos apenas de meninos ou meninas, que buscam fazer atividades em conjunto, devido à descoberta de interesses semelhantes. Isso costuma deflagrar questões de gênero, o que não será discutido nesse momento. Nessa etapa, a criança passa a ter uma maior consciência do meio social em que vive, resultando numa utilização, mesmo que ainda moderada, de uma gama maior de símbolos. A faixa etária dessa etapa corresponde aos anos finais do ensino fundamental, e o fato dos desenhos criados passarem a ser mais complexos, torna a utilização das HQs em sala de aula uma importante ferramenta de apoio ao desenvolvimento gráfico. A esse respeito, Waldomiro Vergueiro⁸ (2006, p. 28) afirma que os alunos:

Têm a capacidade de identificar detalhes das obras de quadrinhos e conseguem fazer correlações entre elas e sua realidade social. As produções próprias incorporam a sensação de profundidade, a superposição de elementos e a linha do horizonte, fruto de sua maior familiaridade com a linguagem dos quadrinhos.

Na etapa do pseudonaturalismo não podemos nos referir mais a esses jovens como crianças, mas sim como pré-adolescentes, devido às mudanças físicas, mentais, emocionais e sociais. Com relação ao grafismo, apresentam um maior domínio técnico na criação de seus desenhos. O desenho nessa etapa demanda mais tempo e conseqüentemente muitas correções vão sendo realizadas no processo. Eles analisam atentamente o que pretendem desenhar para, posteriormente, no momento da produção, alcançar a maior semelhança possível com elementos como, por exemplo, o espaço. Com relação a isso, Castell (2012, p. 117) diz que:

No pseudonaturalismo há uma gradual busca pela perspectiva euclidiana e um aprimoramento da representação da profundidade de campo. Além da observação direta do natural, as fotografias fazem parte do acervo imagético dos adolescentes para afinar a percepção espacial.

Apesar da evolução gráfica apresentada nessa etapa, é comum o desinteresse e até mesmo o abandono do desenho por parte dos pré-adolescentes dessa faixa etária, que, em sua maior parte, estão cursando os anos finais do ensino fundamental. É importante destacar que os limites etários de cada uma das etapas não são rígidos.

Cientes das etapas do desenvolvimento gráfico, seguimos com nosso trabalho, tomando o cuidado de, no decorrer do registro das oficinas, não fotografar o rosto dos (as) jovens participantes para manter suas identidades em segurança, e, além disso, utilizamos na escrita do artigo apenas a inicial do nome de cada um/a dos/as participantes.

Na primeira oficina, foi proposta uma atividade de diagnóstico que consistia na elaboração de um desenho individual composto pela representação de vários ele-

⁸ Waldomiro Vergueiro – Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes (ECA) da USP, em que é coordenador do Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos. Autor de vários artigos sobre HQ em revistas especializadas nacionais e internacionais. Membro do Conselho Editorial dos periódicos *International Journal of Comic Art* e *Revista Latinoamericana de Estudios de la Historieta*.

mentos da escola e da casa deles. Com a análise realizada, posteriormente, foi identificado que os desenhos apresentavam características das etapas do pensamento simbólico, embora fosse evidente que muitos tinham dificuldades em representar, entre outras coisas, uma perspectiva com ponto de fuga definido (fig. 3).

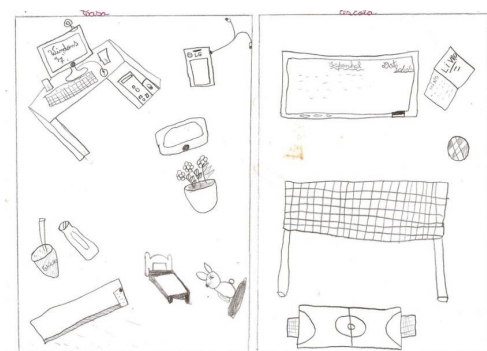


Figura 3: Desenho de M. E., 13 anos. Primeira oficina. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

A turma ofereceu certa resistência com relação à realização dos desenhos, mas, aos poucos, por meio de exposição dialogada sobre as etapas do trabalho que seria realizado em todas as oficinas e, a respeito do quanto era importante a participação deles nesse processo, a turma se mostrou mais receptiva. Todos foram convidados a tentar superar as limitações de sua capacidade gráfica, e, a partir do momento em que começaram, era evidente o empenho na realização da tarefa, pois buscavam aconselhamentos e dicas para tornar sua produção mais interessante.

