

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

ARIEL DA SILVA MARAFIGO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA:
UM DIÁLOGO ENTRE EDUCAÇÃO E ARTE**

CRICIÚMA, 2019

ARIEL DA SILVA MARAFIGO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA:
UM DIÁLOGO ENTRE EDUCAÇÃO E ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Licenciado no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. Me. Alan Figueiredo Cichela.

CRICIÚMA, 2019

ARIEL DA SILVA MARAFIGO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA:
UM DIÁLOGO ENTRE EDUCAÇÃO E ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Licenciado no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC, com Linha de Pesquisa em Educação e Arte.

Orientador: Prof. Me. Alan Figueiredo Cichela.

Criciúma, 28 de novembro de 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Alan Figueiredo Cichela – Mestre – UFRGS – Orientador

Prof.^a. Izabel Cristina Marcilio Duarte - Mestre – UNESC

Prof. Sérgio Honorato – Mestre – UFSC

Dedico esse trabalho a todas as pessoas que amo e me auxiliaram a chegar até aqui, sobretudo a minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, a minha família por sempre me apoiarem nos estudos, se fazerem presentes nos bons e piores momentos da minha vida.

Quero agradecer muito a todos os amigos que me suportam, que me escutam quando quero falar, que riem comigo sem se preocupar com os problemas da vida, que gostam dos meus desenhos, que estão presentes nos meus momentos tristes e me ajudam a melhorar e me incentivaram na produção deste trabalho.

Um agradecimento especial para Guilherme Borges, Helen Macedo, Getúlio Rocha, Everton Dias Junior e Mara Apolinário, que sempre tiveram muita paciência nos momentos em que eu desistia de mim, me fizeram ver que eu tinha potencial para conquistar meus sonhos.

A todas as instituições e professores que fizeram parte da minha jornada educacional, desde a minha infância até a juventude, fica os meus sinceros agradecimentos, pois sem essa base, eu não teria chegado onde cheguei.

Quero agradecer também a Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC e a todos os seus profissionais, especialmente a todos do curso de Arte Visuais pelo excelente trabalho.

Ao professor e meu orientador, Alan Figueiredo Cichela, deixo meu imenso agradecimento, pois sem esta pessoa eu não teria compreendido tão bem minhas ideias e vontades para com este trabalho.

A Deus, agradeço pela vida que foi me dada e a tudo que pude vivenciar até aqui, espero poder continuar lutando sempre para significar minha existência nesse mundo.

Vou agradecer também a todas as pessoas que um dia vierem a ler esse trabalho.



Masashi Kishimoto

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso, denominado “História em quadrinhos na sala de aula: Um diálogo entre educação e arte”, tem como objetivo investigar as maneiras de ampliar e diversificar as experiências do uso das histórias em quadrinhos em sala de aula possibilitando diálogos entre a arte e a educação. Os objetivos específicos da pesquisa são: Contextualizar brevemente a história das histórias em quadrinhos, comentar sobre sua presença dentro do processo de ensino-aprendizagem, criar relações e diálogos entre arte e educação, durante o processo de leitura visual e produção artística desta arte. A questão problema que instigou essa pesquisa foi: Como ampliar e diversificar as experiências dos alunos com as histórias em quadrinhos na sala de aula? E as questões que norteiam o desenvolvimento do trabalho são: De que forma é apresentado as histórias em quadrinhos aos alunos na Escola? Como é a experiência dos alunos com as histórias em quadrinhos nas aulas de Artes? De que forma as histórias em quadrinhos podem aproximar os alunos da arte? Sendo assim, para alcançar os objetivos propostos, o trabalho está estruturado em seis partes. A primeira, o prólogo, traz informações introdutórias da pesquisa. Na sequência, o capítulo dois apresenta um breve histórico das histórias em quadrinhos com base em Moya (1977), Patati e Braga (2006), Vergueiro e Barbosa (2009), Dansa (2013), entre outros pesquisadores. A terceira parte apresenta questões referentes ao uso de histórias em quadrinhos no processo de ensino aprendizagem. A quarta parte traz discussões acerca da conexão entre as histórias em quadrinhos e o ensino de artes com base em Eisner (1989), Parente (1993), Rahde (2000) Larossa (2002), e Barbosa e Vergueiro (2009). A pesquisa se encerra com o capítulo cinco, apresentando o projeto de curso e com o capítulo seis, que traz as considerações finais e possíveis desdobramentos deste trabalho. Esta pesquisa está inserida na linha de pesquisa de Educação e Arte do curso de Artes Visuais Licenciatura, da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC. Refletindo as experiências vividas e com os saberes adquiridos com este trabalho, percebe-se que as histórias em quadrinhos tem forte relevância para as aulas de artes e são capazes de oportunizar aos alunos novas maneiras de ver e se comunicar com o mundo, porém o professor tem que se permitir conhecer mais sobre o assunto e associa-las as suas aulas.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Educação. Arte. Experiência.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Hieróglifos egípcios.....	17
Figura 2 - Vaso Grego.....	17
Figura 3 - A coluna de Trajano.....	18
Figura 4 - <i>Yellow Kid</i> , de Richard Outcalt.....	19
Figura 5 - Little Nemo, de Winsor McCay.....	19
Figura 6 - Tarzan, de Edgar Rice Burroughs.....	20
Figura 7 - Buck Rogers, de Philip Francis Nowlan.....	21
Figura 8 - Flash Gordon, de Alex Raymond.....	21
Figura 9 - Fantasma, de Lee Falk.....	22
Figura 10 - Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster.....	23
Figura 11 - Batman, de Bob Kane e Bill Finger.....	23
Figura 12 - Capitão América, Joe Simon e Jack Kirby.....	24
Figura 13 - Contos da Cripta, de William Gaines e Al Feldstein.....	25
Figura 14 - Capa do livro <i>A sedução dos inocentes</i> , de Fredric Wertham.....	26
Figura 15 - Tintin, de Georges Prosper Remi.....	27
Figura 16 - Asterix, de Albert Uderzo e René Goscinny.....	27
Figura 17 - Kimba, o Leão Branco, de Osamu Tezuka.....	28
Figura 18 - Astro Boy, de Osamu Tezuka.....	29
Figura 19 - Zap Comics, de Robert Crumb.....	30
Figura 20 - Fritz, o gato, de Robert Crumb.....	30
Figura 21 - Homem-Aranha, de Stan Lee e Steve Ditko.....	31
Figura 22 - Vampirella, de Forrest J. Ackerman.....	32
Figura 23 - Conan, o Bárbaro, de Robert E. Howard.....	32
Figura 24 - Demolidor.....	33
Figura 25 - Elektra Assassina.....	34
Figura 26 - Ronin, feito por Frank Miller.....	34
Figura 27 - O Cavaleiro das Trevas, feito por Frank Miller.....	35
Figura 28 - Monstro do Pântano.....	35
Figura 29 - A Piada Mortal.....	36
Figura 30 - Watchmen.....	37
Figura 31 - Sandman, de Neil Gaiman.....	37
Figura 32 - Love and Rockets, dos irmãos Hernandez.....	38
Figura 33 - American Splendor, de Harvey Pekar.....	38
Figura 34 - Maus, de Art Spiegelman.....	39
Figura 35 - Notas sobre Gaza, de Joe Sacco.....	39
Figura 36 - Pato Donald.....	40
Figura 37 - Revista O Tico Tico.....	41
Figura 38 - Recorte de imagens de Chiquinho (Imagem Superior) e Buster Brown (Imagem Inferior).....	41
Figura 39 - Reco Reco, Bolão e Azeitona.....	42
Figura 40 - As aventuras de Nhô Quim, de Ângelo Agostini.....	43
Figura 41 - Pererê, de Ziraldo.....	43
Figura 42 - Turma da Mônica, de Maurício de Sousa.....	44
Figura 43 - Luluzinha.....	44

Figura 44 - Pimentinha	45
Figura 45 - Suplemento Juvenil.....	45
Figura 46 - Fragmento de As Aventuras de Roberto Sorocaba.....	46
Figura 47 - Graúna, de Henfil	46
Figura 48 - Tirinha Muriel/Hugo, de Laerte.....	47
Figura 49 - Cachalote, de Daniel Galera e Rafael Coutinho.....	48
Figura 50 - História em quadrinho no livro de Filosofia	51
Figura 51 - História em quadrinho no livro de ciências.....	52
Figura 52 - História em quadrinho no livro de matemática	52
Figura 53 - História em quadrinho no livro de Língua Portuguesa	53
Figura 54 - Calvin e Haroldo, de Bill Watterson.....	53
Figura 55 - Mafalda, de Quino	54
Figura 56 - Armandinho, de Alexandre Beck.....	54
Figura 57 - Hagar, o Horrível, de Dik Browne.....	54
Figura 58 - “Olha, Mickey!”, de Roy Lichtenstein.....	57
Figura 59 - “Zé do Canini”, de Fernando Lindote	57
Figura 60 - “Zé Carioca e amigos”, de Rivane Neuenschwander.....	58
Figura 61 - Trabalho de Rafael Sica.....	59
Figura 62 – A Bruxinha Atrapalhada, de Eva Funari	59
Figura 63 - Páginas do mangá One-Punch Man, primeiramente desenhado pelo autor One e depois por Yusuke Murata.....	62
Figura 64 - Ana, Mosquinha e Lagatixinha, de Paulo Moreira.....	62
Figura 65 - Trabalho de Silva João	63

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DR	Doutor
HQ	História em quadrinho
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
UNESC	Universidade do Extremo Sul Catarinense

SUMÁRIO

1 PRÓLOGO	12
2 UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS CAVERNAS AO CONTEMPORÂNEO	16
2.1 CONTEXTUALIZANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL	40
3. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA	49
4 CONEXÕES: QUADRINHOS E ARTE	57
4.1 APROFUNDANDO OLHARES E EXPERIÊNCIAS	59
4.2 OS TRAÇOS E SEUS DONOS	61
4.3 POSSIBILITANDO NARRATIVAS.....	63
5 PROJETO DE CURSO	65
6 DIÁLOGO SEM FIM.....	68
REFERÊNCIAS.....	70

1 PRÓLOGO

Quando eu era criança, assistia muitos desenhos na televisão e desenhava vários personagens em cadernos. Passava horas fazendo desenhos sem me preocupar se estavam bonitos ou feios. Era uma maneira que eu tinha para me divertir, já que não tinha amigos que moravam próximos.

Por ainda não dominar a escrita, meus cadernos eram cheios de desenhos com personagens lutando entre si, onde eles gritavam e conversavam muito, mas não existia nada escrito para representar isso, estava tudo dentro da minha cabeça. Toda vez que eu folheava meus cadernos e observava os desenhos, eu sabia o que acontecia ali e o que eles conversavam, era algo estranho, mas que fazia muito sentido pra mim. Relaciono essa minha prática com as da pré-história, principalmente com as pinturas nas cavernas, já que ambos os desenhos servem para registrar fatos e ideias.

Quando eu conheci as histórias em quadrinhos, lendo uma revista numa banca de jornal, foi algo totalmente novo e revelador pra mim. Vários desenhos nas páginas, inseridos dentro de quadradinhos e contando histórias que nunca me peguei imaginando, foi uma sensação surpreendente.

Tal narrativa visual mexeu muito comigo, poder desenhar minhas próprias histórias em quadrinhos. Ficava fascinado com a ideia de criar algo e que um dia pudesse ser lido por todo mundo. Queria muito ver pessoas em bancas de jornal lendo minhas histórias em quadrinhos.

Com o tempo, fui comprando vários gibis¹ e lia eles várias e várias vezes, para conseguir entender como funcionava e assim aprender a fazer. Depois quando comecei a trabalhar, aos 16 anos, influenciado pelo desenho Naruto², comecei a comprar e ler mangás³. Diferente dos gibis que eu lia, que eram mais engraçados e com histórias infantis, os mangás tinham histórias mais complexas e que se estendiam por várias edições para poder concluir toda narrativa.

¹ Gibi foi o título de uma revista em quadrinhos brasileira, cujo lançamento ocorreu em 1939. Graças a ela, no Brasil o termo gipi tornou-se sinônimo de "revista em quadrinhos" Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Gibi_\(revista_em_quadrinhos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gibi_(revista_em_quadrinhos)).

² Desenho animado japonês que passava na televisão (2007), era uma adaptação do mangá de mesmo nome, que contava a história de Naruto, um jovem ninja loiro.

³ Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. Disponível em: <https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>

Com o passar do tempo esse contato com as histórias em quadrinhos me fez gostar cada vez mais da Arte, tanto que me levou a graduação em Artes Visuais – Licenciatura. E durante a graduação, eu pensava: e se os jovens também pudessem ter essas experiências com as histórias em quadrinhos, isso, talvez, pudesse fazer com que eles se aproximassem mais da Arte de uma maneira divertida e processual.

Assim como a arte, a história em quadrinho permite que através dela possamos nos expressar, ilustrar ideias e ideais, externalizar sentimentos, dialogar, entre outras coisas, possibilitando assim criarmos arte e sermos artistas.

Em algum momento, dentro do processo educacional, os professores podem ter a oportunidade de proporcionar aos alunos algum contato com as histórias em quadrinhos, experimentando ler as tirinhas presentes nos livros didáticos, ou produzindo uma história em quadrinho. Tudo isso geraria, em hipótese, uma experiência com os alunos a respeito das histórias em quadrinhos. Mas dependendo do professor, quão próxima da arte essa experiência estaria?

