V.1, n.2 . Jan./Jul. 2010

CRIAÇÃO E TÉCNICA: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO DE ARTE

CREATION AND TECHNIQUE: THE COMICS AS A METHODOLOGY TO EDUCATION ART

Gustavo Cunha de Araújo[1]
Heliana Ometto Nardin[2]
Eliane de Fátima Tinoco[3]

Resumo

O presente artigo visa analisar as histórias em quadrinhos inseridas na sala de aula como recurso metodológico para o ensino de arte, por meio de um minicurso realizada com este tema em uma escola estadual de Uberlândia, com uma turma de quarta-série. O objetivo proposto foi analisar as produções gráficas – HQ's finais – desenvolvidas durante esse minicurso, no qual foi necessário o levantamento bibliográfico de autores para que pudessem subsidiar teoricamente o desenvolvimento deste trabalho. Como procedimento metodológico, a pesquisa se caracteriza como qualitativa, com abordagem etnográfica, pois o objeto de estudo colocado nesta investigação se iniciou na sala de aula, em âmbito escolar, no qual os dados coletados foram obtidos nesse ambiente de estudo com o contato direto do pesquisador e os alunos envolvidos na minicurso. Além de nos instigar a compreender melhor a relação imagem e texto, podendo constituir uma fonte de atrativos para a imaginação da criança durante o seu processo criativo nas aulas de ensino de arte, procuramos neste trabalho dar ênfase a essa expressão artística e meio de comunicação enquanto recurso metodológico para o ensino de arte, verificando não apenas questões de sua estrutura gráfica, mas também ressaltando as que estivessem relacionadas aos vários recursos metodológicos dos quais o professor pode ter em mãos para trabalhar com qualidade em âmbito escolar e acadêmico.

Palavras-chaves: História em quadrinhos; Ensino de arte; Recurso metodológico; Minicurso.

Abstract

This article aims to analyze the stories included in the classroom as a methodological resource for arts education through a workshop on this subject in a state school in Uberlândia, with a class of fourth-grade. The present paper was to analyze the comic end graphic productions developed during this workshop, which required the authors of literature that theoretically could support the development of this work. As a methodology, the research is characterized as qualitative, with an ethnographic approach, because the object placed in this research study began in the classroom in the school, which collected data were obtained in this study environment with the direct contact of researcher and the students involved in the workshop. In addition to instigate better understand the image and text, may be a source of attraction for the child's imagination during his creative process in the classroom teaching of art, this study sought to emphasize the artistic expression and media as

[1] Graduado em Artes Visuais (Licenciatura) pela Universidade Federal de Uberlândia e bolsista da Fapemig de Iniciação Cientifica. gustavoaraujo@yahoo.com.br
[2] Professora Doutora da Faculdade de Artes, Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia. drinardin@hotmail.com
[3] Professora Mestre da Faculdade de Artes, Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia e professora efetiva de ensino de arte da Rede Municipal de Ensino. elianedicult@bol.com.br

methodological resource for teaching art to verify not only questions of your graphic structure, but also that were related to various methodological resources of which the teacher can have on hand to work with quality in the school and academic.

Keywords: Comics, Art of education, Methodological resource, Workshop.

1. Introdução

Atuando e desenvolvendo pesquisas desde o ano de 2005 com o tema Arte Seqüencial (histórias em quadrinhos) e em especial, realizando minicursos e oficinas de quadrinhos na Universidade Federal de Uberlândia e em escolas municipais[4] e estaduais[5] desta mesma cidade, venho observando que este tema tem despertado o interesse de diversos alunos e professores do próprio curso de Artes Visuais e também de outras áreas do conhecimento, como história, pedagogia, psicologia e publicidade, que vêem nos quadrinhos, uma forma de arte e de comunicação sem equivalentes. Sem falar que, ao investigar as histórias em quadrinhos, estaremos divulgando a pesquisa à comunidade acadêmica e externa, disseminando e socializando a produção de conhecimento.

Desde a antiguidade, a arte ocupa papel relevante na vida das pessoas e na sociedade em geral, como modo de manifestação expressiva e de comunicação, além de promover a interação entre os indivíduos com o meio social em que estão inseridos, proporcionando-lhes experiências individuais e coletivas das mais diversas, importantes e necessárias para a socialização do ser humano na sociedade. A arte é tão importante para a vida das pessoas, que Barbosa (1991, p.27) é sucinta em suas palavras ao afirmar que *[...] se a arte não fosse importante não existiria desde o tempo das cavernas, resistindo a todas as tentativas de menosprezo.*

Diante disso, as histórias em quadrinhos, bem como os cartuns,[6] as charges[7] e as caricaturas[8] são veiculadas constantemente pela imprensa escrita, tal como jornais, revistas, e até mesmo em mídias como a internet. Neste sentido, vem dia após dia despertando o interesse e a curiosidade de historiadores, sociólogos, arte-educadores, estudantes,

[4] Escola Municipal Professor Otávio Batista Coelho Filho - Universidade da Criança.
[5] Escola Estadual Joaquim Saraiva, localizada na cidade de Uberlândia, Minas Gerais.
[6] É uma narrativa humorística, expressa por meio da caricatura e normalmente destinada à publicação de impressos de grande veiculação popular, como jornais e revistas.
[7] É um cartum cujo objetivo é a crítica humorística imediata de um fato ou acontecimento especifico, em geral de natureza política.
[8] Desenhos que visam representar algum personagem ou pessoa de conhecimento popular com traços humorísticos.

comunicadores sociais e uma série de outras profissões, que vêem nela uma forma de comunicação e artística com grandes potenciais.

Acreditamos que por mais que os quadrinhos tenham passado por algum tipo de obstáculo[9], no que diz respeito especificamente a sua aceitação como instrumento didático, a sua inserção no circuito artístico, escolar e acadêmico só ocorreu devido à influência de pessoas respeitadas no mundo das artes como o americano Roy Lichenstein, artista da *Pop Art*[10], em meados do século passado, ter utilizado a estrutura gráfica dos quadrinhos em suas obras de arte, (LUYTEN, 2005 e VERGUEIRO, 2005).