Na sequência das oficinas foi apresentado e discutido, de forma bem resumida, um contexto histórico sobre as histórias em quadrinhos, desde os primeiros indícios da narrativa gráfica, passando por sua evolução até a atualidade, destacando artistas, os diferentes gêneros e formatos tanto no Brasil quanto no mundo. Com raras exceções, eles conheciam apenas as HQs dos personagens criados pelo quadrinista Maurício de Souza⁹.

Foram levadas para as oficinas várias revistas de histórias em quadrinhos, de diferentes gêneros (infantil, terror, ficção, super-heróis, etc), para que os estudantes pudessem manusear. Uma delas foi a Plataforma HQ¹⁰ nº 1, criada por quadrinistas locais de Rio Grande/RS. Inclusive, alguns desses quadrinistas alcançaram graduação no Curso de Artes Visuais da FURG e fazem parte do GEHQ¹¹ – Grupo de Estudos em e sobre Histórias em Quadrinhos da instituição.

O contato da turma com essa revista em particular foi importante porque, então, ficou evidenciado que existem quadrinistas talentosos na sua própria cidade e

9 Mauricio Araújo de Sousa – Nascido em Santa Isabel, São Paulo, em 27 de outubro de 1935. É um cartunista e empresário brasileiro. Um dos mais famosos cartunistas do Brasil, criador da “Turma da Mônica” e membro da Academia Paulista de Letras.

10 Plataforma HQ – É uma revista independente de histórias em quadrinhos sem fins lucrativos, editada por Alisson Affonso e Everton Cosme, apresentando em suas edições histórias que ocorrem na cidade do Rio Grande, no extremo sul do Rio Grande do Sul, através da ótica de roteiristas e quadrinistas locais.

11 GEHQ - Grupo de Estudos em e sobre Histórias em Quadrinhos, vinculado a projeto específico do ILA - Instituto de Letras e Artes da FURG, o qual é coordenado por José Antonio Vieira Flores.

que são pessoas acessíveis, isto é, caso eles venham a ter interesse, além do contato por correio eletrônico, é possível conversar pessoalmente com esses artistas para conhecer um pouco mais sobre seu trabalho, o que contribui, dessa forma, para uma real aproximação.

A turma foi convidada a observar atentamente detalhes das revistas, principalmente a variedade de estilos de desenho (realista, estilizado, caricato ou hiper-realista), a composição dos quadros nas páginas e os diferentes formatos (grandes, pequenos, capa dura, capa cartonada, etc). Esse processo serviu para que tivessem um referencial para sua posterior produção.

Tradicionalmente, uma página de HQ contém dois ou mais quadros (fig. 4), onde se desenvolve a ação.



Figura 4: *Incredible Hulk* 35. Arte de John Romita Jr, 2002. Fonte: http://tapvd.home.xs4all.nl/SWW_Marvel_v01.html

Uma das composições que a turma achou mais interessante foi a das *splash pages* (páginas splash), quadros de página inteira nas HQ (fig. 5). Ela apresenta cenas impactantes que, além de destacar o desenho, têm como principal objetivo prender a atenção do leitor. Essas páginas podem aparecer tanto no início quanto em outras partes da história. É uma técnica narrativa que teve sua origem, provavelmente, nas histórias de aventura do personagem *Spirit* criado por Will Eisner e, logo, foi se popularizando em outros gêneros de histórias em quadrinhos.

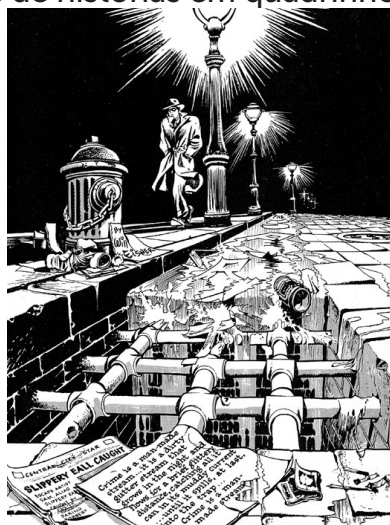


Figura 5: *The Spirit*. Página da história *A River of Crime*, 1947. Fonte: <http://abismoinfinito.wordpress.com/2010/02/10/will-eisner-profissao-cartunista/>

A perspectiva gráfica foi um dos elementos do desenho a respeito do qual a turma apresentava mais dúvidas, principalmente com relação ao ponto de fuga. Para tentar mudar essa situação, foram selecionados desenhos das HQs com um ponto de fuga (fig. 6) bem evidente e outros em que era necessária uma análise mais apurada.