Ao interagirmos com algo, através dos nossos sentidos, adquirimos experiências. Essa experiência pode variar, dependendo do quanto nos envolvemos nessa atividade. Ao propor uma experiência com histórias em quadrinhos na sala de aula, ela poderá não agradar a todos os alunos, ou agradar todos ou não agradar ninguém, mas para saber disso se deve propiciar o contato, procurando fornecer diversificadas experiências durante esse processo.

Sendo assim, minha questão problema é: **Como ampliar e diversificar as experiências dos alunos com as histórias em quadrinhos na sala de aula?** E as questões que norteiam essa pesquisa são: De que maneira é apresentado as histórias em quadrinhos aos alunos na Escola? Como é a experiência dos alunos com as histórias em quadrinhos nas aulas de Artes? De que forma as histórias em quadrinhos podem aproximar os alunos da arte?

O objetivo desta pesquisa é investigar maneiras de ampliar e diversificar as experiências das histórias em quadrinhos em sala de aula, enquanto possibilita diálogos entre a arte e a educação.

Este trabalho está inserido na linha de pesquisa Educação e Arte do Curso de Artes Visuais – Licenciatura da Universidade do Extremo Sul Catarinense, tem caráter qualitativo, e é desenvolvido com o método de pesquisa narrativa, pois:

A narrativa não é um simples narrar de acontecimentos, ela permite uma tomada reflexiva, identificando fatos que foram, realmente, constitutivos da própria formação. Partilhar histórias de vida permite a quem conta a sua história, refletir e avaliar um percurso compreendendo o sentido do mesmo entendendo as nuances desse caminho percorrido e reaprendendo com ele. E a quem ouve (ou lê) a narrativa permite perceber que a sua história entrecruza-se de alguma forma (ou em algum sentido/lugar) com aquela narrada (e/ou com outras); além disso abre a possibilidade de aprender com as experiências que constituem não somente uma história mas o cruzamento de umas com as outras. (MORAES, 2000, p.81)

Utilizando deste método, posso refletir e estabelecer novas experiências para sala de aula, para que assim surjam novas perspectivas ao se produzir histórias em quadrinhos na escola, novas relações entre professor, aluno e a arte.

Por ser uma pesquisa narrativa e pela liberdade concedida pelo curso em respeito a formatação de texto, meu trabalho é feito em primeira pessoa e, inspirado em Álvaro de Moya e seu livro *Shazam!* (1977), existem comentários em negrito entre os capítulos, uma espécie de provocativa para o leitor seguir adiante a leitura.

Iniciei a pesquisa por meio desta introdução e apresento a estrutura do trabalho, que dividi em seis capítulos.

No capítulo 2, Uma breve história das histórias em quadrinhos: das cavernas ao contemporâneo, e no subcapítulo 2.1, Contextualizando as histórias em quadrinhos no Brasil, trago um breve referencial histórico das histórias em quadrinhos, comentando seu surgimento mundial e no Brasil, tendo como suporte teórico da pesquisa os autores Carlos Patati e Flávio Braga (2006), Álvaro de Moya (1977), Sonia Maria Bibe Lyuten (1987), Salmo Dansa (2013), Waldomiro Vergueiro e Alexandre Barbosa (2009).

No capítulo 3, Histórias em quadrinhos na sala de aula, abordo questões referentes à presença das histórias em quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem atual, trazendo histórias em quadrinhos presentes nos livros didáticos de algumas disciplinas e comentando como é esse processo nas aulas.

No capítulo 4, Conexões: quadrinhos e arte, trato de discutir a relevância de trabalhar as histórias em quadrinhos nas aulas de artes, dialogando com os autores Alexandre Barbosa e Waldomiro Vergueiro (2009).

No subcapítulo 4.1, Aprofundando olhares e experiência, comento sobre como o olhar mais atento aos detalhes pode oportunizar uma experiência mais diversificada. Os autores utilizados neste capítulo são: Will Eisner (1989) e Jorge Larossa Bondía (2002).

No subcapítulo 4.2, Os traços e seus donos, falo sobre a relação que existe entre a imagem e sua leitura visual. Os autores que se fazem presente nesse debate são: André Parente (1993) e Maria Beatriz Furtado Rahde (2000)

No subcapítulo 4.3, Possibilitando narrativas, trato de falar de como o professor de artes pode reinventar suas aulas ao abordar as histórias em quadrinhos e como o diálogo é importante para a construção do conhecimento em sala de aula, para que assim, a troca de experiências possa auxiliar no processo criativo.

No capítulo 5, apresento o Projeto de Curso, que tem o objetivo de levar novas possibilidades aos acadêmicos e professores de artes ao abordarem as histórias em quadrinhos em suas aulas.

Na sequência temos o capítulo 6, Diálogo sem fim, onde trago as considerações finais e novos encaminhamentos de pesquisa.

AGORA VAMOS VIAJAR UM POUCO NO TEMPO E VER COMO SURGIRAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. ENTÃO RESPIRE FUNDO E VAMOS NESSA!

2 UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS CAVERNAS AO CONTEMPORÂNEO

Desde a pré-história, nos utilizamos da imagem para registrar nossa história e nos comunicar, compartilhar nossas experiências, e como afirma Álvaro de Moya:

Quando o homem fez a pintura rupestre, naquela figuração simples, na parede de sua caverna, queria comunicar-se, dizer algo a seus semelhantes, a relação indivíduo/coletividade, a resposta coletiva/individual. A tentativa de se aproximar dos outros. (MOYA, 1977, p.95)

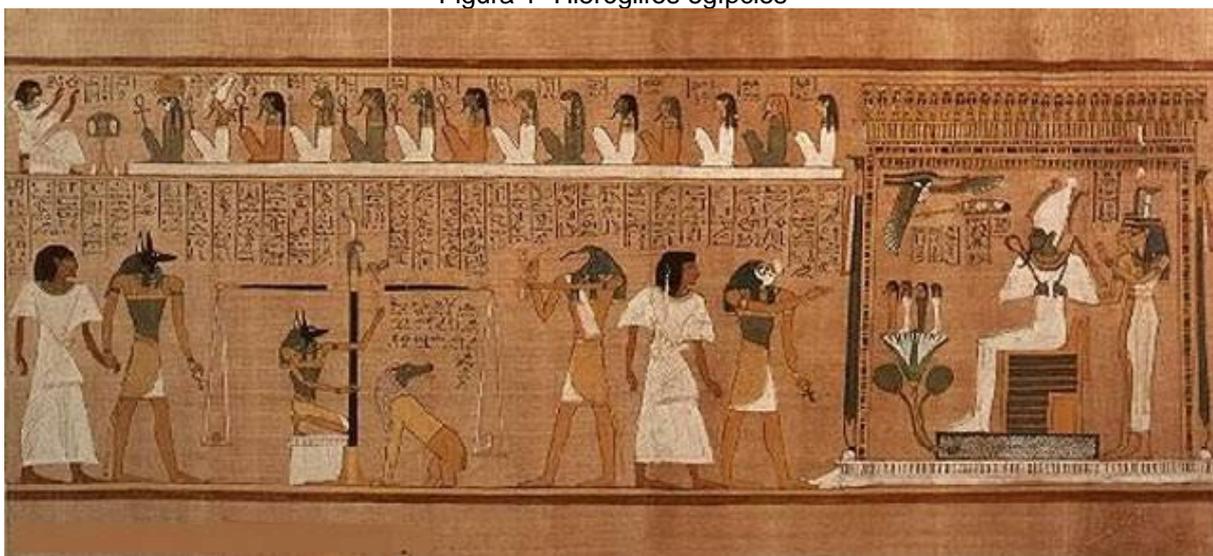
Tais registros, feitos através das pinturas rupestres, já possuíam uma narrativa visual muito semelhante as das histórias em quadrinhos. Os desenhos possuíam uma sequência lógica, para que assim permitissem ao observador, fazer a leitura visual dos elementos, sendo assim:

[...] por incrível que pareça, as origens das HQ estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos. (LUYTEN, 1987, p. 16)

Essa dinâmica de narrar com o uso de desenhos dispostos em uma sequência é uma característica da arte sequencial⁴, onde está inserida as histórias em quadrinhos, e que está presente em vários outros momentos da história do ser humano, como nos hieróglifos dos egípcios (Figura 1), os vasos gregos (Figura 2), a coluna de Trajano (Figura 3), entre outros.

⁴ A arte sequencial refere-se à forma de arte de usar uma sucessão de imagens exibidas em sequência para a narrativa gráfica ou a transmissão de informações. O exemplo mais conhecido de arte sequencial é o quadrinho, que é um acordo de impressões de arte e balões, especialmente em quadrinhos e novelas gráficas. FONTE: <https://www.hisour.com/pt/sequential-art-17600/>

Figura 1- Hieróglifos egípcios



Fonte: <http://www.pausaparanerdices.com/2015/12/01/historias-famosas-contadas-em-hieroglifos/>

Os hieróglifos são a escrita egípcia, onde símbolos pictóricos representam palavras, e juntos formam frases e textos, assim, deixando registrado o passado desse povo.

Figura 2 - Vaso Grego



Fonte: <https://viciodapoesia.com/2013/08/11/vasos-gregos/>

A grande maioria dos vasos gregos trazem consigo várias imagens narrando diversas histórias, principalmente envolvendo seus deuses.

Figura 3 - A coluna de Trajano



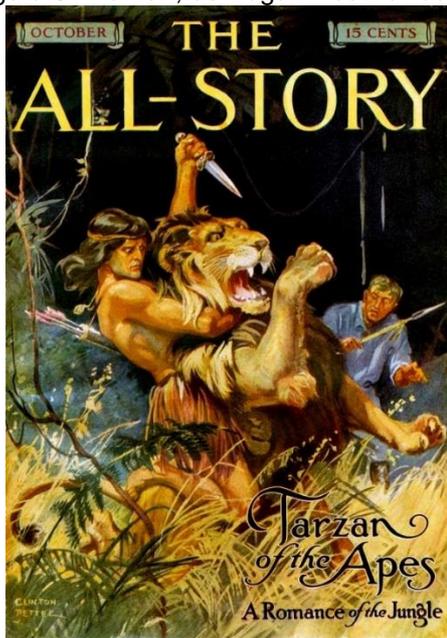
Fonte: <https://hav120151.wordpress.com/2016/07/03/a-coluna-de-trajano-a-arte-a-servico-da-politica/>

Com o passar do tempo, o indivíduo foi mudando sua maneira de registrar sua história, passando a usar novos materiais, saindo das paredes e usando pedras, vasos, madeira, entre outros, até chegar no papel. No fim do século XIX, após a Revolução Industrial (1760–1820/1840), onde houve o surgimento de vários maquinários, a imprensa se utilizava de imagens em seus jornais e livros para se comunicar com a população, assim como fazia a igreja, e nesta época surge as tirinhas, história em quadrinhos caracterizada pela sequência curta de poucos quadrinhos, de *Yellow Kid* (Figura 4), criado por Richard Outcalt (1863-1928) em 1896, “[...]reputada como a primeira a apresentar todos os elementos característicos das HQs e estabelecer os padrões do gênero.” (DANSA, 2013) Ele também foi o precursor do uso do balão de fala, mesmo que o mesmo se expressasse com mensagens que apareciam em sua roupa.

um gênero autônomo, com diferentes temáticas, que é produzido e lido em capítulos.” (RAMOS, 2009, p.27).

No início do século XX, surgem as histórias em quadrinhos no modelo de folhetim⁶, como Tarzan de 1912 (Figura 6), Buck Rogers de 1928 (Figura 7), Flash Gordon de 1934 (Figura 8), Fantasma de 1936 (Figura 9), entre outros. (BRAGA, PATATI, 2006)

Figura 6 - Tarzan, de Edgar Rice Burroughs

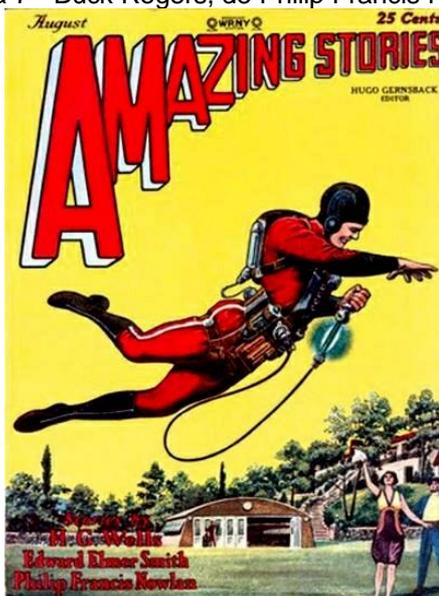


Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tarzan>

Quem diria que Tarzan, o homem que sobreviveu na selva entre os animais selvagens, seria tão antigo e teria nascido dentro do mundo das histórias em quadrinhos. Nunca imaginei isso.

⁶ Revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose. FONTE: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pulp>

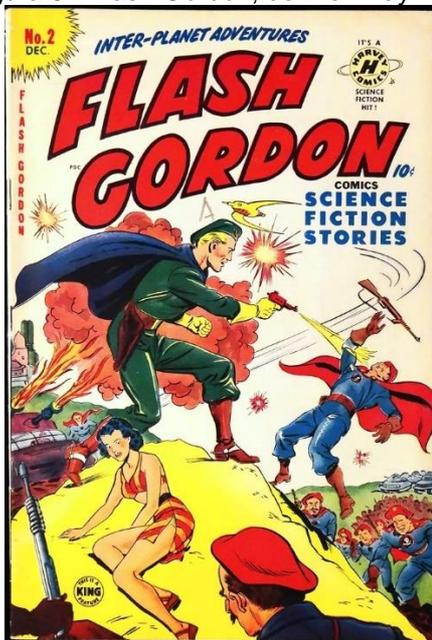
Figura 7 - Buck Rogers, de Philip Francis Nowlan



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Buck_Rogers

As histórias de Buck Rogers são deveras interessantes, cheias de exploração espacial e ficção científica, mostrando muitas invenções tecnológicas inovadoras para sua época de publicação.