Sabe-se que esta forma de arte – história seqüencial – e de expressão já existia desde pinturas ou desenhos realizados pelo homem pré-histórico, que representavam imagens de animais caçados ou abatidos por este e, que ao longo de nossa história, foram sendo veiculadas de diversas formas e disseminando informações das mais diferentes naturezas por meio de impressos literários, publicitários e escolares, até chegar à forma de tiras em jornais e revistas de histórias em quadrinhos, que acabaram se tornando grandes veículos de comunicação popular em todo o mundo.

O objetivo maior desta pesquisa foi analisar a produção gráfica (imagens) das histórias em quadrinhos desenvolvida durante um minicurso de quadrinhos, com uma turma de trinta alunos da 4º série, com carga horária total de doze horas, sendo duas horas cada aula, realizada em sala de aula, na Escola Estadual Joaquim Saraiva, localizada na cidade de Uberlândia, estado de Minas Gerais. Esse minicurso foi desenvolvido como parte da disciplina Prática de Ensino II, do curso de licenciatura em Artes Visuais, da Universidade Federal de Uberlândia.

Neste sentido, como procedimento metodológico, a pesquisa se caracterizou como qualitativa, com abordagem etnográfica, pois o objeto de estudo colocado nesta investigação se iniciou na sala de aula, em âmbito escolar, no qual os dados coletados foram obtidos nesse ambiente de estudo com o contato direto do pesquisador e os alunos envolvidos no minicurso.

Contudo, percebemos que a pesquisa qualitativa, além de se basear na análise e sistematização de coleta de dados, requer também uma coerência do tema escolhido para o estudo com os objetivos propostos pelo pesquisador, que poderá formar e guardar seus

[9] As histórias em quadrinhos seriam perniciosas quanto ao seu conteúdo e influenciariam negativamente as crianças na escola – afirmação essa sem fundamentos científicos (ABRAHÃO, 1977 apud MOYA, 1977).
[10] Movimento artístico surgido nos Estados Unidos nos anos 50/60 do século passado e que tinha como principal característica a utilização de elementos da cultura de massa em obras de artistas e que influenciaram bastante os artistas contemporâneos. (MCCARTHY, 2002).

registros para futuras investigações[11], a fim de obter uma melhor compreensão do objeto de estudo, ou mesmo, socializar e ampliar o conhecimento com outras áreas, como o da Educação, assim como acontece nesta pesquisa.

Em vista disso, foram coletadas neste estudo diversas histórias produzidas pelos alunos durante o minicurso de quadrinhos, no qual foram selecionadas algumas produções gráficas (trechos visuais), neste caso, as histórias finais elaboradas pelos alunos, para a realização de análises no que se referem a elementos visuais presentes nos quadrinhos, seus aspectos formais, como cor, construção de personagens e cenários, hachuras, luz e sombra, entre outros.

Este trabalho, além de preencher algumas lacunas que envolvem a pesquisa sobre histórias em quadrinhos em âmbito escolar e acadêmico, poderá oferecer ao leitor ou pesquisador possibilidades de estudos científicos, a respeito deste meio artístico em âmbito acadêmico, no ensino de arte e, porque não, para a educação.

2. A história dos quadrinhos no Brasil

Procurar resgatar a história dos quadrinhos no Brasil não é tarefa fácil, pois por mais que possa se encontrar, e acreditamos bem mais nos dias de hoje, estudos e pesquisas sobre este assunto, ainda estamos um pouco distantes de termos um acervo cientifico e bibliográfico que nos possa dar uma melhor visibilidade de informações a respeito do surgimento, produção, disseminação e comercialização dos quadrinhos em nosso país, principalmente voltado para o ensino de arte. Preencher essa lacuna é um dos objetivos desse trabalho.

Para Anselmo (1970), há evidências que os primeiros quadrinhos que surgiram no Brasil foram às aventuras de “Nho Quin e Zé Caipora”, de Angelo Agostini, datados da época de nosso Império, por volta do final do século XIX. Agostini era um italiano radicado no Brasil, mas que ficou bastante popular no inicio do século XX entre os que produziam histórias em quadrinhos no país. Desse modo, o surgimento das histórias em quadrinhos no Brasil é concomitante ao surgimento nos Estados Unidos.

É necessário que voltemos nossos olhares para os anos 30, quando as editoras brasileiras começam a lançar jornais e revistas com publicações de quadrinhos nacionais e

[11] É importante ressaltar que há um aporte teórico que dará suporte a investigação, mesmo o pesquisador, ao examinar novamente os dados coletados, se deparar com novas descobertas e olhares sobre o conhecimento que tem de seu objeto de estudo (LUDKE, 1982).

estrangeiros em seus conteúdos, com destaques para "A Gazetinha" e, no inicio da década de 40, da "Gazeta Juvenil", ambos os suplementos do jornal "A Gazeta de São Paulo". Mas também, nos anos 30, é lançado o "suplemento Juvenil", que além de acompanhar o jornal "A Nação", publicando histórias tupiniquins e dos Estados Unidos, tinha uma tiragem de aproximadamente 360 mil exemplares semanais (ANSELMO, 1970 e MOYA, 1977).

Porém, tal iniciativa impulsionou alguns empresários desse ramo, na época, como Roberto Marinho, a se interessar em trabalhar nessa nova e interessante empreitada. É lançado então o "Globo Juvenil" e, mais tarde, o "Gibi Mensal" e o "Globo Juvenil Mensal". Foi neste exato momento, que passou a ser usado de forma popular em todo o território nacional, e o que acontece até o presente, o termo "Gibi", para designar as revistas de histórias em quadrinhos produzidas e publicadas no país. Iniciativa esta que influenciou outras editoras nacionais a publicarem também quadrinhos[12] (ANSELMO, 1970).