Figura 6: Desenho criado por Will Eisner com um ponto de fuga na linha do horizonte. Fonte: <http://desenhandompercursosurbanos.blogspot.com.br/2010/06/narrativa-grafica-com-will-eisner.html>

Outro recurso foi convidar a turma a sair da sala para observar outros espaços da escola, com a finalidade de fotografar esses espaços ou até mesmo objetos, e que essas fotografias apresentassem a perspectiva de um ponto de fuga. Motivados pelos desenhos de HQs que eles viram em aula, fotografaram alguns colegas, distribuídos no espaço do pátio da escola para indicar diferentes planos no enquadramento e criando linhas de convergência com os próprios colegas.

A partir de então, os alunos, entre eles alguns que tinham confessado não gostar de desenhar, começaram a trazer desenhos produzidos voluntariamente em casa, sobre temas diversos, para mostrar e buscar orientação sobre a estrutura dos mesmos. Esse ato resultou do contato com as HQs na sala de aula; eles estavam se sentindo estimulados a desenhar. Pessoalmente, isso foi muito gratificante pela certeza de que o trabalho desenvolvido com a turma estava sendo bem aceito e, conseqüentemente, provocou o estímulo de elaborar atividades cada vez mais interessantes.

Numa das oficinas, a turma foi da escola até a Universidade Federal do Rio Grande – FURG, mais especificamente ao prédio das Artes Visuais. Além de conhecer um pouco mais da universidade, instituição tão importante para a comunidade riograndina, a turma teve a oportunidade de trabalhar, durante todo o turno da tarde, num espaço de produção artística. Os principais objetivos dessa oficina foram possibilitar o contato da turma com diferentes materiais de desenho e estimular sua imaginação, sua criatividade na produção gráfica.

A imaginação criativa é importante para toda e qualquer área do conhecimento como afirma Fayga Ostrower¹² (2010). Como a autora descreve, para ser criativa “[...] a imaginação necessita identificar-se com uma materialidade” (OSTROWER, 2010, p. 39). Em nosso caso a matéria está relacionada aos instrumentos utilizados para o tra-

12 Fayga Perla Ostrower (Lodz, Polônia 1920 - Rio de Janeiro RJ 2001). Gravadora, pintora, desenhista, ilustradora, ceramista, escritora, teórica da arte, professora.

balho gráfico envolvendo o desenho. Nesses processos de criação se pode promover o potencial criativo de cada pessoa, o que, segundo Ostrower, “[...] se refaz sempre” (2010, p. 27). Ou seja, quanto mais estímulos maiores são as possibilidades do ser criativo elaborar constantemente a partir de suas capacidades sensíveis, mnemônicas, psíquicas, afetivas, simbólicas, culturais etc.



Figura 7: Alguns materiais de desenho manuseados pelos estudantes. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

Seguindo com a descrição das atividades, para começar, foi utilizada uma folha de papel tamanho A0, colocada em um suporte, na qual um desenho de uma pera foi criado de forma que todos pudessem observar e acompanhar o procedimento, isto é, o tipo de traço e a ação dos materiais como, por exemplo, a aquarela, sobre a folha. Tendo em mãos materiais como papel tamanho A4 e outros materiais básicos de desenho (lápiz, borracha, lápis de cor, etc), a turma foi convidada a observar e desenhar, a imagem da pera do desenho demonstrado. Detalhes básicos de cor, luz, sombra e volume, foram sendo explicados no decorrer da produção.



Figura 8: Estudantes da turma 82 desenhando. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.



Figura 9: Desenho de V. C., 13 anos. Lápis de cor aquarelável. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

Outros desenhos com temática livre também foram produzidos. A turma demonstrou, durante toda a atividade, cuidado com os materiais, além da busca constante de novos resultados, por meio de experimentações. Trabalhar com tantos materiais diferentes demanda, por si só, pelo menos um encontro exclusivo para demonstrar com mais eficácia cada um. Infelizmente, o tempo nesse processo não foi o necessário para um estudo mais profundo desses materiais. Mesmo com uma manipulação básica, a turma respondeu muito bem com suas produções, ainda mais considerando que, até pouco tempo, desenhar não era uma atividade com a qual eles estavam acostumados ou interessados.