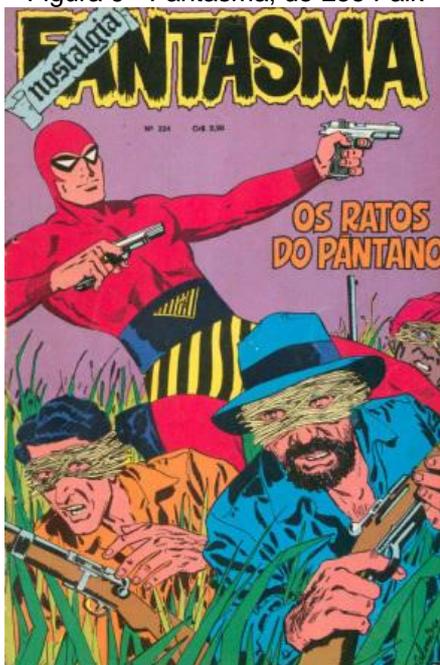
Figura 8 - Flash Gordon, de Alex Raymond



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/57440551@N03/17056827626>

Flash Gordon também foi uma história feita de aventuras espaciais e invenções tecnológicas, que competia com Buck Rogers.

Figura 9 - Fantasma, de Lee Falk



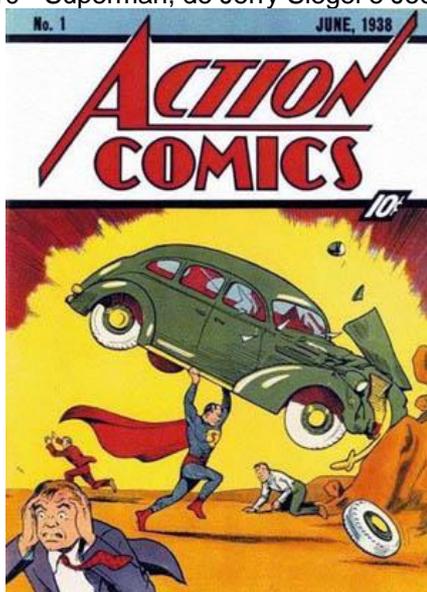
Fonte: <https://pulpfeek.wordpress.com/2013/07/07/fonte-de-inspiracao-infancia-o-fantasma/>

Essas histórias em quadrinhos cheias de aventuras e com elementos gráficos mais próximos do real, ampliaram o interesse dos leitores. Tudo isso levou ao surgimento dos *comic books*⁷, revistas de histórias em quadrinhos com publicações regulares, de onde surgiram os primeiros grandes super-heróis⁸ como Superman (Figura 10), criado em 1938, e Batman (Figura 11), criado em 1939.

⁷ É o nome dado as revistas de histórias em quadrinhos norte-americanas.

⁸ Personagens fictícios com poderes ou capacidades especiais, que lutam contra vilões, ajudam a salvar pessoas em perigos, entre outras coisas.

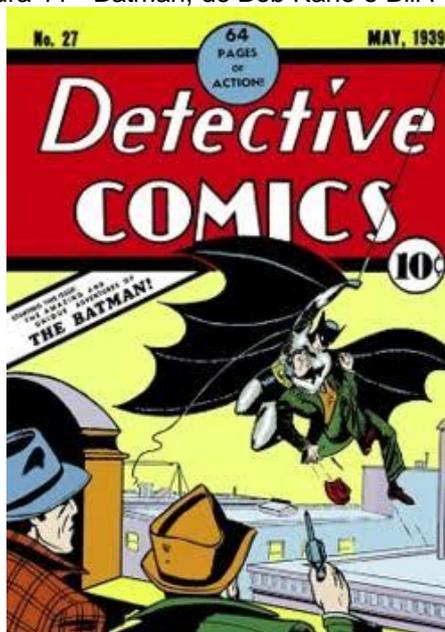
Figura 10 - Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/Ficheiro:Action_Comics_1.jp

Superman é um dos super-heróis mais importantes, pois foi precursor desse gênero aqui no ocidente e que ajudou na popularização dessas histórias. Tão popular que com o tempo ganhou adaptações em filmes e seriados.

Figura 11 - Batman, de Bob Kane e Bill Finger

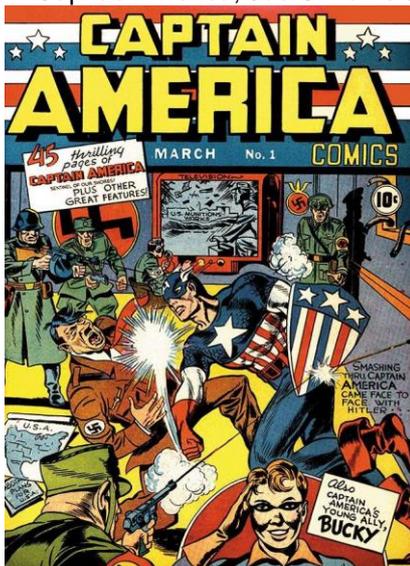


Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Detective_Comics#/media/File:Detective_Comics_27_\(May_1939\).png](https://en.wikipedia.org/wiki/Detective_Comics#/media/File:Detective_Comics_27_(May_1939).png)

Durante a Segunda Guerra Mundial, começaram a surgir várias histórias em quadrinhos com super-heróis que se faziam presentes, de maneira fictícia, nas

batalhas da guerra, o que levou a um maior consumo e popularidade com os jovens. Ainda durante esse período da guerra, surge o Capitão América em 1941 (Figura 12), o soldado norte-americano chamado Steve Rogers que se submeteu a participar de um experimento para a criação de um super soldado. Este super-herói foi um marco para as histórias em quadrinhos americanas, pois cativava os jovens leitores e acabaria influenciando muitos a se alistarem.

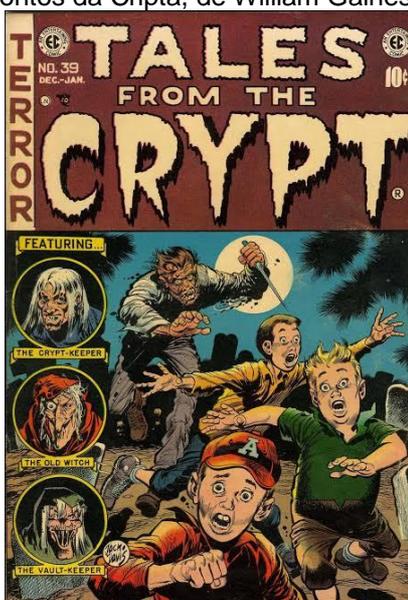
Figura 12 - Capitão América, Joe Simon e Jack Kirby



Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-1/1865/20846](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-1/1865/20846)

Ao final da Segunda Guerra, começaram a surgir novos tipos de histórias em quadrinhos, onde se tinha como tema o terror/suspense em suas histórias, como Contos da Cripta de 1950 (Figura 13).

Figura 13 - Contos da Cripta, de William Gaines e Al Feldstein



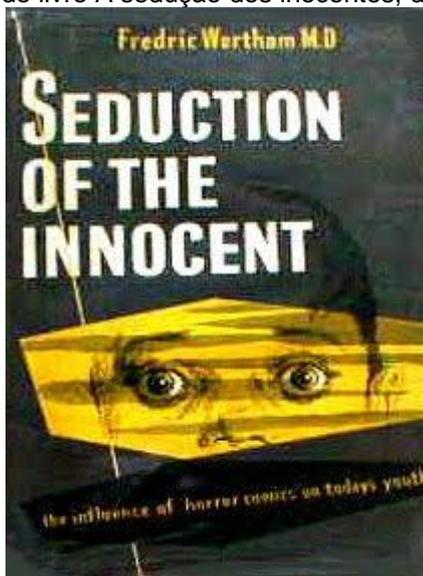
Fonte: https://eccomics.fandom.com/wiki/Tales_from_the_Crypt_Vol_1_39

A grande popularidade destas histórias em quadrinhos com os jovens, acabou levando um percentual da população norte-americana a se preocupar com a interferência desse material com as crianças que a liam. Nesse momento surge uma certa desconfiança sobre as histórias em quadrinhos, que foram reforçadas “pela publicação do livro *A Sedução dos Inocentes* em 1954 (Figura 14) por Fredric Wertham. Como afirma Vergueiro, “O livro [...] acusava os quadrinhos de provocar anomalias de comportamento em crianças e adolescentes” (2009, p.12).

E este livro dizia:

[...] por exemplo, que a leitura das histórias do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói. (VERGUEIRO, 2009, p.12)

Figura 14 - Capa do livro A sedução dos inocentes, de Fredric Wertham



Fonte: <http://www.universohq.com/reviews/seduction-innocent/>

Tudo isso levou as histórias em quadrinhos a serem malvistas pela sociedade, seja pelos pais, religiosos, professores, entre outros, e isso fez com que surgisse um *Comics Code*, regras que limitariam o conteúdo dos quadrinhos, visando garantir a integridade dos leitores. Esse processo de classificação acabou levando muitas histórias em quadrinhos a sumirem e limitando a criatividade de muitos quadrinistas. Além disso, fez com que as histórias em quadrinhos perdessem sua importância pedagógica e estética, tornando também ilógica a ideia de considerar as histórias em quadrinhos como arte.

Os anos posteriores a essa fase negativa contra as histórias em quadrinhos, foram de muita luta e perseverança, pois as relacionavam a quase tudo que acontecia de ruim. A presença delas em sala de aula, neste tempo, era inviável, e até hoje em dia ainda existe um pouco dessa barreira.

Mesmo com tudo isso que aconteceu, as histórias em quadrinhos continuaram sendo produzidas e apreciadas, se difundindo continuamente por todo o mundo. Na Europa tivemos várias, como as histórias francesas de Tintin de 1929 (Figura 15) e Asterix de 1959 (Figura 16).

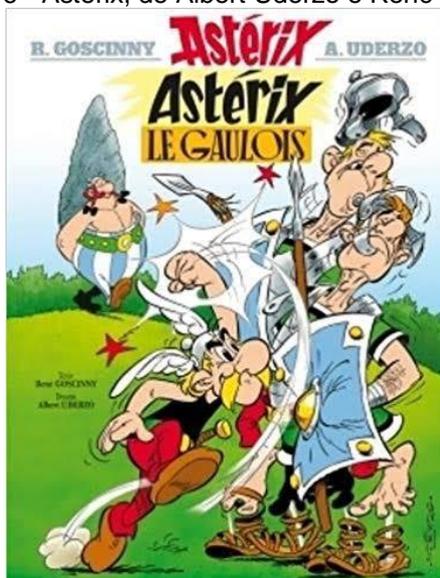
Figura 15 - Tintin, de Georges Prosper Remi



Fonte: <http://hqqisso.com.br/tintim-e-os-charutos-do-farao/>

Tanto Tintin como Asterix acabaram se tornando histórias em quadrinhos populares pelo mundo todo. Posteriormente ganharam animações e adaptações cinematográficas.

Figura 16 - Asterix, de Albert Uderzo e René Goscinny



Fonte: <https://www.amazon.com/Asterix-Gaulois-French-Graphic-Novels/dp/201210133X>

Nessas histórias em quadrinhos, prevalecia um estilo narrativo com senso de humor e base histórica, já que as histórias com super-heróis não agradavam tanto os franceses da época.

Enquanto isso, no Oriente, teve o início das histórias em quadrinhos japonesas, também chamadas de mangá, e Osamu Tezuka (1928-1989) foi grande precursor e influenciador do estilo japonês de histórias em quadrinhos. Ele é o criador de Kimba, o Leão Branco de 1950 (Figura 17), de Astro Boy de 1952 (Figura 18), entre outros.

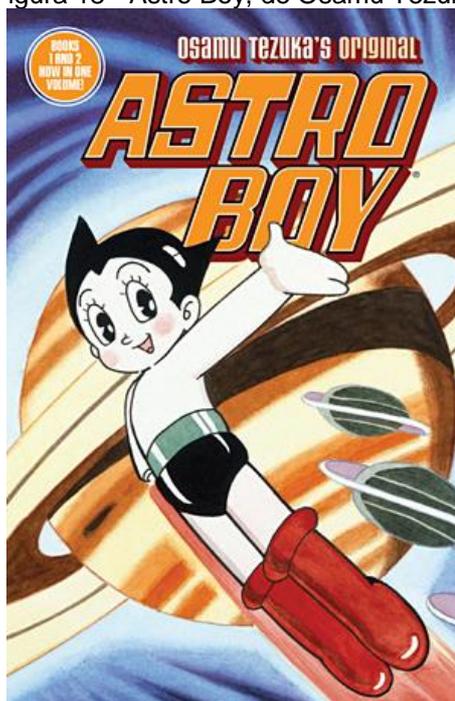
Figura 17 - Kimba, o Leão Branco, de Osamu Tezuka



Fonte: <https://nanu.blog.br/kimba-o-leao-branco-o-rei-leao/>

Os mangás de Osamu Tezuka são muito importantes para a história das histórias em quadrinhos no oriente, tanto que ele é considerado até hoje o pai/deus dos mangás.