Desde meados do século XX, por volta dos anos 50 e 60, em que o Brasil passou a produzir tiragens imensas de quadrinhos e a distribuí-las em todo o mercado nacional, o país continua a buscar uma linha totalmente autêntica de quadrinhos, mesmo sendo a importação, ainda, a responsável pela introdução de novos e antigos personagens no cenário nacional, também com republicações de histórias já publicadas décadas atrás, e que até hoje, fazem sucesso e vendem bastante, como O Super-Homem, Homem Aranha e os personagens de Walt Disney.

Diante disso, passam a se destacar no mercado editorial brasileiro, editoras como a "Brasil América LTDA", conhecida também como EBAL, criada por Adolfo Aizen[13] e uma das maiores em distribuição de quadrinhos no mundo da época; a "Rio Gráfica Editora LTDA", comandada pelo empresário, falecido no final do século passado, Roberto Marinho; e a renomada "Editora Abril", de Victor Civita (ANSELMO, 1970 e MOYA, 1977).

Neste contexto da história dos quadrinhos no Brasil, não podemos deixar de mencionar os artistas brasileiros que contribuíram relevantemente, com seus reconhecidos talentos, para o desenvolvimento dos quadrinhos ao longo dos anos em nosso país. Cabe

[12] Foi, contudo, nas décadas de 1930 e 1940 que os quadrinhos se generalizaram no Brasil, acompanhando o crescimento e história de milhares de brasileiros, inclusive de nossos pais.

[13] Grande empresário da época, Aizen foi um dos ícones do mercado editorial nacional que ajudaram a alavancar o desenvolvimento dos quadrinhos no Brasil, devido as suas iniciativas voltadas para a produção e disseminação de impressos que pudessem dar ênfase aos desenhistas e as histórias em quadrinhos de uma forma geral, inclusive, publicando na forma de quadrinho obras importantes de nossa literatura, como "Os Sertões" de Euclides da Cunha (ANSELMO, 1970).

ressaltarmos, entre tantos outros, com os seus referidos méritos, de profunda competência na difícil arte de escrever roteiros e desenhar as histórias: Ziraldo[14] e Maurício de Sousa[15].

3. Os quadrinhos e os meios de comunicação

Desde o século XV, passou-se a dar maior importância ao surgimento de técnicas que pudessem possibilitar gravar imagens em determinados suportes, como a Xilogravura[16] e a Gravura em Metal[17]. Após o século XIX, a ilustração passa a se desenvolver cada vez mais, devido à importância da Revolução Industrial que, além de ter transformado o cenário histórico mundial, possibilitou o desenvolvimento da indústria tipográfica[18] e, conseqüentemente, da impressão em folhetins publicitários da época (MOYA, 1977), criando impulso para o surgimento dos meios de comunicação de massa, que por sua vez, causaram grandes mudanças nas formas de se comunicar em nossa sociedade.

> A Revolução Industrial estabelece um limite, pelo menos inicial, na gênese nas historietas, pois é no mapa desse período que o marco do ano zero da história das histórias em quadrinhos foi estabelecido. No entanto, a necessidade de relacionamento entre as histórias em quadrinhos e a Revolução Industrial não é exclusivamente ditada pela sua origem, mas também pelo levantamento de alguns fatores decisivos para o entendimento do seu significado histórico estrutural (MOYA, 1977, p. 104).

Com o advento da Tipografia e do avanço tecnológico, ambos conseqüências da Revolução Industrial, as histórias em quadrinhos passaram a serem consideradas meios de comunicação de massa para a sociedade. Foi se criando um ambiente que possibilitasse o aparecimento de uma forma narrativa gráfica, neste caso, as imagens em impressos,

---

[14] Obras como "Pererê" e "Menino Maluquinho" fizeram grande sucesso em nosso país, conquistando vários admiradores, dentre estes crianças, jovens e até mesmo adultos e influenciando, assim como aconteceu com Mauricio de Sousa, diversos outros profissionais dos quadrinhos em criarem histórias em quadrinhos nacionais.

[15] Nessa época, o Brasil não tinha uma história em quadrinho tipicamente brasileira, tendo em Mauricio de Sousa e Ziraldo, suas primeiras histórias originalmente nacionais, com características próprias de um quadrinho, e com os seus respectivos personagens.

[16] É um processo de gravação em relevo que utiliza da madeira como suporte ou matriz para a produção da imagem gravada sobre o papel.

[17] É um processo de gravação feito em numa matriz ou suporte de metal ou cobre, na maioria das vezes.

[18] Por um lado, a importância da Tipografia não ficou apenas na produção e disseminação de impressos as pessoas em geral, transmitindo informações das mais diversas, mas também, de dar maior relevância as narrativas gráficas – imagens impressas –, nas quais histórias de cunho social da época eram contadas por meio de desenhos (VERGUEIRO, 1998).

comunicando mensagens e informações dos mais diversos tipos, se tornando acessível às pessoas.

Diante disso, para Vergueiro (1998), é necessário levarmos em conta dois elementos básicos que caracterizariam esse momento: uma indústria tipográfica em pleno desenvolvimento, e condições comerciais que possibilitariam artistas gráficos e escritores a se dedicarem de forma mais precisa a essa nova atividade que, até então, surgia aos olhos da humanidade.

> Os quadrinhos nasceram 'dentro' do jornal – que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos – frutos da revolução industrial [...] e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior – o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destituído. Em contradição dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte – ou um novo tipo de literatura – tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal (CIRNE, 1970, p. 28-29).

De fato, a importância que as imagens tiveram e ainda tem nos meios de comunicação foi e continua sendo muito relevante para que possamos compreender o papel dos quadrinhos em impressos tais como os jornais e revistas, como formas não apenas de arte, mas também meio de comunicação.

Com o advento da televisão, do rádio, dos impressos, da internet, enfim, das diversas mídias existentes entre nós, tudo em nossa volta parece estar tão próximo de pessoas localizadas em outras regiões ou países, difundindo culturas e experiências das mais diversas. Basta ligar a televisão, um rádio, ler um livro ou revista, ou mesmo, acessar a internet para que isso ocorra.

> O Pato Donald, assim escrito, neste livro é uma coisa. Escrito em japonês, hieróglifo, inglês, italiano, francês, é algo diferente em cada lugar do mundo, mas a simples visão de sua figuração gráfica, quebra tudo e transforma o mundo todo numa aldeia só (MOYA, 1977, p. 95).