Na oficina da semana seguinte, os alunos se organizaram em grupos e cada grupo criou um nome que representasse seu coletivo. Na sequência, começaram a desenhar e a fazer a composição dos quadros das suas HQs. Todos os materiais utilizados no encontro anterior na universidade foram colocados à disposição para contribuir com a produção de seus quadrinhos e cada grupo teve liberdade para utilizá-los ou não em suas produções. Um atendimento pessoal em cada grupo foi necessário em alguns momentos para contribuir com sugestões que aprimorassem detalhes, tanto no desenho quanto na forma como eles estavam distribuindo o texto nas páginas.

Para concluir todo o trabalho desenvolvido nas oficinas, cada grupo apresentou e entregou suas HQs. Um dos grupos, denominado “Das Trevas” (fig. 10), foi formado por meninas que entraram na sala de aula caracterizadas como zumbis, e, além disso, as páginas da revista tinham marcas de mordidas. Elas solicitaram que as luzes da sala fossem desligadas para criar um ambiente sombrio e então comentaram para os demais colegas sobre a história. Essa foi a maneira encontrada pelo grupo para criar uma atmosfera de acordo com o gênero da história, o terror (fig. 11).



Figura 10: Capa da HQ criada pelo grupo Das Trevas. Nanquim e esmalte. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

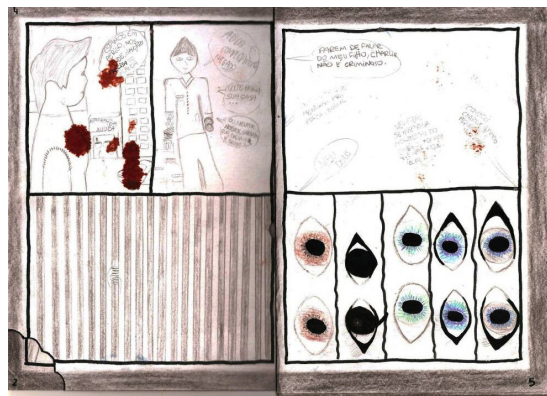


Figura 11: páginas 4 e 5 da HQ criada pelo grupo Das Trevas. Grafite, nanquim, aquarela e caneta esferográfica. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

Os demais grupos realizaram uma apresentação mais convencional na frente da sala de aula, também mostrando seus quadrinhos e comentando a ideia geral de suas histórias.

Todos os elementos apresentados e discutidos nas oficinas, ou seja, a composição, a perspectiva, o acabamento, a utilização de diferentes materiais de desenho estavam presentes nas produções dos estudantes.



Figura 12: Página da HQ criada pelo grupo *DreamSleep*. Lápis de cor e caneta. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.



Figura 13: Página da HQ criada pelo grupo *The Drawners*. Caneta nanquim e lápis de cor. Fonte: Acervo do pesquisador, 2014.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das HQs na sala de aula não se resumiu apenas ao estímulo da produção artística, com o desenho e todos os seus elementos, e, tampouco, ao desenvolvimento do texto, da escrita e todos os nuances morfológicos da palavra, elas também foram utilizadas de forma a promover o trabalho coletivo, criativo, as relações sociais, algo fundamental no espaço escolar.

A partir do contato progressivo com HQ, a turma selecionada apresentou um interesse cada vez maior em desenhar e, conseqüentemente, isso resultou em uma melhora de sua produção gráfica, ainda que um tanto tímida em alguns casos. Provavelmente, por meio de um trabalho mais prolongado é certo dizer que o avanço gráfico da turma poderia se desenvolver mais. Talvez fosse possível até mesmo tentar elaborar um trabalho com a produção de HQ a partir da utilização de recursos digitais, estabelecendo dessa forma uma aproximação com o atual processo de criação dessa mídia, que envolve desde o esboço da página, passando pela digitalização da mesma e armazenamento do arquivo. Isso quando a arte não é criada direto no computador, por meio do uso de um *tablet*, uma ferramenta que proporciona ao quadrinhista o acesso a uma enorme gama de possibilidades artísticas.