Figura 18 - Astro Boy, de Osamu Tezuka



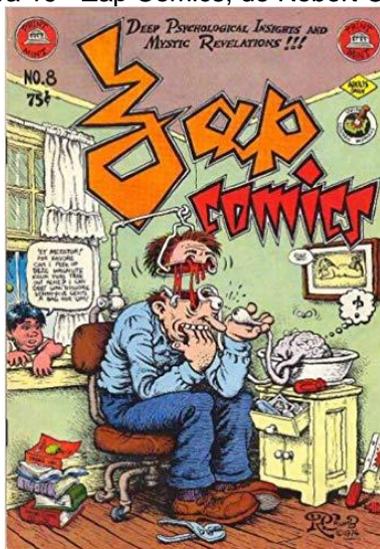
Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy#/media/Ficheiro:AstroBoyVolume1.jpg

Em 1968 surge a *Zap Comics* (Figura 19), criada por Robert Crumb (1943), histórias em quadrinhos que se encaixavam num estilo conhecido como contracultura⁹, denominado *Underground*¹⁰, onde os personagens eram loucos e cômicos. Nessas histórias era comum ver personagens com aparência inocente demonstrarem comportamentos que seriam desaprovados pela sociedade. (BRAGA; PATATI, 2006) Um exemplo marcante e famoso dessa época underground das histórias em quadrinhos é Fritz, o gato, de 1965 (Figura 20).

⁹ Contracultura é um movimento que teve seu auge na década de 1960, quando teve lugar um estilo de mobilização e contestação social e utilizando novos meios de comunicação em massa. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Contracultura>

¹⁰ Underground significa subterrâneo, em português, e é usado para chamar uma cultura que foge dos padrões normais e conhecidos pela sociedade. Underground é um ambiente com uma cultura diferente, que não segue modismos e geralmente não está na mídia. Disponível em: <https://www.significados.com.br/underground/>

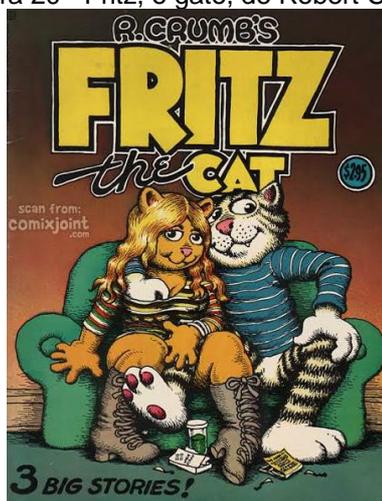
Figura 19 - Zap Comics, de Robert Crumb



Fonte: <https://www.amazon.com/Zap-Comics-No-R-Crumb/dp/B000Y36S4U>

Imagine a reação dos pais dessa época, após ser instalado na sociedade a ideia de que as histórias em quadrinhos faziam mal aos seus leitores, ao se depararem com este tipo de história fora dos padrões e cheias de críticas a sociedade. Neste momento, muitos leitores tiveram suas revistas tomadas, rasgadas e incineradas.

Figura 20 - Fritz, o gato, de Robert Crumb



Fonte: <https://comixjoint.com/fritzthecat.html>

Na década de 60, as grandes editoras de histórias em quadrinhos, Marvel (dona do Capitão América) e a DC Comics (dona do Batman e Superman), tentavam renovar o gênero das histórias em quadrinhos de super-heróis criando novos super-heróis.

Nessa época buscava-se criar personagens que estivessem mais próximos dos leitores, super-heróis que tivessem problemas do dia-dia e que tivessem responsabilidades a cumprir. É neste contexto que surge o Homem-Aranha em 1962 (Figura 21), que tinha como identidade secreta o jovem Peter Parker, um nerd¹¹ que sofria *bullying*¹², mas que se torna o super-herói amigo da vizinhança. (BRAGA; PATATI, 2006)

Figura 21 - Homem-Aranha, de Stan Lee e Steve Ditko



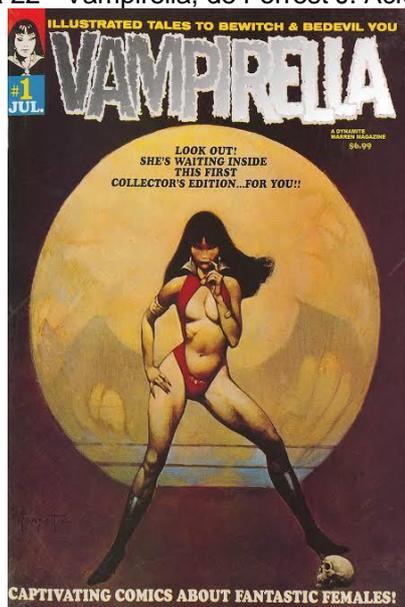
Fonte: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=17738>

Em outro momento desse percurso das histórias em quadrinhos, ocorre um resgate do terror, da ficção científica e da fantasia para o tema de histórias. As histórias de *Vampirella* (Figura 22), de 1969, fazem parte deste momento.

¹¹ Nerd significa uma pessoa muito dedicada aos estudos, que exerce atividades intelectuais muitas vezes inadequadas para sua idade. FONTE: <https://www.significados.com.br/nerd/>

¹² Bullying é a prática de atos violentos, intencionais e repetidos, contra uma pessoa indefesa, que podem causar danos físicos e psicológicos às vítimas. O termo surgiu a partir do inglês *bully*, palavra que significa tirano, brigão ou valentão, na tradução para o português. FONTE: <https://www.significados.com.br/bullying/>

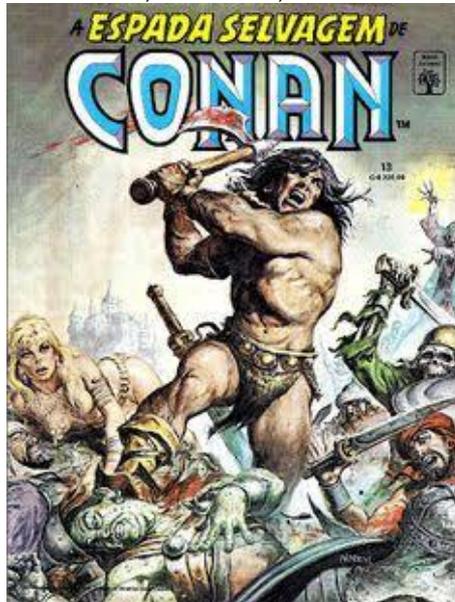
Figura 22 - Vampirella, de Forrest J. Ackerman



Fonte: <https://www.previewsworld.com/Catalog/MAY191179>

Conan, o Bárbaro (Figura 23), de 1932, também ressurgiu nessa época saindo dos antigos folhetins para os comics books.

Figura 23 - Conan, o Bárbaro, de Robert E. Howard

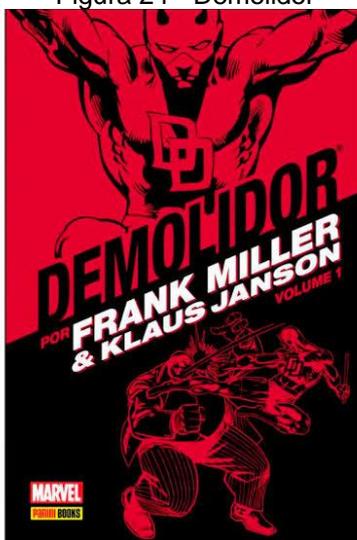


Fonte: <https://br.pinterest.com/druzadalua/conan-o-b%C3%A1rbaro-hq/>

Com o passar do tempo, as histórias em quadrinhos estavam em alta novamente, mas precisava-se encontrar algo novo para essa mídia, algo diferente. Foi neste momento que surgiram dois nomes marcantes para a história das histórias em quadrinhos: Frank Miller (1957) e Alan Moore (1953).

Estes dois foram responsáveis por dar um novo aspecto às histórias em quadrinhos, inserindo mais complexidade e expressividade aos personagens e histórias, e uma relação mais próxima entre a palavra e a imagem. Frank Miller fez parte do sucesso do Demolidor de 1979 (Figura 24), Elektra Assassina de 1986 (Figura 25), Ronin de 1983 (Figura 26), e O Cavaleiro das Trevas de 1986 (Figura 27), e Alan Moore fez parte do sucesso do Monstro do Pântano de 1983 (Figura 28), A Piada Mortal de 1988 (Figura 29), e Watchmen de 1986 (Figura 30), este chegou a levar o prêmio “Hugo, de ficção científica.” (BRAGA; PATATI, 2006, p.163)

Figura 24 - Demolidor



Fonte: <https://www.brinquedosdavila.com.br/loja/livros/hqs-e-graphic-novels/demolidor-frank-miller-vol-1/>

Demolidor, conhecido também como o homem sem medo, é um herói que mesmo cego não desistiu de lutar, mostrando assim sua capacidade de superar seus próprios limites em prol dos outros.

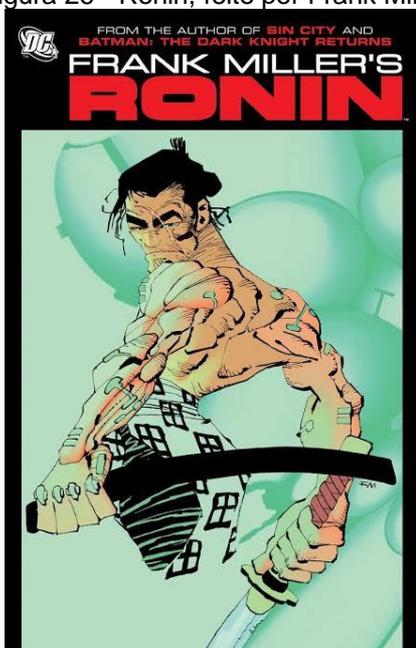
Figura 25 - Elektra Assassina



Fonte: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-875022501-hq-elektra-assassina-frank-miller-panini-_JM

Elektra surgiu dentro do universo do Demolidor e depois ganhou sua própria revista, mostrando assim que mulheres também podem ser protagonistas de histórias em quadrinhos.

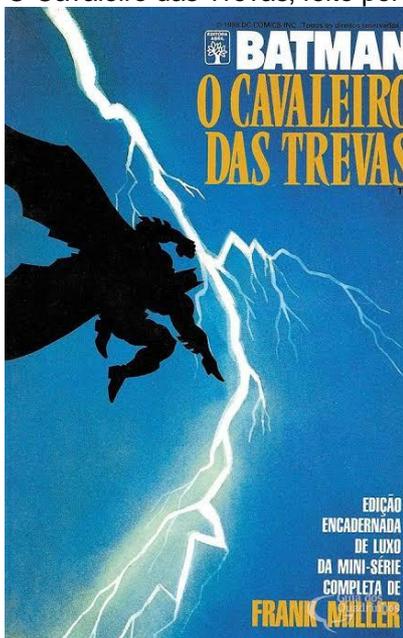
Figura 26 - Ronin, feito por Frank Miller



Fonte: <https://www.amazon.com/Frank-Millers-Ronin-Miller/dp/0930289218>

Ronin, uma história influenciada pela cultura e quadrinhos do oriente, conta a saga de um samurai que morre em batalha com um demônio e ambos renascem em um futuro distópico.

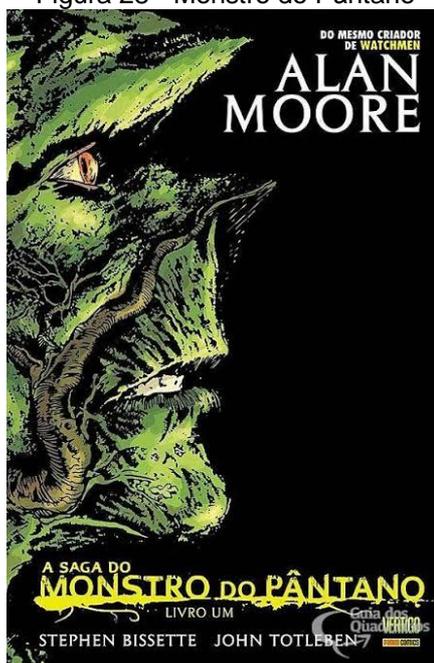
Figura 27 - O Cavaleiro das Trevas, feito por Frank Miller



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/batman-o-cavaleiro-das-trevas/bct0302/4889>

Esta história traz o Batman deixando sua aposentadoria de lado e voltando a lutar contra o mal que existe na sociedade. O Cavaleiro das Trevas trouxe novos olhares para a indústria das histórias em quadrinhos e para o personagem Batman.

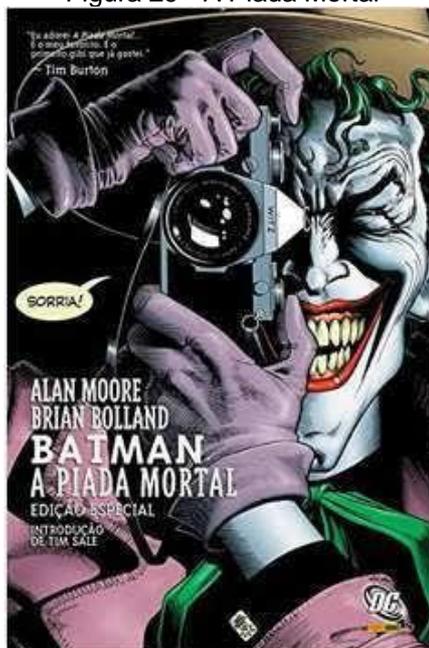
Figura 28 - Monstro do Pântano



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/saga-do-monstro-do-pantano-a-n-1/sa007109/109585>

O Monstro do Pântano é a história de um homem que se torna uma criatura vegetal após um acidente químico. Esta história em quadrinhos ficou muito famosa quando foi atualizada por Moore.