Por outro lado, segundo Vergueiro (1998), o próprio desenvolvimento das ciências da comunicação, por volta de meados do século XX, propiciaram, por meio de estudos, novos olhares para os meios de comunicação de massa presentes na sociedade, no qual os quadrinhos também estão inseridos. Aliás, com o avento dessa nova ciência, os quadrinhos

passaram a serem não apenas um instrumento de comunicação, mas também uma forma de se manifestar a arte.

Antigamente, as imagens tinham apenas o papel de ilustrar os fatos jornalísticos, mas também descreviam visualmente os acontecimentos, oferecendo ao leitor uma melhor noção detalhada da reportagem ou assunto ali apresentado. Apesar disso, é importante lembrarmos que tais ilustrações foram substituídas mais tarde pela fotografia[19] (MOYA, 1977). Neste sentido, concordamos com este autor quando afirma que, os quadrinhos, passam a ser entendidos como típicos de nossa cultura de massas.

Outro ponto importante que não poderíamos deixar de falar nesse estudo, é sobre a relação entre quadrinhos e cinema, que além de estarem inseridos concomitantemente aos meios de comunicação e artes, foram os pioneiros em apresentar imagens em movimento, ou mesmo, seqüenciais a sociedade. Neste sentido, poderíamos afirmar que a seqüência de imagens nos quadrinhos é bastante semelhante à projeção cinematográfica, assumindo uma forma de relato visual, ressaltando a relação palavra e imagem.

No caso dos quadrinhos, o que nos faz ter a sensação de "movimento" de um quadro para o outro não é apenas a seqüência de imagens, semelhante ao cinema, mas o sentido que um quadro dá ao outro depois de visto o anterior, fazendo com que nosso olhar acompanhe cada cena da narrativa, procurando estabelecer uma ligação entre a história e o leitor, passando a se configurar como uma narrativa visual.

Acreditamos que meios de comunicação, como os próprios quadrinhos, podem difundir rapidamente entre as pessoas mensagens veiculadas por essas histórias, contribuindo para o acesso a informação, que pode estar relacionado a diferentes propósitos e fins, como os educacionais e artísticos, apresentados neste trabalho.

> É preciso, pois que reconheçamos que os meios de comunicação de massa desempenham um papel preponderante na formação do jovem dos nossos dias expostos tanto aos seus supostos perigos como aos seus possíveis aspectos positivos. A escola não pode prescindir da colaboração desses meios de comunicação de massa, trazendo para a sala de aula o cinema, o rádio, a televisão, o jornal, a revista e até mesmo os quadrinhos (ANSELMO, 1970, p. 25).

[19] Segundo Cagnin (1975), com o surgimento da fotografia e, posteriormente, do cinema, passou-se a se criar uma expectativa cada vez maior de estudos sobre a imagem em seqüência. Neste sentido, os quadrinhos passaram também a serem objetos desses estudos.

Com relação ao ensino de arte[20], defendemos a idéia de que os meios de comunicação podem proporcionar aos professores de arte novos recursos e instrumentos para a melhoria do ensino e aprendizagem dos alunos em sala de aula.

4. Relato de experiência do minicurso de histórias em quadrinhos e a análise das produções gráficas produzidas pelos alunos

Na disciplina de Prática 2 – Estágio Supervisionado, durante as aulas teóricas da professora Eliane Tinoco, foi proposto que desenvolvêssemos e ministrássemos um minicurso com carga horária de aproximadamente 12 horas, como parte integrante de conclusão dos créditos dessa disciplina. Partindo deste pressuposto e, após algumas reuniões em sala de aula, decidimos trabalhar com as histórias em quadrinhos, com uma turma de 4ª série, com faixa etária de aproximadamente 10 anos de idade, na Escola Estadual Joaquim Saraiva, em Uberlândia/MG.

No entanto, ao planejar o minicurso, foi proposto pela diretoria da escola, para que trabalhássemos os quadrinhos relacionados às questões de preservação ambiental, tema este parte de um projeto dessa mesma instituição, que vinha desenvolvendo nos últimos meses do ano de 2008 e, que inicialmente, fez com que planejássemos um minicurso capaz de propor soluções para o meio ambiente em que estamos inseridos e no qual os próprios alunos dele fazem parte, tendo nos quadrinhos produzidos por estes, algumas possíveis soluções representadas por meio de uma narrativa imagética.

Foi pontuado também os meios de comunicação de massa e a relação das histórias em quadrinhos com este, que foi fundamental para o seu desenvolvimento ao longo dos anos, pois foi um verdadeiro estopim para que esta arte seqüencial assumisse importância e espaço nos meios de comunicação popular e no ambiente escolar nos dias atuais.

O desenvolvimento do mini-curso foi muito interessante para a experiência do trabalho em grupo, pois proporcionou aos ministrantes vivenciar a experimentação de trabalhar juntos na prática e na teoria interagindo com um grupo de indivíduos dentro do

[20] É importante afirmarmos que o ensino de arte foi se fundamentando, ao longo desses anos, em dois principais momentos: um primeiro, que seria prático e não teórico – artes é fazer –, e um segundo, em que a arte se torna conhecimento, deixando de ser apenas esse "fazer", visto que há muito anos, assim como aconteceu e acontece em outros países, e também mostrado neste presente trabalho, à pesquisa em ensino de arte tem chamado a atenção de diversos pesquisadores, docentes, discentes e artistas em buscar compreender e intervir com novas idéias as práticas educativas em arte.

mesmo espaço, visto que o acolhimento do projeto por todas as pessoas que fazem parte do ambiente escolar foi fundamental para o bom desempenho do mini-curso.

Compreendemos que os alunos, durante o minicurso, puderam encontrar nos quadrinhos um estímulo para a leitura, pelo fato deste meio artístico e de comunicação conseguir preencher as suas deficiências de leitura, que por ventura, possam ter com os textos verbais, muito devido à relação imagem e textos apresentados nas histórias, isto é, a imagem comunica mais rapidamente que a escrita textual, porém, ambos se complementam.