A realidade é que a história em quadrinhos, além de ser uma mídia, é uma forma de arte que tem evoluído cada vez mais ao longo dos anos, saindo, ainda que não definitivamente, do plano material concebido pelos limites do papel e passando para o meio digital. Atualmente, pode até parecer estranho trabalhar com recursos tradicionais de desenho, considerando-se todos os avanços tecnológicos pelos quais a sociedade tem passado. No entanto, a realidade das escolas, via de regra, com poucos recursos financeiros, materiais e tecnológicos, torna inviável desenvolver um trabalho de qualidade técnica mais avançada, com a produção de uma HQ, utilizando programas e recursos específicos dos meios digitais.

Além disso, retomando a experiência vivenciada durante a pesquisa, uma coisa que ficou bem evidente é que os estudantes não conhecem os materiais mais básicos de desenho a que têm acesso, eles não percebem as possibilidades gráficas que um simples lápis pode oferecer. Logo, antes de pensar em uma aplicação prática e

teórica mais avançada com relação ao desenho, é importante começar com um domínio básico do mesmo, utilizando como suporte o papel, ou seja, materiais de fácil obtenção tanto pelos estudantes quanto pela escola. O professor de Artes Visuais, bem preparado e atualizado, com uma passagem produtiva, tanto no campo prático quanto teórico pelo curso de graduação, poderá explorar, com qualidade, todas as possibilidades que simples materiais de desenho podem oferecer, estimulando o desenvolvimento gráfico, humano e criativo em sala de aula.

Referências

CASTELL, Cleusa Peralta. *Pela linha do tempo do desenho infantil: um caminho trans estético para o currículo integrado*. Rio Grande: FURG, 2012.

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil*. 4. ed. Porto Alegre: Zouk, 2010a.

DERDYK, Edith (Org.). *Disegno. Desenho. Desígnio*. 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010b.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos quadrinhos*. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 2010.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; RAMA, Angela; VILELA, Túlio; BARBOSA, Alexandre (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

Referências eletrônicas

ABISMO INFINITO (2010) Will Eisner – Profissão Cartunista. Disponível em: <http://abismoinfinito.wordpress.com/2010/02/10/will-eisner-profissao-cartunista/>. Acesso em: 18 de março de 2014.

ASSOCIAÇÃO CULTURAL NAÇÃO HQ (2006) As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte. Disponível em: <http://nacao.net/2006/01/30/as-aventura-de-nho-quim-ou-impressoes-de-uma-viagem-a-corte/>. Acesso em: 29 de março de 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares – Cursos de Graduação. Artes Visuais Resolução-CNE/CES nº1, de 16 janeiro de 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=12991:diretrizes-curriculares-cursos-de-graduacao. Acesso em: 17 de agosto de 2014.

CALLARI, Alexandre (2011) O Comics Code Authority. Disponível em: <http://pipocananim.com.br/sem-categoria/o-comics-code-authority/>. Acesso em: 29 de março de 2015.

CLETO, Pedro (2013) Richard F. Outcault nasceu há 150 anos. Disponível em: <http://asleiturasdopedro.blogspot.com.br/2013/01/richard-f-outcault-nasceu-ha-150-anos.html>. Acesso em: 12 de abril de 2014.

FONSECA, Rafa (2010) Narrativa Gráfica com Will Weisner. Disponível em: <http://desenhandompercursosurbanos.blogspot.com.br/2010/06/narrativa-grafica-com-will-eisner.html>. Acesso em: 14 de agosto de 2014.

GUIA DOS QUADRINHOS (2013) Plataforma HQ nº 1. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/plataforma-hq-n-1/pl184100/108832>. Acesso em: 25 de agosto de 2014.

MARVEL'S 'NUFF SAID (2011). Disponível em: http://tapvd.home.xs4all.nl/SWW_Marvel_v01.html. Acesso em: 14 de agosto de 2014.

Autores

Luciano Soares Lima

Mestrando em educação na Universidade Federal do Rio Grande – FURG, Rio Grande - Brasil - luciano.lima.rs@gmail.com

José Antonio Vieira Flores

Professor de Artes Visuais, nos campos da gravura e do desenho gráfico, na Universidade Federal do Rio Grande – FURG, Rio Grande - Brasil - joseflores@terra.com.br

Cláudio Tarouco de Azevedo

Bolsista PNPd, atuando como professor colaborador do programa de pós-graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas - UFPel/ - Pelotas - Brasil claudiohifi@yahoo.com.br