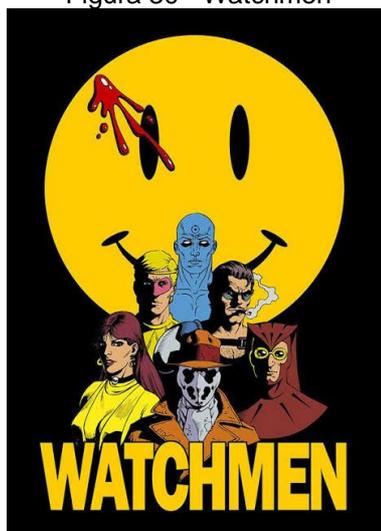
Figura 29 - A Piada Mortal



Fonte: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/alan-moore-brian-bolland/batman-a-piada-mortal/329976614>

A Piada Mortal é uma das histórias mais populares e importantes para as histórias em quadrinhos, pois trouxe uma narrativa complexa cheia de cenas cinematográficas e polêmicas, e foi tão marcante que influencia até hoje outras histórias e adaptações cinematográficas.

Figura 30 - Watchmen



Fonte: <https://www.icandiart.co.uk/watchmen---comic-cast-logo-canvas-print---self-adhesive-poster---photo-print-29840-p.asp>

Outra história em quadrinho que seguiu essa linha mais complexa de desenvolvimento foi Sandman de 1988 (Figura31), de Neil Gaiman.

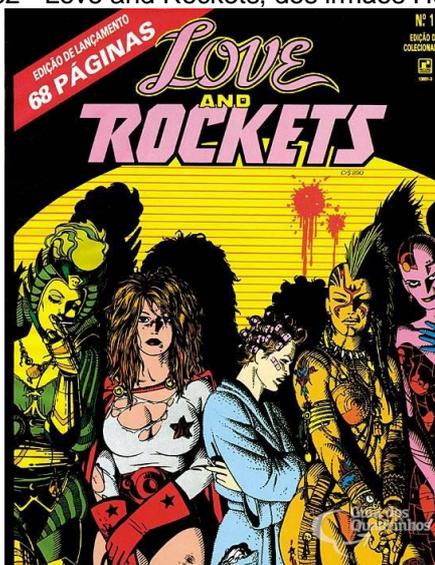
Figura 31 - Sandman, de Neil Gaiman



Fonte: <https://hotsitepanini.com.br/vertigo/series/sandman/>

Ainda na década de 1980, temos as histórias em quadrinhos *Love and Rockets* de 1981 (Figura 32), dos irmãos Jaime (1959) e Beto Hernandez (1957).

Figura 32 - Love and Rockets, dos irmãos Hernandez



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/love-and-rockets-n-1/lo079100/56920>

No início do século XXI, começam a surgir novos estilos de histórias em quadrinhos que tinham como tema a reportagem e a autobiografia. Desta fase, podemos destacar vários nomes, como Art Spiegelman (1948), autor de *Maus* de 1980 (Figura 33), Harvey Pekar (1939-2010), autor de *American Splendor* de 1976 (Figura 34), Joe Sacco (1960), autor de *Notas sobre Gaza* de 2010 (Figura 35), entre outros.

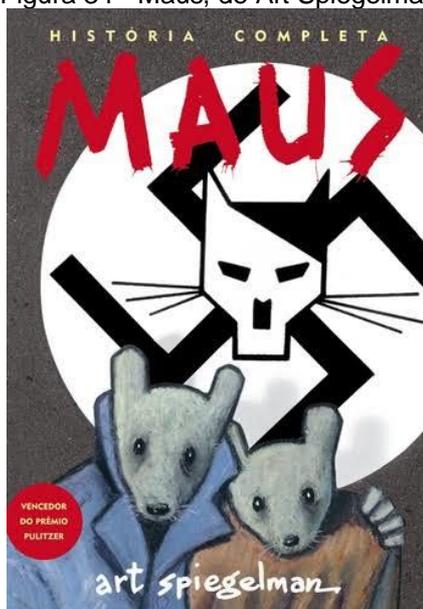
Figura 33 - American Splendor, de Harvey Pekar



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/American_Splendor

American Splendor é uma adaptação da vida de Pekar e seus amigos de uma forma tragicômica, trazendo vários problemas do dia-dia.

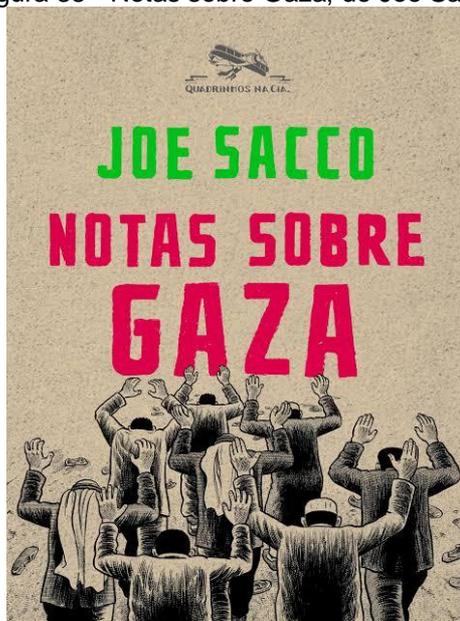
Figura 34 - Maus, de Art Spiegelman



Fonte: <https://www.livrariacultura.com.br/p/livros/hqs/quadrinhos/maus-814714>

Maus é uma história em quadrinhos que retrata o cenário que foi o holocausto durante a Segunda Guerra Mundial e como a família de Art sobreviveu a isso. Tal história ganhou enorme importância e destaque, além de prêmios, pois se utilizou da linguagem dos quadrinhos, algo visto como infantil por muitos adultos, para falar de algo que marcou a história da humanidade e deixou sequelas por gerações.

Figura 35 - Notas sobre Gaza, de Joe Sacco



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Notas-sobre-Gaza-Joe-Sacco/dp/8535917179>

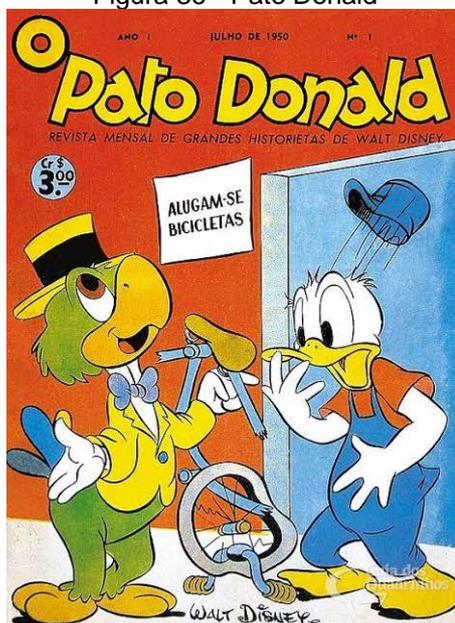
Até aqui, foi possível conhecer brevemente a história do surgimento das histórias em quadrinhos, porém não se deve limitar apenas a isso, vamos ir além, pois agora vamos ver como elas surgiram no Brasil e vamos conhecer alguns dos artistas que fazem parte dessa história, demonstrando assim que também temos produções nacionais interessantes a se conhecer.

2.1 CONTEXTUALIZANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

No Brasil, as histórias em quadrinhos se popularizaram com a ajuda dos gibis da Disney, como os do Pato Donald (Figura 36), gibi fundador da Editora Abril em 1950.

Todo esse sucesso se deu devido ao apelo infantil que havia nas histórias, misturando humor com aventura. Mesmo que tivesse aspecto infantil, os adultos também liam estes gibis. (BRAGA; PATATI, 2006)

Figura 36 - Pato Donald



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/pato-donald-o-n-1/ptd0031/14324>

A revista O Tico Tico (Figura 37), que surgiu em 1905, também foi uma das responsáveis pela popularização das histórias em quadrinhos nacionalmente, pois nesta revista havia adaptações de personagens internacionais, como Chiquinho

(Figura 38), a versão brasileira de Buster Brown de 1902 (Figura 38), e tinham histórias em quadrinhos autênticas brasileiras, como Reco Reco, Bolão e Azeitona (Figura 39) criados na década de 1930.

Figura 37 - Revista O Tico Tico



Fonte: <http://www.conradoleiloeiro.com.br/peca.asp?ID=1380582>

É muito gratificante saber que tínhamos esse tipo de revista ajudando a divulgar e popularizar as histórias em quadrinhos, além de oportunizar o surgimento de produções nacionais.

Figura 38 - Recorte de imagens de Chiquinho (Imagem Superior) e Buster Brown (Imagem Inferior)



Fonte: <https://medium.com/@lucassouzacoelho/a-evolu%C3%A7%C3%A3o-das-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-no-brasil-d892e0ba6034>

Mesmo que nessa época muitos quadrinistas tenham criado suas adaptações de histórias internacionais, isso ajudou a garantir a presença de várias produções do exterior no Brasil e serviu como referência para vários trabalhos nacionais.

Figura 39 - Reco Reco, Bolão e Azeitona



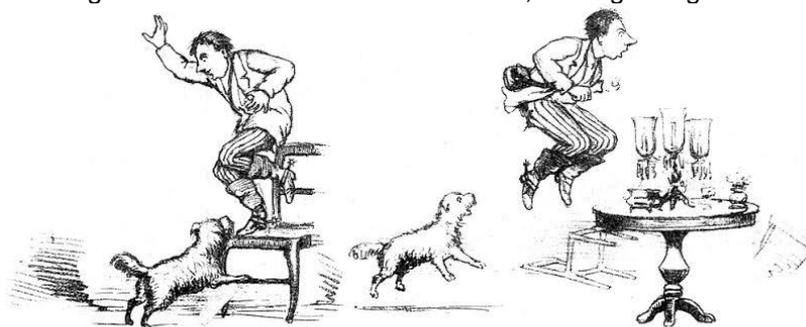
Fonte: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/almanaque/noticia/2017/09/a-saudosa-revista-infantil-o-tico-tico-9899906.html>

Mas muito antes disso acontecer, já tínhamos alguém produzindo histórias em quadrinhos no Brasil, era Ângelo Agostini (1843-1910), que “[...] não era originalmente brasileiro, embora tenha vivido aqui grande parte de sua vida e tenha finalmente se naturalizado em 1888.” (VERGUEIRO, 2014)

E como fala Vergueiro:

No dia 30 de janeiro de 1869 começou a ser publicada aquela que é considerada por muitos autores como a primeira história em quadrinhos brasileira. Trata-se da história As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte, de autoria do italiano Ângelo Agostini. Embora outras obras utilizando a linguagem quadrinhística tenham sido veiculadas no país antes dela, a história de Agostini é a primeira a concentrar vários dos elementos que caracterizam os quadrinhos: publicada em seqüência, com personagem fixo e com enquadramentos verdadeiramente cinematográficos. (VERGUEIRO, 2014)

Figura 40 - As aventuras de Nhô Quim, de Ângelo Agostini



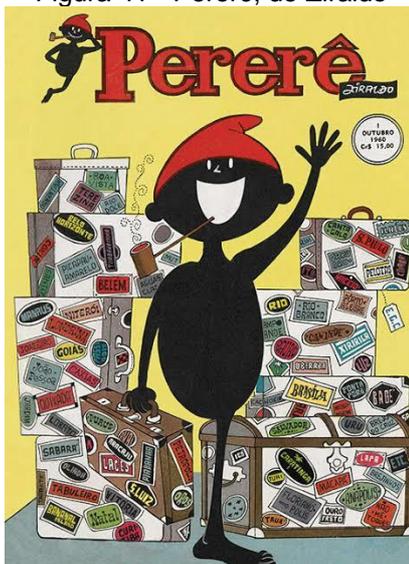
Procurou um refúgio, mas vendo que nem assim se livrava da sanha do diabo do totó,

pulou sobre a mesa, pondo tudo em estilhaços.

Fonte: <https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>

Além dessas histórias em quadrinhos que comentei, outros dois acabaram se tornando grandes sucessos, Pererê de 1959 (Figura 41), de Ziraldo (1932), e a Turma da Mônica de 1959 (Figura 42), de Maurício de Sousa (1935).

Figura 41 - Pererê, de Ziraldo



Fonte: <https://atarde.uol.com.br/cultura/exposicao/noticias/1715284-mostra-perere-do-brasil-resgata-personagem-de-ziraldo>

O trabalho de Ziraldo com Pererê foi muito gratificante para o Brasil, pois trazia personagens da cultura e selva brasileira.

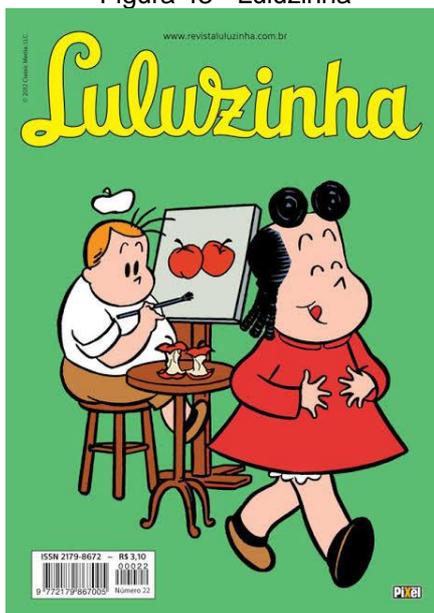
Figura 42 - Turma da Mônica, de Maurício de Sousa



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica

Luluzinha de 1955 (Figura 43), e o Pimentinha de 1959 (Figura 44), são exemplos de histórias em quadrinhos estrangeiras que fizeram sucesso aqui no Brasil.