Antes de explanarmos sobre as produções artísticas dos alunos, achamos importante abordar a questão da "ilustração", principalmente da produção infantil, para não cometermos equívocos durante as análises. Para Camargo (1998), os estudos sobre ilustração infantil só começaram a aparecer nos últimos trinta e cinco anos, muito devido a iniciativas do Centro de Estudos de Literatura Infantil e Juvenil – CELIJU, em São Paulo e da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil – FNLIJ, localizada no Rio de Janeiro, em produzirem impressos didáticos e literários com imagem e a estimularem a leitura destes materiais.

Contudo, encontramos em Camargo (1998, p. 16) o melhor conceito para a palavra ilustração, a qual segundo este autor *[...] é toda imagem que acompanha um texto. Pode ser um desenho, uma pintura, uma fotografia, um gráfico etc*. Neste sentido, poderíamos dizer, então, que a ilustração, é uma linguagem visual e é bastante usada no contexto da linguagem escrita, dialogando com o texto.

É evidente que este termo deixa de ser usado quando se procura analisar, especificamente, uma imagem, e os elementos que a constituem, em se tratando de leituras que buscam aporte teórico na história social, na lingüística, na psicologia e na própria história da arte. Com relação às mudanças ocorridas durante a história da arte, no que tange nas formas de representação visual, é importante entendermos que,

> As mudanças na ilustração – na ilustração infantil particularmente – vão mais devagar: o estilo dominante remonta a estética do século XIX anterior ao Impressionismo, com apropriações da linguagem da Publicidade e das histórias em quadrinhos (CAMARGO, 1998, p. 41).

Durante o minicurso, compreendemos que a expressividade do desenho da criança é quase sempre motivado pela curiosidade ou vontade de se descobrir algo, envolvido num ambiente social e cultural a qual está inserida. Neste sentido, entendemos que é no contato com os outros, no fazer artístico e, neste caso, com os colegas de sala de aula, que a criança

vai aprofundar seus conceitos e experiências durante o ensino de arte, intercalando os seus conhecimentos adquiridos e os que já possuem com as demais pessoas.

Tendo o conhecimento de que todos os alunos participantes do minicurso tinham praticamente a mesma idade, cerca de dez ou onze anos e sendo uma turma de quarta série, selecionamos dois trabalhos finais, produzidos por dois grupos de alunos, entre meninos e meninas, para analisarmos a suas estruturas gráficas, referentes aos elementos de construção de uma história em quadrinho.

Assim, a experiência enquanto educadores de arte durante a realização deste minicurso, possibilitou a reflexão sobre a responsabilidade que temos de educar nossos olhares para avaliarmos os trabalhos produzidos por meio de uma forma de comunicação popular e artística relacionada a temas do cotidiano dos alunos. É importante ressaltar que as HQs foram analisadas por meio do método comparativo.

Logo abaixo, a imagem nos apresenta uma dessas histórias finais produzidas, neste caso, por um grupo de meninas, que elaboraram uma HQ, procurando colocar em prática os elementos constitutivos de um quadrinho, apresentados aos alunos durante todo o minicurso. É importante ressaltarmos que ambas as histórias aqui analisadas, foram confeccionadas em papel tamanho A3.

Fig. 44 – História final produzida por um grupo de alunas.

Nessa história, podemos observar o titulo centralizado, criativo, jogando com o sentido das palavras e indicando a compreensão da proposta, além de ter como base uma linha tracejada, que contorna toda a página do quadrinho. Podemos observar agora, o

desenvolvimento da HQ, que se dá por meio da disposição dos requadros[21] ao longo da página, visto que a maioria possui formatos diferentes, fechando uma *gestalt*[22], integrando as partes no todo e que estão bem organizados ao longo da narrativa gráfica.

Nos dois primeiros requadros, que são os maiores da história, observamos três personagens que participam dessa história em quadrinhos e que utilizam da linha tracejada dos requadros abaixo, como base de apoio para os mesmos, atribuindo a necessidade do espaço ambiente onde as figuras e os balões estão inseridos. São três figuras femininas nos dois requadros, mas ambos, utilizando os balões de fala – elementos característicos dos quadrinhos – para a conversa das mesmas.

Nos dois requadros seguintes, notamos a presença novamente de personagens com características femininas, mas de dois masculinos também, e de alguns elementos que participam da história como o lixo, e sombras dadas pela cor verde, que nos dá a impressão de estarem em algum lugar que possa remeter ao meio ambiente. O interessante nestes requadros, é que podemos observar a tentativa de profundidade dada por uma figura feminina, ao fundo, e o lixo, a direita do requadro, mas sem a utilização da perspectiva, pois a mesma é dada de forma natural, ou seja, pelos planos dados nestes requadros – primeiro plano, segundo plano e terceiro plano –, sem contar na utilização novamente da linha dos requadros abaixo enquanto base de apoio para esses elementos.

Logo na seqüência, observamos um requadro que, além de nos mostrar novamente a sensação de profundidade dada pela árvore, desenhada no canto superior esquerdo do cenário neste requadro, a presença de corpo inteiro dos únicos três personagens masculinos da HQ vistos de frente, nos quais parecem jogar o lixo em duas latas, localizadas nos dois cantos inferiores do requadro. É importante notarmos o movimento dado por esse "lixo", ao saírem de suas mãos em direção a essas latas, dado por uma linha tracejada que se difere uma da outra, nos dando a sensação de movimento do elemento no espaço e, que é um recurso bastante utilizado nas histórias em quadrinhos.

Porém, observamos na seqüência da HQ o requadro mais diferente da narrativa gráfica, no qual se encontra apenas elementos inanimados, como árvore, uma pequena lata de lixo ao centro abaixo, e elementos que nos parecem serem bancos alinhados ao centro e uma

[21] São os quadros existentes dentro de cada página das revistas de histórias em quadrinhos. Geralmente são separados pela "calha", termo usado na linguagem dos quadrinhos para separar um quadro do outro.
[22] ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Edusp, 1980.

escada, ao fundo, além de estrelas dispostas na composição, que parecem nos dar a sensação de limpeza, neste cenário, e que diz respeito à proposta trabalhada por este grupo de alunas.