Figura 43 - Luluzinha



Fonte: <http://www.universohq.com/materias/luluzinha-completa-80-anos/>

Pouco a pouco várias histórias em quadrinhos foram ganhando espaço nas bancas de jornais e fazendo parte da leitura de vários brasileiros.

Figura 44 - Pimentinha



Fonte: <https://www.rika.com.br/pimentinha-ano-04--0117003011/p>

A revista Suplemento Juvenil de 1934 (Figura 45) foi outra responsável por publicar histórias em quadrinhos de aventuras, nacionais e internacionais, como As Aventuras de Roberto Sorocaba de 1934 (Figura 46).

Figura 45 - Suplemento Juvenil



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/suplemento-juvenil-n-1437/su220100/40802>

Figura 46 - Fragmento de As Aventuras de Roberto Sorocaba



Fonte: <http://blogdoantonicodaigreja.blogspot.com/2010/07/as-aventuras-de-roberto-sorocaba.html>

Nos anos 60 tivemos a popularização dos super-heróis e vilões, principalmente os da Marvel, como Hulk, Thor, entre outros, que dividiam espaço com os gibis infantis nas bancas de jornal e acabaram dominando o público de leitores da época.

Com a ditadura militar no Brasil, o humor das histórias em quadrinhos e da imprensa se tornaram resistência, criticando esse momento. Henfil (1944-1988) foi um quadrinista marcante dessa época, que usava do humor pra fazer críticas. Graúna (Figura 47) foi um de seus personagens que fizeram parte dessa luta. (BRAGA; PATATI, 2006)

Figura 47 - Graúna, de Henfil

**TÔ VENDO UMA
ESPERANÇA!**



Fonte: <https://www.brasildefato.com.br/2018/01/04/henfil-o-cartunista-que-fez-do-humor-uma-arma-para-defender-a-populacao-oprimida/>

Nas décadas posteriores (1970, 1980 e 1990) ao fim da ditadura, tivemos algumas novidades no mercado nacional de histórias em quadrinhos, que ainda era dominado pelas histórias em quadrinhos de super-heróis e infantis, como a popularização dos mangás. Mesmo assim, tivemos produções brasileiras que mantiveram a vontade de ter histórias em quadrinhos nacionais de primeira qualidade. (BRAGA; PATATI, 2006)

Laerte Coutinho (1951) é uma artista brasileira reconhecida por seus trabalhos, tanto que:

Em 1988, Laerte recebe prêmio como Melhor Roteirista Nacional no 1º HQ Mix - premiação que busca valorizar a produção de histórias em quadrinhos, cartuns e charges no Brasil - e é uma das cartunistas mais premiadas nas artes gráficas brasileiras. (LAERTE, 2019)

Laerte se tornou um nome marcante, o que levou ela a receber esse prêmio em 1988, tudo graças a sua criatividade e paixão pelas histórias em quadrinhos. E Laerte, desde 2009, com suas:

[...]questões da transgeneridade, muito presentes em sua vida, passam também a figurar em alguns de seus trabalhos, como o personagem Hugo que vivencia os mesmos questionamentos, transformações e se estabelece em uma nova série como Muriel, problematizando situações cotidianas das travestis. Nesta fase, a primazia do humor cede espaço à militância e atuação política, em que a expectativa pelo riso fica, em muitos momentos, em segundo plano. (LAERTE,2019)

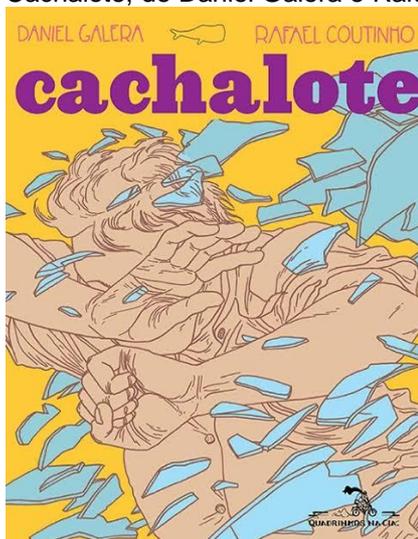
Figura 48 - Tirinha Muriel/Hugo, de Laerte



Fonte: https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/laerte/oa-laerte/?content_link=5

Cachalote (Figura49) é uma história em quadrinho produzida em 2010 por Daniel Galera (1979) e Rafael Coutinho (1980), filho de Laerte Coutinho, este sendo um dos nomes de destaques do cenário atual na produção de histórias em quadrinhos do Brasil.

Figura 49 - Cachalote, de Daniel Galera e Rafael Coutinho



Fonte: <https://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=65009>

Poderia citar muito mais fatos e informações sobre a história das histórias em quadrinhos, tanto mundialmente como nacionalmente, mas tudo que foi apresentado ao decorrer das páginas até aqui nada mais foi que um breve contexto histórico para ilustrar a trajetória, do seu início até o ponto que conhecemos hoje, citando alguns pontos relevantes, quadrinistas e trabalhos que fizeram parte desta trajetória, para que assim possamos estabelecer um diálogo nessa pesquisa sobre elas.

Sendo assim, temos uma base para podermos ir adiante, já que agora vamos ver como as histórias em quadrinhos se relacionam com o processo ensino-aprendizagem e posteriormente com a Arte.

E QUAL É A RELEVÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DENTRO DA EDUCAÇÃO? FAZ SENTIDO OS ALUNOS TEREM CONTATO COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS? É O QUE SERÁ COMENTADO NO PRÓXIMO CAPÍTULO...

3. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Conseqüentemente, depois do lançamento do livro *A Sedução dos Inocentes* (1954), de Fredric Wetham, as histórias em quadrinhos sofreram muitas críticas, levando a uma certa marginalização e contestação sobre a influência da leitura das histórias em quadrinhos sobre o público jovem, porém, como comenta Waldomiro Vergueiro:

[...] entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte dos pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos[...] serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas. (VERGUEIRO, 2009, p.17)

Após todas as lutas para ganhar o seu espaço e reconhecimento na sociedade, as histórias em quadrinhos vêm mostrando sua ampla capacidade de demonstrar fatos e ideias aos seus leitores, além claro de entretê-los. Tudo isso faz com que elas se tornem também uma ferramenta pedagógica muito útil para várias áreas da educação e para outros campos da sociedade, assim como fala Vergueiro que:

[...] a percepção de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimento específicos, ou seja, desempenhando uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era corrente no meio “quadrinhístico” desde muito antes de seu “descobrimto” pelos estudiosos da comunicação. (VERGUEIRO, 2009, p.17)

O que permite tanta versatilidade, a tal linguagem da arte, é que ela se utiliza da combinação da escrita e da imagem ou só da imagem para se comunicar com o leitor, mas aqui a imagem tem muito mais poder comunicativo do que a própria palavra em si, pois existe um limite nas palavras, como explica o Dr. José A. Gaiarsa:

Na história em quadrinhos – como no cinema – podemos compor a figura como nos apraz e podemos focá-la de qualquer ângulo e de qualquer distância – o que jamais nos será dado fazer com a palavra. O desenho, pois, tem mais ângulos e variedades do que a escrita. Enfim, a figura desenhada está muito mais próxima do objeto do que a palavra. Qualquer cidadão de qualquer país reconhecerá um gato desenhado – mesmo que mal desenhado; o mesmo não se poderá dizer da palavra gato, chat, cat. (GAIARSA, 1977, p.117)

Como a imagem possui essa vantagem sobre a palavra, é nas histórias em quadrinhos que ela encontra seu melhor desempenho, permitindo que uma pessoa, seja criança, adulta ou idosa, possa apreciá-la a qualquer momento e em qualquer lugar do mundo, mesmo que não entenda as palavras que estejam presentes nas páginas da história, ou devido as palavras decorrentes de outra língua de outro país ou por ainda não estar alfabetizada.

Com o reconhecimento da capacidade comunicativa e pedagógica que as histórias em quadrinhos possuem, algumas religiões e governos fizeram uso delas para instruir e educar a população (VERGUEIRO, 2009), como por exemplo:

Na Europa, a utilização dos quadrinhos como apoio ao tratamento de temas escolares de forma lúdica, possibilitando um processo de aprendizado mais agradável aos leitores, acentuou-se durante a década de 1970. (VERGUEIRO, 2009, p.19)

Outros motivos levam a relevância de se trabalhar com histórias em quadrinhos na sala de aula, como:

i.) Os estudantes querem ler os quadrinhos; ii.) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; iii.) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos; iv.) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; v.) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; vi.) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; vii.) O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar; viii.) Os quadrinhos têm um caráter globalizador; ix.) Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (VERGUEIRO, 2010, p. 21-25).

Assim, pouco a pouco as histórias em quadrinhos acabaram sendo inseridas no processo educacional dos alunos em diversos países, e:

Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas

para isso. É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) [...]. (VERGUEIRO, 2009, p.21)

Tudo isso fez com que as histórias em quadrinhos ganhassem presença cada vez mais dentro do espaço escolar, tanto que:

Atualmente, é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, que fazem farta utilização das histórias em quadrinhos para transmissão de seu conteúdo. No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções. (VERGUEIRO, 2009. p.20)

As histórias em quadrinhos são encontradas com certa frequência em vários materiais de diversas disciplinas, como filosofia (Figura 50), ciências (Figura 51), matemática (Figura 52) e língua portuguesa (Figura 53), e isso permite aos estudantes irem se familiarizando com a leitura, além claro de aprender e se divertirem nesse processo.

Figura 50 - História em quadrinho no livro de Filosofia



Fonte: Fundamentos de filosofia, 2013, p.184

Será que não poderia ter sido feito questionamentos acima da parte visual dessa história?

Figura 51 - História em quadrinho no livro de ciências

Os estados físicos da matéria

Observe a história em quadrinhos a seguir.

- 1 Quais foram as transformações que aconteceram no gelo no decorrer da história em quadrinhos?
- 2 Em sua opinião, em cada uma dessas transformações houve mudança na composição da matéria?
- 3 Que tipo de energia contribuiu para a ocorrência dessas transformações?
- 4 Cite outros exemplos de matéria existente no ambiente em que você está e que se encontram:
 - no estado sólido; • no estado líquido; • no estado gasoso.
- 5 Para onde foi a água no último quadrinho?

Fonte: Projeto radix: ciências 9º ano, 2009, p. 31

Se tirarmos os balões de fala, não teríamos a mesma leitura dessa historinha?

Figura 52 - História em quadrinho no livro de matemática

● Refletindo sobre o capítulo

1. Quais foram os conteúdos abordados neste capítulo?
2. Qual a diferença entre grandezas diretamente proporcionais e grandezas inversamente proporcionais?
3. Observe.

Fagor, de Chris Brown. Extraído do site: www.hagardunor.net/comicstrips_us.php?seriotype=9&color-type=lezerieno=102. Acesso em: 15 dez. 2014.

- a) Por que um dos personagens pede contas separadas?
- b) Supondo que o preço de cada prato seja diretamente proporcional à quantidade de alimento nele contida, sugira preços para o menor e para o maior prato.

Fonte: Vontade de saber matemática (7º ano), 2015, p.249

Aqui a questão 'a' pede uma leitura visual mais atenta, o que é interessante de se propor ao leitor.

Figura 53 - História em quadrinho no livro de Língua Portuguesa

Os valores semânticos das preposições

Ao ligarem palavras, as preposições apresentam determinados valores semânticos, isto é, fazem certas indicações de sentido.

Leia esta tira:

(Folha de S. Paulo, 4/8/2013.)

1. Nos balões da tira, há emprego de preposições e de uma contração. Identifique-as.
2. Observe o emprego da preposição **por** nas duas situações em que ela ocorre na tira. Que valor semântico ela apresenta em cada uma das situações: tempo, finalidade, causa, conteúdo, modo?
3. Na expressão **no mais profundo mar**, qual é o valor semântico da preposição **em**, presente na contração **no**?

Fonte: Português: linguagens (7), 2015, p.153

Neste exemplo é abordado um olhar gramatical e não há uma proposta de leitura visual, tanto que seria possível retirar toda parte visual e ainda seria possível responder as questões. Isso não estaria desperdiçando todo valor visual dessa história?

Lembro-me que durante o meu percurso educacional na rede pública (2001-2011), ler várias histórias em quadrinhos que estavam presentes nos livros escolares, principalmente nos livros de língua portuguesa, como de Calvin e Haroldo (Figura 54), Mafalda (Figura 55), Armadinho (Figura 56), Hagar (Figura 57), entre outros, e ficar procurando sempre mais, pois era algo que me divertia e me agradava muito.

Figura 54 - Calvin e Haroldo, de Bill Watterson



Fonte: <http://locomotiva26.com.br/no-diva-dos-personagens-calvin-e-haroldo/>

Como não amar esses dois? Dá muita nostalgia ler essas historinhas.

Figura 55 - Mafalda, de Quino



Fonte: <http://www.universodosleitores.com/2018/10/mafalda-em-10-tirinhas-realistas-e.html>

A preocupação de Mafalda e suas expressões retratam um sentimento verdadeiro, remetendo a sinceridade existente nas crianças.

Figura 56 - Armandinho, de Alexandre Beck



Fonte: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/>

Armandinho mesmo sendo uma criança, aborda questões muito sérias e traz vários questionamentos, e por ser representado na figura de um garotinho, ele traz visões de mundo muitas vezes dessa perspectiva infantil, inocente.

Figura 57 - Hagar, o Horrível, de Dik Browne



Fonte: <https://casallegal.com.br/tirinhas-de-casais>

Quando os professores propunham que fizéssemos trabalhos através de histórias em quadrinhos, era sempre uma felicidade e animação. Recordo-me de competir com meus colegas para ver quem fazia a história em quadrinho mais legal.

As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos -, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático. (VERGUEIRO, 2009, p. 21).

Contudo, todas as vezes que tínhamos que fazer esses trabalhos, nenhum dos professores explicava com detalhes o que são as histórias em quadrinhos, sua história, curiosidades, entre outras coisas, era sempre de uma maneira técnica e objetiva, tanto que foi durante a pesquisa, para a elaboração deste trabalho, que eu consegui conhecer mais sobre as histórias em quadrinhos.

Muitos professores utilizam as tirinhas presentes nos livros didáticos para demonstrar o que seria uma história em quadrinho e como fazer uma. Realmente, ao meu ver, é fácil aprender a fazer histórias em quadrinhos assim, é só desenhar uma narrativa, com personagens e balões de fala, dentro de quadrados de maneira sequencial. Entretanto, para mim, isso é uma maneira muito superficial de conhecimento e produção de histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, além de estarem nos livros escolares, são frequentemente usadas em várias metodologias de aula, de diversas disciplinas, como forma de ensinar e trabalhar conteúdos, porém ainda falta dar mais espaço para elas nas aulas, permitir que os alunos as vejam como forma de expressão artística e pessoal.

É interessante ir além do que vemos nas histórias em quadrinhos, procurar novas leituras, novas interpretações, criar mais questionamentos e discussões sobre elas, possibilitar que quem leia veja que elas não são só algo pra passar o tempo, se divertir ou ferramenta pedagógica, mas é também aliada para suas ideias e pensamentos.

O professor quando leva os quadrinhos para suas aulas, poderia estabelecer uma relação de interdisciplinaridade entre as histórias em quadrinhos e seu conteúdo, para que assim eles caminhem juntos e elas não sejam apenas um meio ou suporte desvalorizado no processo.

A proposta de temas transversais, além de modificar a organização tradicional do conhecimento e o funcionamento das instituições escolares, deposita no professor a iniciativa de incorporar temas e desenvolver atividades de natureza local, assim como de proporcionar articulações com outras áreas do conhecimento e com a realidade onde vivem os estudantes. (ZAKRZEWSKI; SATO, 2006, p. 45)

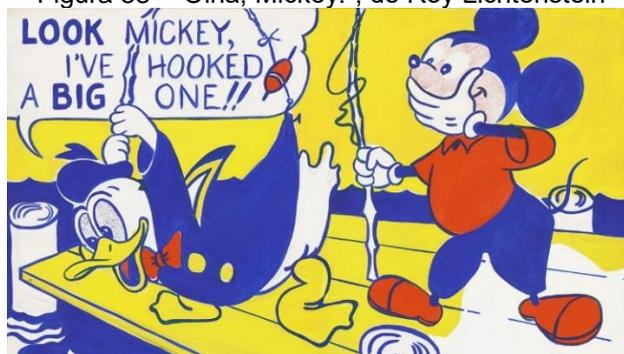
Por isso, resta a nós, professores de artes, dialogarmos melhor esse assunto com os alunos.

**E COMO SE APROXIMAR DA ARTE COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?
COMO OS PROFESSORES DE ARTES E OS ALUNOS PODEM CONHECER
MELHOR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?**

4 CONEXÕES: QUADRINHOS E ARTE

Nós, professores de artes, podemos nos apropriar das histórias em quadrinhos em nossas aulas, porque “Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos.” (BARBOSA, 2009, p.131), como luz, sombra, perspectiva, entre outros, sem esquecer também do lado sensível e criativo, além de poder relacioná-las a movimentos artísticos, como a Pop Art¹³, e artistas, como Roy Lichtenstein (1923–1997), Fernando Lindote (1960) e Rivane Neuenschwander (1967).

Figura 58 - “Olha, Mickey!”, de Roy Lichtenstein



Fonte: <https://www.nga.gov/collection/highlights/lichtenstein-look-mickey.html>

Este trabalho está inserido dentro do movimento Art Pop e vemos nele dois personagens conhecidos das histórias em quadrinhos, Mickey Mouse e Pato Donald.

Figura 59 - “Zé do Canini”, de Fernando Lindote



Fonte: <http://www.premiopipa.com/pag/fernando-lindote/>

¹³ *Pop Art* é um movimento artístico que se caracteriza pela reprodução de temas relacionados ao consumo, publicidade e estilo de vida americano (*american way of life*). FONTE: <https://www.todamateria.com.br/pop-art/>

Figura 60 - “Zé Carioca e amigos”, de Rivane Neuenschwander



Fonte: <https://www.stephenfriedman.com/artists/rivane-neuenschwander/news/rivane-neuenschwander-selected-for-12th-bienal-de-cuenca-in-ecuador-ir-para-volver-leaving-to-return/rivane-neuenschwander-z-carioca-and-friends-o-saci-2009>

E assim como as outras linguagens da arte, as histórias em quadrinhos têm sua origem, história, características, variações, gêneros, entre outros, e que merecem ser levadas em consideração quando se trabalha em sala de aula, como afirma Vergueiro:

[...] é muito importante que o professor tenha suficientemente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis. (2009, p.29)

O educador tem que ter pelo menos o algum conhecimento sobre as histórias em quadrinhos, porém é interessante que ele esteja aberto explorar e ampliar esse conhecimento também, para que assim possibilite abordagens diferentes daquelas que priorizam a instrumentalização pedagógica das histórias em quadrinhos.

4.1 APROFUNDANDO OLHARES E EXPERIÊNCIAS

Instrumentalizar pedagogicamente as histórias em quadrinhos, levando apenas em consideração sua capacidade de transmitir informações, para trabalhar variados conteúdos, faz com que sejam deixados de lado toda a parte visual e todo significado profundo presente em suas imagens.

Observe abaixo (Figura 61) um dos trabalhos do artista Rafael Sica.

Figura 61 - Trabalho de Rafael Sica



Fonte: <https://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/o-flaneur-desenhista-resenha-de-ordinario-de-rafael-sica-375100.html>

Nessa história, Sica quis expressar uma ideia pessoal, provocando o leitor a observar seu trabalho e interpretá-lo à sua maneira. A inexistência de palavras ou diálogos para melhor contextualizar a história, faz com que não exista uma única forma de ler essa tirinha.

A Bruxinha Atrapalhada de 1982 (Figura 62), de Eva Funari (1948), também é outro exemplo de história em quadrinhos que não se utiliza da linguagem verbal para ser interpretada.

Figura 62 – A Bruxinha Atrapalhada, de Eva Funari



Fonte <https://reridamaria.com.br/bruxinha-atrapalhada-eva-funari/>

Nessas histórias não existem a presença de nenhuma escrita ou balão de diálogo, ainda assim, isso não desmerece em nenhum momento os trabalhos, pois:

[...] as imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. (EISNER, 1989, p. 24)

Essa abertura na leitura, permitida pelos artistas, nos estimula a termos um olhar mais cuidadoso e atento a todos os detalhes, e isso permite uma experiência diferente, algo bem próximo da intenção provocativa da arte, que propõe parar, sentir e refletir.

É muito comum ao termos a experiência com um trabalho artístico, criarmos nossas próprias críticas sobre ele, julgar suas características, criar pré-conceitos e questionar qual seria o propósito de sua existência, mas para que possamos compreender melhor o trabalho, é necessário dedicarmos mais tempo a essa experiência, assim como comenta Jorge Larossa Bondía:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (BONDÍA, 2002, p. 24)

Se o espectador não se permite uma imersão, a experiência, acerca de um trabalho, não será tão diferente e significativa para ele. A mesma coisa acontece quando um professor procura diferentes maneiras para que um aluno aprenda a desenhar. Porém se o aluno não está interessado e aberto a tentar, ele não irá aprender a desenhar com o professor. Mesmo assim, professores e artistas não devem desistir de propor e possibilitar diferentes experiências as pessoas.

4.2 OS TRAÇOS E SEUS DONOS

A leitura e produção de histórias em quadrinhos em sala de aula, tende a possibilitar novas experiências de se ver, ler e se expressar com o mundo ao nosso redor. Infelizmente algumas pessoas desistem de desenhar, pois acreditam que seus desenhos não são bons o suficiente, não são perfeitos, realistas, como os desenhos de outras pessoas.

Eu mesmo já desisti várias vezes de produzir minhas próprias histórias em quadrinhos, me considerava incapaz de desenhar algo bom e que fosse agradar as pessoas. Por anos, treinei e tentei desenhar melhor, criar desenhos magníficos. Infelizmente, acabei me frustrando e deixando de lado, temporariamente, este sonho.

Porém, quando se lê e principalmente se desenha uma história em quadrinhos, o desenho é apenas uma parte do processo, e a beleza estética é irrelevante para a qualidade da mesma, já que o principal propósito da narrativa visual é contar, expressar, ilustrar a ideia ou vontade de seu criador, mesmo que o estilo do traço (a maneira como é desenhado) não agrade o gosto do leitor.

No entanto, o leitor deve se ater a um olhar mais sensível, olhar mais atencioso, sobre as imagens de uma história em quadrinho, pois:

[...]a imagem é, em primeiro lugar, uma decupagem, um corte espacial, visor de câmera, janela de projeção, quadro, tela, página. Ela vale tanto pelo que mostra quanto pelo que esconde. Ela mostra se escondendo e escondendo se mostrando. (PARENTE, 1993, p.28)

Esse olhar sensível é algo interessante de se desenvolver, pois “[...]a percepção da imagem vai repousar não apenas sobre um processo de reconhecimento, mas de compreensão e de interpretação.” (RAHDE, 2000, p.31)

Observe a imagem abaixo (Figura 63), temos duas versões de uma mesma página do mangá One-Punch Man (2009). A primeira página foi desenhada pelo autor, One¹⁴ (1986), e a segunda página por Yusuke Murata (1978). Mesmo com traços diferentes, os dois ilustram a mesma ideia.

¹⁴ One é o pseudônimo do quadrinista criador de One-Punch Man, a qual ainda não se sabe o nome verdadeiro.

Figura 63 - Páginas do mangá One-Punch Man, primeiramente desenhado pelo autor One e depois por Yusuke Murata.



Fonte: https://aminoapps.com/c/otanix/page/blog/tracos-criador-do-anime-e-amigo-e-desenhista-oficial-do-manga/2epI_ZbiNuMNxq7Dk23jL6gY5bVWjVNQrx

Ainda falando sobre traços, o artista Paulo Moreira (1992) utiliza de um estilo de desenho mais simplificado e cartunesco em seus trabalhos, como o Ana, Mosquinha e Lagatixinha de 2019 (Figura 64), mas por uma opção sua, já que o mesmo é capaz de criar desenhos mais complexos.

Figura 64 - Ana, Mosquinha e Lagatixinha, de Paulo Moreira



Fonte: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2019/11/27/ilustrador-paulo-moreira-lanca-nova-historia-em-quadrinhos-em-joao-pessoa.ghtml>

O artista Silva João é outro que se utiliza deste estilo de desenho mais simples e cartunesco. Observe abaixo (Figura 65) esse trabalho dele.

Figura 65 - Trabalho de Silva João



Fonte: <https://twitter.com/silvazuao/status/1176580088994811904>

Ao observar os desenhos de One, Paulo Moreira e Silva João, me dei conta que tanto eu ou um aluno poderíamos desenhar essas histórias. E, nos dois últimos trabalhos, mais cômicos, se fossem desenhados de uma forma mais real, talvez não teriam a mesma graça.

Sendo assim, não se deve julgar a qualidade de um desenho levando em consideração apenas o gostar ou não do traço do desenhista, ater-se apenas a isso é algo insignificante, já que o propósito do desenho é ilustrar algo e não querer ser aprovado ou não.

4.3 POSSIBILITANDO NARRATIVAS

Dentre todas as disciplinas presentes no campo educacional, “A aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores.”, (BRASIL, 2018, p.193) cabendo ao arte-educador preparar momentos para que isso aconteça, e nesse processo ele “há de perceber que formas convencionais de ensino podem tornar-se enfadonhas.” (RAHDE, 2000, p. 45) Para resolver isso, ele tem que “procurar [...] os mais diversos e variados meios criativos para envolver o espírito dos alunos nas idéias por eles vividas é orientá-los nas experiências culturais do cotidiano.” (RAHDE, 2000, p.45)

Por essa razão quando as histórias em quadrinhos se fazem presentes nas aulas de artes, se deve possibilitar que os alunos conheçam o máximo possível sobre elas, desde a parte histórica até produções, artistas, conceitos, entre outros, pois:

[...] ninguém cria do nada; nada pode ser criado sem referência anterior, sem pertencer à rede de construção coletiva do conhecimento. Como podemos pensar em algo de que não temos referência? Ampliar o leque de conhecimentos e nossa capacidade de interlocução por meio das diferentes linguagens é alimentar o processo criativo. (LEITE, 1998, p. 133)

E qual disciplina permitiria aprofundar-se tanto nesta linguagem do que a arte?