Na seqüência, estão os dois últimos requadros da história em quadrinho produzida. Podemos observar uma linearidade dos personagens dispostos no penúltimo requadro, vistos que alguns se repetem durante a história e, que utilizam o balão de fala, para comunicar alguma mensagem ao leitor, utilizando do espaço e do tamanho do requadro para a sua utilização e também à presença da sombra, dada pela cor verde, localizada abaixo dos personagens.

De fato, no último requadro, percebemos três personagens, uma ao lado da outra, se repetindo novamente na HQ e utilizando a linha do requadro como base de apoio para as mesmas, mas com a ausência de balões e apenas a presença de uma frase no canto superior direito, que diz "Jogue Limpo", e que, assim como acontece com alguns quadrinhos, não utilizam de elementos como os balões para a linguagem escrita estar presente no interior da HQ, isto é, podem estar dispostas no "espaço" do cenário ou requadro.

É interessante destacarmos que algumas destas personagens, as femininas, se caracterizam pela cor de suas roupas, o que passam a serem as suas identificações visuais na HQ, vistos que algumas destas, que se repetem determinadas vezes ao longo da HQ, perdem alguns adereços, como "broches" nos cabelos e, que voltam a aparecer em outro momento da história, nos dando a sensação de tempo ocorrido durante a narrativa gráfica. É evidente que este tempo é dado pela seqüência das imagens da história em quadrinho.

No entanto, neste mesmo requadro, observamos que essas mesmas três personagens, que iniciaram a HQ, também fecham a história, criando uma dinâmica para a mesma, ressaltando o sentido de tempo e espaços diversos e diferentes.

Neste sentido, poderíamos então afirmar que esta história em quadrinho produzida possui:

- figuras humanas coloridas com o mesmo tom de pele, mas com vestimentas de cores diferentes, assim como os demais elementos da história, que a caracterizam;

- figuras humanas sem perfis, chapadas;

- presença de figuras femininas em sua maioria na história;

- ausência de sangria ou calha;

- presença de oito requadros, dispostos em posições diferentes e de diversos tamanhos, alguns de acordo com a utilização dos balões;

- repetição de personagens em alguns requadros, dados pela cor das vestimentas;

- ausência de balões em apenas três requadros;

- alguns elementos como a lata de lixo e a árvore parecem nos dar a sensação de profundidade no cenário desenhado, dado pela perspectiva natural;

- em alguns requadros percebemos a utilização da linha que contornam os mesmos como base de apoio para os personagens e demais elementos da história;

- presença de apenas três personagens masculinos na história, visto que apenas um se repete na HQ.

Entretanto, ao partirmos para outra história analisada, percebemos algumas informações semelhantes e diferentes, em se tratando de elementos de composição que compõem essa arte seqüencial e que também são característicos em uma história em quadrinho. Neste caso, é importante salientarmos que tal produção foi feita por um grupo de alunos, do sexo masculino, mas na mesma sala de aula e com a mesma faixa etária das meninas que produziram a história anteriormente analisada.

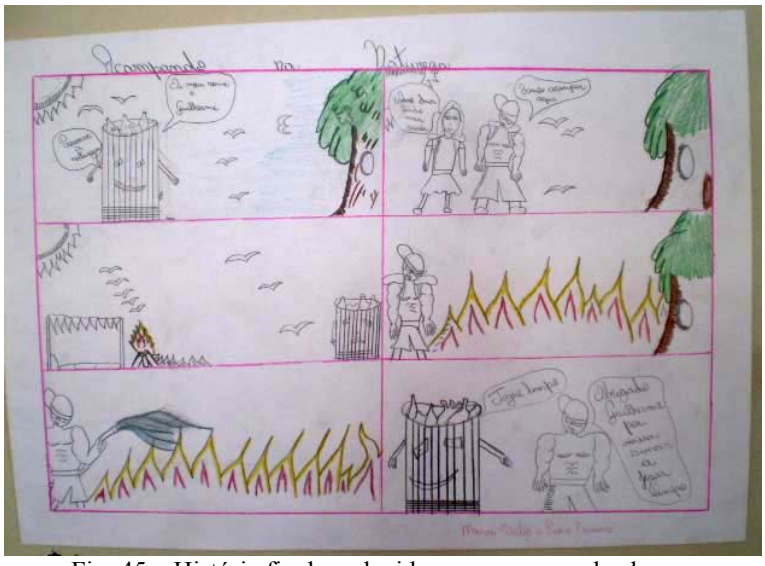

Fig. 45 – História final produzida por um grupo de alunos.

Nesta história, podemos observar a disposição dos requadros de forma praticamente iguais uns aos outros, se formos levar como ponto de comparação os seus tamanhos e o lugar que ocupam em toda a página da HQ, um ao lado do outro, sendo seis no total.

O titulo da HQ, também original, cuja frase é “Acampando na Natureza”, ao contrário da produção analisada anteriormente, está localizada a esquerda da página e se estende quase ao centro, horizontalmente e também indicando a compreensão da proposta, assim como na HQ anterior analisada.

Logo no primeiro requadro percebemos um elemento que não contém na história anterior: um objeto que adquiriu "vida", representado por uma lata de lixo não colorida e que faz a utilização de dois balões para comunicar a sua primeira fala na história. Neste mesmo requadro, podemos observar também, a presença de um sol e de uma árvore, que não foi totalmente colorida, além de animais – ausentes na HQ anterior – representados por pássaros, que vão dar o "fundo" do desenho, sem cores e que se repetem em três requadros.

Porém, em ambas as histórias em quadrinhos, percebemos uma semelhança: quase todos os elementos que delas participam, entre objetos e personagens, utilizam da linha do requadro como base de apoio para os mesmos. Acreditamos que isso acontece devido ao fato de os alunos não terem visto construção de cenário durante o minicurso, e que não era o nosso propósito durante a realização da mesma.