Cabe também ao professor de artes, dentro do processo que desenvolve com seus alunos, “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p.52). Assim ele estará a instigar o diálogo e a reflexão, e assim “construir um entendimento que possa ser compartilhado.” (LEITE, 2004, p. 151, apud FRITZEN; MOREIRA, 2011, p.32)

Essa forma de desenvolver o conhecimento é muito significativa para a formação dos educandos, pois vem de encontro com a proposta curricular de arte, que afirma que ela auxilia na “interação crítica dos alunos com a complexidade do mundo, além de favorecer o respeito às diferenças e o diálogo intercultural, pluriétnico e plurilíngue, importantes para o exercício da cidadania.” (BRASIL, 2018, p. 193) Dessa maneira, o aluno tem a chance de desenvolver seus próprios trabalhos e, é durante o “percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal.” (BRASIL, 2018, p.193) E dentro dessa poética pessoal, é que surgem suas narrativas, carregadas de significados, ideias e sentimentos.

**VAMOS VER COMO É O PROJETO DE CURSO DESTA PESQUISA?
ESTÁ LOGO A SEGUIR...**

5 PROJETO DE CURSO

TITULO: A ARTE DAS HQS

EMENTA: Formação de professores. As histórias em quadrinhos como Arte.

PUBLICO ALVO: Professores de Artes e acadêmicos

PROPOSTA DA CARGA HORÁRIA: 12 horas/aula

JUSTIFICATIVA

Percebemos que as histórias em quadrinhos estão presentes no processo educacional, seja através de sua presença dentro dos livros didáticos ou em propostas de produção, e que existem vários motivos que justificam isso, como: os alunos querem ler as histórias em quadrinhos, a combinação entre palavra e imagem nos quadrinhos é mais eficiente para se aprender algo, é possível falar sobre qualquer tema nas histórias, entre outros.

Porém ainda falta trabalhar mais tudo que se diz respeito as histórias em quadrinhos, como por exemplo sua própria história, que muitos desconhecem, e possibilitar e incentivar os alunos a produzirem suas próprias histórias, mostrando durante esse processo criativo que todos podem, a sua maneira, fazer isso.

A proposta deste curso é ampliar o conhecimento dos professores e acadêmicos de artes a respeito da linguagem das histórias em quadrinhos e tudo que o envolve, pois:

É preciso que um número maior de professores se familiarize com as histórias em quadrinhos e tenha disposição para aproveitar o uso dessa linguagem no seu trabalho docente (e imaginação para criar e aperfeiçoar projetos desse tipo). A aplicação dos quadrinhos na educação básica ainda está engatinhando, mas o cenário é promissor. (VILELA, 2009, p. 154)

O curso também tem a intenção de mostrar que além de entreter e permitir comunicar qualquer informação, sobre qualquer tema, as histórias em quadrinhos são uma maneira artística de se expressar, narrar histórias e ideias, e de reflexão sobre alguns aspectos da realidade em que vivemos.

Outro ponto relevante de propor esse curso aos educadores de artes é para que eles possam perceber possibilidades de se trabalhar as histórias em quadrinhos como maneira de inovar suas aulas, já que elas possuem vários conceitos ligados as artes visuais em seus quadrinhos.

OBJETIVO GERAL

Possibilitar a ampliação do conhecimento dos professores de artes sobre as histórias em quadrinhos, fazendo eles identificarem, durante esse processo, essa linguagem como aliada e renovadora de suas aulas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer o contexto histórico das histórias em quadrinhos.
- Entrar em contato com vários tipos de histórias em quadrinhos.
- Criar sua própria narrativa visual após esse contato.

METODOLOGIA

O presente projeto se dará na forma de um curso, sendo realizado em dois finais de semana (dois sábados seguidos), onde teremos rodas de conversa, exposições de histórias em quadrinhos e produção de trabalhos com educadores de artes.

Todos serão recepcionados por mim no espaço onde ocorrerá o curso no primeiro sábado de manhã, às 9:00 horas. Na sequência, vou comentar com eles qual o intuito deste curso e seus objetivos. Em seguida vamos começar uma conversa sobre o que eles sabem sobre histórias em quadrinhos, como eles conheceram e quais histórias já leram. Num certo ponto, vou perguntar se eles sabem como surgiram os quadrinhos.

Após esse diálogo, às 10:00 horas, eu irei contar a eles todo o contexto histórico que obtive com minha pesquisa neste trabalho. Posteriormente, vamos

conversar sobre o que eles sabiam sobre essa parte histórica. Ao concluirmos esta etapa, às 12:00 horas, será feito um intervalo para o almoço.

No retorno, às 14:00 horas, vou convidar a todos para lerem várias histórias em quadrinhos que eu irei levar para o curso. Vou propor que eles leiam, troquem de histórias com os outros, experimentem ler o máximo de trabalhos que puderem e observá-los com atenção a todos os detalhes. No fim dessa etapa, vou pedir que compartilhem suas experiências a respeito das leituras desses variados trabalhos, destacando coisas que chamaram a atenção deles. Assim que eles terminarem de falar, eu farei um breve comentário sobre todas as histórias presentes ali e irei encerrar esse primeiro dia do curso às 17:00 horas.

Para dar continuidade ao curso no segundo sábado, eu irei receber eles novamente em nosso espaço do curso, às 9:00 horas, e irei falar sobre como se produz uma história em quadrinhos e suas características (balões, requadros, timing, onomatopeias, movimento, anatomia, entre outros), usando como base teórica o livro *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista* (1989) de Will Eisner, para assim vermos em detalhes tudo que faz parte desta produção.

Ao concluir toda essa parte teórica, às 12:00 horas, faremos um intervalo para o almoço, e após isso, às 14:00 horas, será proposto que todos façam uma história em quadrinhos em uma folha sulfite utilizando todo conhecimento que foi adquirido até ali e que se utilizem de diversos elementos característicos desta linguagem em suas produções, desenhando também uma capa. Será disponibilizado vários materiais, como régua, canetas, lápis de cor, tinta, entre outros, para a produção desses trabalhos.

Para finalizar, à medida que forem concluindo suas produções, irei escanear os trabalhos, e às 17:00 horas, iremos vê-los, com auxílio do notebook e do projetor. Durante a apreciação dos trabalhos, cada artista vai falar um pouco sobre a criação.

Para encerrar, por volta das 18:30 horas, farei uma breve fala sobre tudo que vivenciamos durante o curso, parabenizando todas as produções e que fico grato com a participação de cada um ali, pois agora cada um deles poderá disseminar tudo que aprendeu para vários alunos, e assim contribuindo para a valorização de todo o universo dos quadrinhos.

6 DIÁLOGO SEM FIM

A pesquisa desenvolvida para este trabalho nasceu do carinho e paixão que tenho pelas histórias em quadrinhos desde minha infância. Todas as experiências que tive com essa linguagem, me proporcionou aprender enquanto me divertia, além de alimentar o meu sonho de poder, um dia, produzir minhas próprias histórias e compartilhá-las com o mundo. E foi assim que acabei pensando, enquanto arte-educador, em como poderia ser interessante possibilitar aos alunos interações diferentes que ampliassem o conhecimento sobre essa forma de arte e que eles a reconhecessem como uma forma artística de se expressarem e ver o mundo. Foi assim que surgiu minha questão problema: Como ampliar e diversificar as experiências dos alunos com as histórias em quadrinhos na sala de aula?

Durante o processo de produção deste trabalho, enquanto dialogava com meu orientador, acabei me dando conta que também tinha que ampliar minhas experiências com histórias em quadrinhos, para assim produzir novos conhecimentos, pois tudo o que eu sabia a respeito era algo muito limitado, ligado muito mais ao aspecto técnico e de entretenimento, sem perceber o lado artístico e os significados mais profundos dentro dessas narrativas visuais.

Determinado a conhecer mais sobre o assunto, busquei entender como se deu o surgimento das histórias em quadrinhos até chegarem ao que conhecemos hoje e vendo alguns artistas e trabalhos que fizeram parte dessa jornada. Toda essa parte histórica foi de extrema importância, já que eu mesmo a desconhecia, e me levou a refletir sobre vários preconceitos que eu tinha a respeito das produções, como a turma da Mônica, que eu considerava algo infantil demais de se ler, mas que na verdade foi um dos trabalhos que ajudou a popularizar as narrativas visuais no Brasil. E essa popularização fez com que as histórias em quadrinhos fossem reconhecidas como uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, e pelo menos isso eu já sabia.

Tudo isso foi me instigando a investigar como as histórias em quadrinhos são apresentadas em sala de aula, como é a experiência dos alunos com elas durante as aulas de artes e de que maneira essa linguagem poderia aproximar eles da arte.

Compreender melhor as histórias em quadrinhos enquanto arte, foi um fato que me oportunizou novos conhecimentos, e ao ter contato com os trabalhos do artista

Rafael Sica, percebi a potencialidade artística e expressiva que existem nos diversificados estilos de se desenhar narrativas.

Propiciar aos alunos que vejam esses estilos diferentes de se desenhar histórias em quadrinhos é algo muito importante para que eles se sintam mais seguros ao produzirem seus trabalhos, e possam também se desapegar do medo de serem julgados por simplesmente desenharem à sua maneira.

Refletindo sobre tudo que aprendi com essa pesquisa, percebo que nós, professores de artes, temos que possibilitar diversificadas experiências aos alunos em nossas aulas, para que assim, eles possam adquirir novas referências e estimular o lado criativo deles, fugindo assim de aulas convencionais que podem desestimular o interesse dos alunos e gerar tédio neles, e para auxiliar nesse processo, as histórias em quadrinhos são uma das aliadas para que os professores possam reinventar suas aulas.

Para poder demonstrar essa possibilidade renovadora que as histórias em quadrinhos podem oportunizar aos arte-educadores em suas aulas, o projeto de curso presente neste trabalho tenta possibilitar a eles a ampliação do conhecimento através da apresentação deste trabalho e de variados tipos histórias, e também, através do diálogo e compartilhamento de experiências durante as propostas do projeto. E toda essa metodologia, pensada no saber teórico, debate e criação, foi inspirada nas palavras de Paulo Freire que dizia que: “A teoria sem a prática vira ‘verbalismo’, assim como a prática sem teoria, vira ativismo. No entanto, quando se une a prática com a teoria, tem-se a práxis, ação criadora e modificadora da realidade.” (FREIRE, 1989, p. 67).

Todo conhecimento que adquiri até aqui com este trabalho, me fez entender o quanto é importante ir além do que sabemos, expandir nosso conhecimento, para que assim possamos valorizar todos os trabalhos, seja como leitor, espectador, quadrinista, artista, entre outros, mas principalmente como professor.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Alexandre. **Os quadrinhos no ensino da Arte.** in: VERGUEIRO, Waldomiro (Org). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009. 155 p.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência.** Revista Brasileira de Educação nº19, 2002. p. 20-28.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. 595 p.
- CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Português: linguagens.** 9. ed. São Paulo: Saraiva, 2015. 240 p.
- COTRIM, Gilberto; FERNANDES, Mirna. **Fundamentos de filosofia.** 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2013. 400 p.
- DANSA, Salmo. **A arte sequencial.** 2013. Disponível em:
<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html>. Acesso em: 08 nov. 2019.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista.** São Paulo: Martins Fontes, 1989. 155 p.
- FAVALLI, Leonel Delvai; PESSOA, Karina Alessandra; ANGELO, Elisangela Andrade. **Projeto radix: ciências, 9º ano.** São Paulo: Scipione, 2009. 296 p.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** São Paulo: Paz e Terra, 1989. 198 p.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e terra, 1996. 166 p.
- FRITZEN, Celdon (Org.); MOREIRA, Janine. **Educação e arte: as linguagens artísticas na formação humana.** 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2011. 158 p.
- GAIARSA, José A. **Desde a pré-história até McLuhan.** In: MOYA, Álvaro de. Shazam!. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 115 – 120 p.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Disponível em:
<<http://centraldemangas.online/titulos/naruto/manga/ler-online-completo/650>>.
Acesso em: 08 nov. 2019.

LAERTE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em:
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa24989/laerte>>. Acesso em: 08 de Nov. 2019.

LEITE, Maria Isabel. **Desenho infantil: Questões e práticas polêmicas**. In: KRAMER, Sônia e Leite, Maria Isabel (orgs.). *Infância e produção cultural*. 4ª ed. Campinas: Papirus, 1998, p. 131-150.

MORAES, Ana Alcídia de Araújo. **Histórias de leitura em narrativas de professoras: alternativa de formação**. Manaus: Univ. do Amazonas, 2000.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 343 p.

PARENTE, André (org.) **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 304p.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 332 p.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna e pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. 170 p.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 160 p.

SOUZA, Joamir Roberto de; PATARO, Patricia Rosana Moreno. **Vontade de saber matemática 7º ano**. 3. ed. São Paulo: FTD, 2015. 288 p.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária**. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010. 155 p.

VERGUEIRO, Waldomiro. **ÂNGELO AGOSTINI, pioneiro dos quadrinhos: Dia dos Quadrinhos Nacionais é celebrado em homenagem ao mestre**. 2014. Disponível em:
<<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos>>.
Acesso em: 09 nov. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009. 155 p.

VILELA, Túlio. Quadrinhos de aventura. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p. 117-166. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/342006487/Quadrinhos-na-Educacao-Da-Rejeicao-A-Pratica-epub#r_search-menu_826718>. Acesso em: 10 nov. 2019.

ZAKRZEWSKI, Sônia; SATO, Michèle. **REVISITANDO A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NOS PROGRAMAS ESCOLARES GAÚCHOS**. 2006. 25 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Ambiental, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande – RS, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/ambeduc/article/download/766/262>>. Acesso em: 06 nov. 2019.