No requadro seguinte, estão presentes dois personagens, um masculino e feminino, de corpo inteiro e de frente, utilizando o recurso dos balões, que é de transmitir alguma forma de comunicação ou mensagem, para estabelecerem algum tipo de diálogo na HQ, mais a presença novamente da árvore e dos pássaros na composição do requadro.

Em seguida, na seqüência da história em quadrinho, notamos a ausência de personagens, mas agora, de outros elementos como uma fogueira e uma cabana, visto que esta é que dará seqüência nos requadros seguintes, ao observarmos um incêndio provocado por tal fogueira e, que no desenrolar da HQ, o mesmo personagem masculino do inicio tentará apagar o fogo usando uma mangueira de água.

Neste sentido, observamos a sensação de tempo narrativo, quando a fogueira provoca um incêndio, momentos depois, e também da ausência do sol, que sempre aparece no canto esquerdo superior dos três primeiros requadros, e depois desaparece, reforçando o tempo decorrido nesta HQ, tornando-a mais dinâmica.

Assim, no último requadro, após acabar com o incêndio provocado pela fogueira e que poderia ter colocado em risco o ambiente e as pessoas em que nele estariam inseridos, o personagem termina a história conversando com o lixo, cujo nome de identificação é "Guilherme", agradecendo pelo combate a deterioração ambiental. Porém, esta identificação do personagem pelo nome, não ocorreu na HQ anterior, no qual os personagens eram identificados pelas cores das roupas – identificação visual. Mais uma vez, é uma forma de caracterizar o personagem, só que desta vez, por meio de uma identificação textual.

De fato, assim como feito na análise anterior, podemos elucidar alguns pontos relevantes que achamos necessidade destacarmos nessa história em quadrinho, a efeito de comparação com a HQ anterior analisada neste trabalho. Assim, podemos afirmar então, que neste quadrinho, há:

- disposição dos requadros de maneira organizada na HQ (parecem ter o mesmo tamanho, um ao lado do outro);

- apenas cinco dos seis requadros possuem algum elemento colorido em seu interior;

- predominância das cores verde, amarelo e vermelho;

- presença de um objeto "com vida" na HQ, por exemplo, o lixo (ao contrário da história anterior);

- personagens utilizando da linha do requadro como base de apoio/sustentação do personagem e outros elementos (semelhante à história anterior);

- titulo da HQ localizado acima da página, levemente centralizado e mostrando a indicação da proposta;

- presença de apenas um tipo (forma) de balão;

- presença de animais (pássaros) na história (ao contrário da HQ anterior), que vão dar a sensação de fundo nos cenários;

- ausência de sangria[23] ou calha[24] (semelhante ao da HQ anterior);

- alguns personagens, como as figuras humanas, não estão coloridas, entretanto, há outros elementos que estão coloridos, como a árvore, e o fogo;

- presença de figuras humanas em 4 dos 6 requadros;

- identificação de personagens como o lixo, cujo nome de identificação é "Guilherme".

Neste sentido, podemos afirmar então que as crianças, além de se basearem, geralmente, nos desenhos de seus colegas ou de pessoas com as quais convivem, inseridos em seu meio social, começam desde cedo a transmitir informações, com o intuito de tentarem comunicar alguma mensagem por meio de desenhos, nos quais buscam representar diversos personagens, como pais, irmãos ou mesmo as pessoas com as quais mantém contato social.

---

[23] É designado como sendo o "desenho vazado", ou seja, qualquer imagem que passa dos limites do requadro de uma página do quadrinho.

[24] Nada mais é que o espaço existente entre um quadrinho e outro. No entanto, na maioria das vezes, ela designará o ritmo de tempo de um quadrinho para o outro.

5. Considerações finais

Desde muito cedo, crianças e jovens são estimulados a interagirem com o meio social e em manifestações artísticas nos quais estão inseridos, passando a conhecê-las e a aprendê-las, desenvolvendo formas nos seus modos de pensar e apreciar as diferentes linguagens artísticas presentes na sociedade, no seu meio social, como neste caso, as histórias em quadrinhos.

Após a experiência no minicurso de quadrinhos e, também durante outros a respeito deste tema, ministrados ao longo dos últimos anos em escolas municipais e estaduais, compreendemos que o âmbito escolar não tem como objetivo formar artistas e sim, formar a pessoa que está conhecendo a arte, por meio do fazer artístico, apreciação e contextualização, e que foi melhor explanado no decorrer desta pesquisa.

Com relação às controvérsias geralmente lançadas as histórias em quadrinhos, surgidas nas décadas de 1940 e 1950, quanto ao seu conteúdo, concordamos com Abrahão (1977), Anselmo (1975), Luyten (2005), Vergueiro (1998 e 2004), quando defendem a idéia de que estas se baseiam em críticas sem fundamentos científicos e, que nos dias de hoje, estão praticamente conquistando cada vez mais espaço no meio acadêmico e escolar.

O presente trabalho nos instiga a compreender melhor a relação imagem e texto, podendo constituir uma fonte de atrativos para a imaginação da criança e do jovem durante o seu processo criativo nas aulas de ensino de arte e, porque não, também da educação e de outras áreas do conhecimento, principalmente ao se trabalhar com as histórias em quadrinhos enquanto recurso metodológico.

Além das histórias em quadrinhos serem uma linguagem artística e de comunicação social, despertam no público infantil e juvenil grande interesse devido a sua estrutura e linguagem gráfica, que podem nos auxiliar a compreender a diversidade de interpretações de imagens e temas que circulam pelo mundo infantil, neste caso, o seu meio social, e o que foi bastante pontuado nesta investigação.

Acreditamos que os quadrinhos possam e devam ser utilizados na sala de aula, contribuindo principalmente para a socialização de conhecimento nas áreas das Artes Visuais, educação, história, pedagogia, publicidade e psicologia, entre outros, e servindo de excelente subsidio ao trabalho do professor, aplicando conceitos das mais diversas áreas e assuntos,

utilizando a linguagem seqüencial para transmitir de uma forma mais dinâmica e criativa, dada pela relação imagem e texto, a proposta a ser trabalhada pelo docente durante as aulas.

Contudo, utilizá-la enquanto recurso metodológico para o ensino de arte é também de grande valia e de enriquecimento para o aluno, que poderá conhecer profundamente a sua linguagem enquanto meio de comunicação e, principalmente, obter conhecimento relacionado ao campo da arte.

Assim, a fim de compreender questões acerca da pesquisa em arte, procuramos neste artigo, dar ênfase aos quadrinhos enquanto recurso metodológico para o ensino de arte, verificando não apenas questões de sua estrutura gráfica, mas também ressaltando as que estivessem relacionadas aos vários recursos metodológicos dos quais o professor pode ter em mãos para trabalhar no ensino de arte com qualidade em âmbito escolar e acadêmico.

Acreditamos que o desenvolvimento de tais interpretações e reflexões a respeito da utilização das histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de arte, apresentados nesta pesquisa, possa se confrontar com dados de outras pesquisas, contribuindo para a construção e socialização de conhecimento para as Artes Visuais e de outras áreas também, já pontuadas neste estudo, que pretendem ou utilizam esta expressão artística e de comunicação em âmbito escolar e acadêmico.

6. Referências bibliográficas

ABRAHÃO, A. *Pedagogia e quadrinhos*. In: **Shazam**. Álvaro de Moya. São Paulo: Coleção Debates/Editora Perspectiva, 1977.

ANSELMO, Zilda Augusta. *História em quadrinho*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.

APPOLINÁRIO, Fabio. *Metodologia da ciência: filosofia e prática da pesquisa*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2006.

ARAÚJO, Gustavo Cunha. *As histórias em quadrinhos na escola: possibilidades de um recurso didático-pedagógico.* In: **Anais 11ª Reunião Anual de Ciência da Unitri**. 2007, Uberlândia: Editora UNITRI, 2007. 1 CD-ROOM.

_____, Gustavo Cunha. *As histórias em quadrinhos em oficinas na universidade federal de Uberlândia: linguagem e produção.* In: **Anais IV Semana do Servidor e V Semana Acadêmica da Universidade Federal de Uberlândia**. 2008, Uberlândia: EDUFU, 2008. 1 CD-ROOM.

_____, Gustavo Cunha; COSTA, Evânio Bezerra; COSTA, Mauricio Alves. *As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico*. In: **Revista A Margem: Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes**. Universidade Federal de Uberlândia/Pet Letras, Ano 1. V. 2, Jan/Dez. 2008, p. 1-11.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Edusp, 1980.

BARBOSA, Ana Mae. *Arte-educação no Brasil: das origens ao modernismo*. São Paulo: 1978.

_____, Ana Mae. *Arte-educação: conflitos/acertos*. São Paulo: Max Limonad, 1988.

_____, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Gráfica e Editora Parma, 1997.

CAMARGO, Luís. *Ilustração do livro infantil*. Belo Horizonte: Editora Lê, 1998.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000, p. 217-220.

DAUMIER, Honoré. *Caricaturas*. Tradução de Eloisa Silveira Vieira e Sueli Bueno Silva. Porto Alegre: Editora Paraula, 1995.

DICIONÁRIO DAS ARTES PLÁSTICAS NO BRASIL. Roberto Pontual. Civilização Brasileira, 1969.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo e FUSARI, Maria F. de Resende. *Metodologia do ensino de arte*. São Paulo: Cortez, 1993.

HAAG, Carlos. *A nona arte*. In: **Revista Pesquisa Fapesp**. n. º110. abril/2005. p. 86-88.

LOWENFELD, Viktor e BRITTAIN W. Lambert. *Desenvolvimento da capacidade criadora*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

LUDKE, Menga. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986, p. 11-44.

LUYTEN, Sônia Bibe (org.). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

MAGALHÃES, Ligia Cademartori. *Em defesa dos quadrinhos*. In: ZILBERMAN, Regina. **A produção cultural da criança**. (org.). Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990, p. 82-92.

MATTAR, Denise. *Traço, humor & Cia*. São Paulo: Fundação Armando Alvares Penteado, 2003.

MOYA, Álvaro. *Shazam*. **Coleção Debates**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MCCARTHY, David. *Arte pop*. Tradução de Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

NEPOMUCENO, Terezinha. *Sob a ótica dos quadrinhos: uma proposta textual-discursiva para o gênero tira*. Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, 2005. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Lingüística) – Universidade Federal de Uberlândia, 2005.

OSINSKI, Dulce Regina Baggio. *Arte, história e ensino: uma trajetória*. São Paulo: Cortez, 2001.

REY, Sandra. *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais*. In: BRITES, Bianca; TESSLER, Elida. **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre/RS: Editora UFRGS, 2006.

RICHTER, Ivone Mendes. *A pluralidade cultural e o ensino de arte*. In: CORRÊA, Ayrton Dutra (org.). **Ensino de artes: múltiplos olhares**. Ijuí/RS: Unijuí, 2004, p.141-173.

RIZZI, Maria Christina de Sousa. *Caminhos Metodológicos*. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002, p. 63-70.

SANTOS, Roberto Elísio. *Aplicações das histórias em quadrinhos*. In: Ar**tigo Nacional: Comunicação e Educação**, São Paulo. set. /dez. 2001, p: 46-51.

SAVIANI, Dermeval. *A função docente e a produção do conhecimento*. In: **Revista Educação e Filosofia**: Edufu/Universidade Federal de Uberlândia, 1997, p. 127-140.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos*. In: **Formas e Expressões do Conhecimento: Introdução as Fontes de Informação**. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998, p. 117-149.

_____, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

_____, Waldomiro. *A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade*. In: LUYTEN, Sônia Bibe. (org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15-25.

WILSON, Brent e WILSON, Marjorie. *Uma visão iconoclasta das fontes de imagem nos desenhos de crianças*. In: **Arte-educação: leitura no subsolo**. BARBOSA, Ana Mae (org.). São Paulo: Cortez Editora, 1997. p. 57-75.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas, SP: Editores Associados, 2006, p. 51-71.